

SOMMAIRE

Scan par Akoustic (forum Audiofanzine.com)

PAGE 2	FACE AVANT
PAGE 3	PANNEAU ARRIERE
PAGE 4	INSTALLATION
PAGE 4	CONFIGURATION SIMPLE
PAGE 5	CONFIGURATION MULTIPLE
PAGE 6	SYNTHESE ANALOGIQUE
PAGE 14	BLOC DIAGRAMME
PAGE 16	EN TERMES DE NOVATION
PAGE 17	SONS - PROG & PERF
PAGE 20	UTILISATION MULTITIMBRALE
PAGE 21	SELECTION - PROG & PERF
PAGE 22	EDITION - SEQUENCES D'ARP
PAGE 24	EDITION & ECRITURE - PROG
PAGE 26	EDITION & ECRITURE - PERF
PAGE 30	EDITION - EFFETS
PAGE 34	SECTION MASTER VOLUME
PAGE 35	SECTION MODE
PAGE 37	SECTION AFFICHEUR
PAGE 38	SECTION ARPEGGIATOR
PAGE 44	SECTION OSCILLATORS
PAGE 57	SECTION FILTER
PAGE 65	SECTION LFOS
PAGE 69	SECTION ENVELOPES
PAGE 74	SECTION EFFECTS
PAGE 82	SECTION PART EDIT
PAGE 88	MODE GLOBAL
PAGE 94	SPECIFICATIONS
PAGE 95	TABLEAUX MIDI/PERF/PROG
PAGE 97	DETECTION DES PANNES

FRONT PANEL



1 - Mode Section

This section contains the Performance, Program, Global, Demo / Finder, Write, Compare and Keypad buttons.

2 - Display and Data Entry Section

This section contains the two Fast Data Knobs, the Nudge and Keypad buttons.

3 - Part Edit Section

This section contains all the Knobs and buttons associated with the Parts of a Performance.

These include the Level and Portamento Knobs and all the 8 Part buttons and the associated Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony and Range buttons.

4 - Master Volume Section

This section contains the Master Volume Knob, the Headphone socket and the Mains On/Off switch.

5 - Arpeggiator Section

This section contains the Speed Knob and the On/Off, and Menu buttons.

6 - Oscillator Section

This section contains all the Knobs and buttons associated with the Oscillators.

These include the Tune Knob and the solo, Osc 1, Osc 2, Osc 3, 1*2, 1*3, Noise, Special, Saw, Square, Octave, Semitone, Fine and Menu buttons.

7 - Oscillator Modulation Section

This section contains all the Knobs and buttons associated with modulation of the Oscillators.

These include the Level and Mod Depth Knobs and the Pitch, Width, Sync, Soften, Mix, LFO 1, LFO 2, Env 2, Env 3 and Wheel buttons.

8 - Filter Section

This section contains all the Knobs and buttons associated with the Filter.

These include the Frequency, Resonance and Overdrive Knobs and the Special, Menu, 12db, 18db, 24db, Low, High and Band buttons.

9 - Filter Modulation section

This section contains all the Knobs and buttons associated with modulation of the Filter.

These include the Mod Depth Knob and the Frequency, Resonance, LFO 1, LFO 2, Env 2, Env 3 and Wheel buttons.

10 - LFO Section

This section contains all the Knobs and buttons associated with the two LFOs.

These include the Speed and the Delay Knobs and the Menu, LFO 1, LFO 2, Square, Saw, Tri and S/H buttons.

11 - Envelopes Section

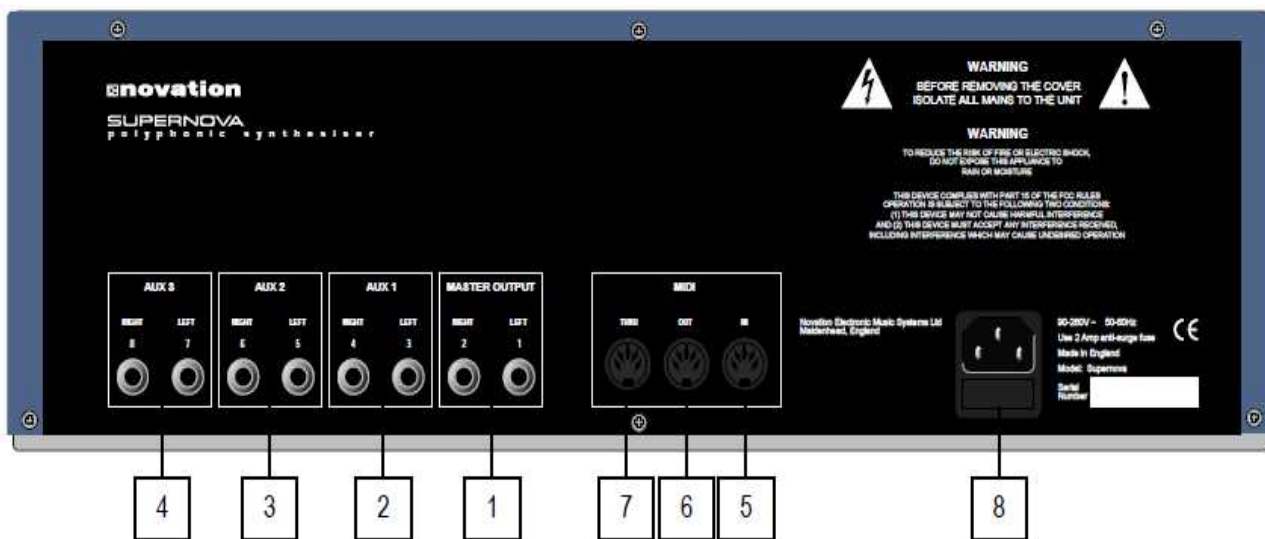
This section contains all the Knobs and buttons associated with the three Envelopes.

These include the two sets of Attack, Decay, Sustain and release Knobs and the Menu, Trigger, Env 2 and Env 3 buttons.

12 - Effects Section

This section contains all the Knobs and buttons associated with the five effect types.

These include the Distortion, Reverb, Chorus/Flanger/Phaser, Delay and Pan Knobs and there associated Menu buttons plus the Special button.



1 - SORTIES AUDIO MASTER OUTPUT LEFT & RIGHT

Ces embases 6.35mm délivrent un signal de sortie stéréo de niveau ligne pour se connecter à une console de mixage ou à un amplificateur. Le niveau de ces sorties est contrôlé par le bouton rotatif Master Volume situé sur la face avant.

2 - SORTIES AUDIO AUX. 1 LEFT & RIGHT

Ces embases 6.35mm délivrent un signal de sortie stéréo de niveau ligne pour se connecter à une console de mixage ou à un amplificateur. Ces sorties peuvent être utilisées en conjonction avec les sorties Master pour plus de souplesse sur scène comme en studio.

3 - SORTIES AUDIO AUX. 2 LEFT & RIGHT

Ces embases 6.35mm délivrent un signal de sortie stéréo de niveau ligne pour se connecter à une console de mixage ou à un amplificateur. Ces sorties peuvent être utilisées en conjonction avec les sorties Master et Aux. 1 pour plus de souplesse sur scène comme en studio.

4 - SORTIES AUDIO AUX. 3 LEFT & RIGHT

Ces embases 6.35mm délivrent un signal de sortie stéréo de niveau ligne pour se connecter à une console de mixage ou à un amplificateur. Ces sorties peuvent être utilisées en conjonction avec les sorties Master et Aux. 1 et 2 pour plus de souplesse sur scène comme en studio.

5 - MIDI IN

Ce connecteur est utilisé pour recevoir des données MIDI à partir d'un appareil externe.

6 - MIDI OUT

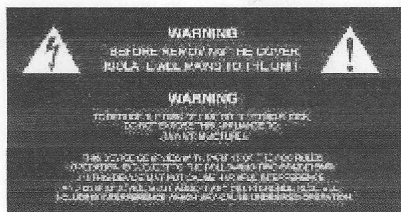
Ce connecteur est utilisé pour transmettre des données MIDI vers un appareil externe.

7 - MIDI THRU

Ce connecteur retransmet les données MIDI reçues au travers du MIDI IN vers un appareil externe.

8 - PRISE D'ALIMENTATION SECTEUR

Cette prise permet d'alimenter l'appareil en courant alternatif. Elle s'accommode des courants en 110, 220 et 240 volts, à 50 et 60 Hertz. En d'autres termes, le Supernova fonctionne dans tous les pays.



L'éclair à pointe de flèche dans un triangle équilatéral, est là pour vous prévenir de la présence d'une « tension dangereuse » non isolée à l'intérieur du produit pouvant être d'importance suffisante pour constituer un risque réel d'électrocution.

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral, est là pour vous prévenir de la présence d'importantes instructions d'opération et de maintenance dans la documentation accompagnant ce produit.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LES RISQUES D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION, OU DE BLESSURES CORPORELLES.

IMPORTANTES INSTRUCTIONS DE SECURITE ARCHIVEZ CES INSTRUCTIONS

AVERTISSEMENT - Lors de l'utilisation d'appareils électriques, certaines précautions fondamentales doivent toujours être prises, incluant les suivantes:

1. Lisez toutes les instructions avant d'utiliser l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil à proximité d'un point d'eau. C'est à dire, près d'une baignoire, d'un évier, d'un lavabo, dans une cave humide, ou au fond d'une piscine.
3. Cet appareil doit uniquement être utilisé avec un chariot ou un support recommandé par le fabricant.
4. Cet appareil, utilisé tout seul ou en combinaison avec un amplificateur et des haut-parleurs ou un casque stéréo, est capable de générer des niveaux sonores pouvant occasionner une perte permanente de l'audition. Ne vous en servez pas trop longtemps à un volume élevé ou même inconfortable. Si vous remarquez une baisse de votre perception auditive ou un bourdonnement dans les oreilles, n'hésitez pas à consulter un spécialiste.
5. Cet appareil doit être placé de façon à ce que sa position n'interfère pas avec sa propre ventilation.
6. Cet appareil ne doit pas être utilisé à proximité de sources de chaleur telles que des radiateurs, cheminées, ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. Cet appareil doit uniquement être connecté à une alimentation du type spécifié dans les instructions d'opération ou tel qu'indiqué sur l'appareil lui-même.
8. Le câble secteur doit être débranché de la prise de courant lorsque l'appareil n'est pas utilisé pendant un certain temps.
9. Faites attention aux objets et liquides pouvant être renversés ou tomber sur et à l'intérieur de cet appareil.
10. Cet appareil doit uniquement être réparé par un technicien qualifié lorsque :
 - A. Son câble ou sa prise d'alimentation a été endommagé ; ou
 - B. Des objets sont tombés, ou du liquide renversé, sur et à l'intérieur de l'appareil ; ou
 - C. L'appareil a été exposé à la pluie ; ou
 - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ; ou
 - E. L'appareil est tombé, ou son châssis a été endommagé.
11. N'essayez jamais de réparer vous-même cet appareil au delà de ce qui est permis dans ce manuel d'opération. Tout autre service doit être effectué par un technicien qualifié et autorisé.

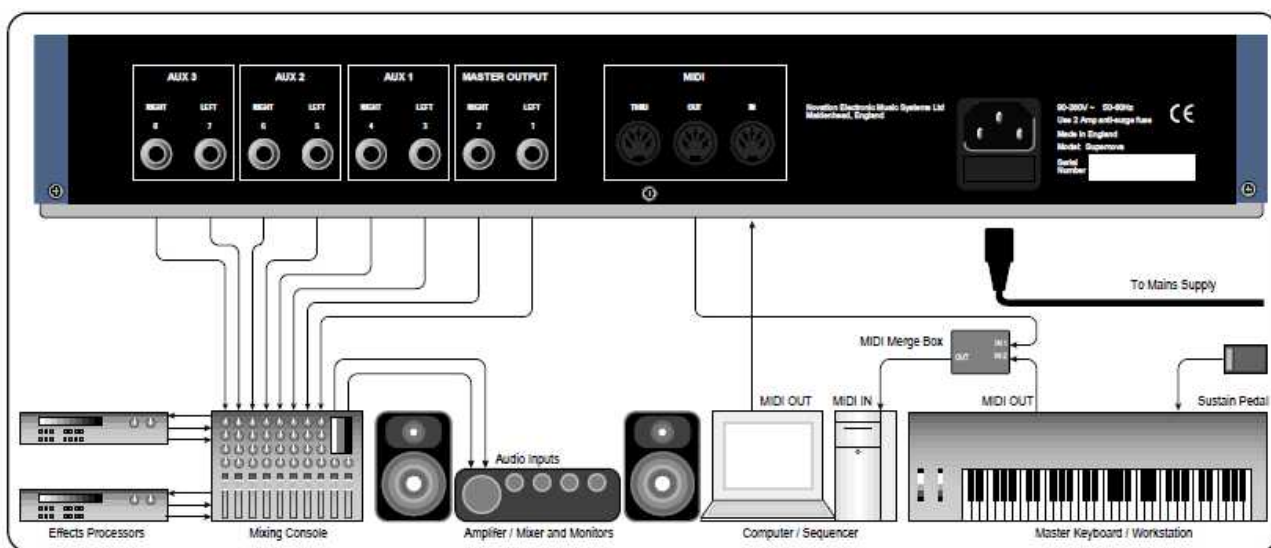
INSTRUCTIONS DE MISE A LA TERRE

Cet appareil doit être relié à la terre. En cas de mauvais fonctionnement ou de panne, la terre fournit un parcours de résistance moindre au courant électrique, réduisant ainsi les risques d'électrocution.

Cet appareil est équipé d'un câble secteur pourvu d'un conducteur et d'une fiche reliés à la terre. Cette fiche doit être branchée dans une prise appropriée, correctement installée et reliée à la terre suivant les normes et les codes locaux.

- DANGER

Une connexion incorrecte de la terre peut résulter en un risque d'électrocution. Vérifiez avec un électricien qualifié si vous avez un doute quant à la mise à la terre de l'appareil. Ne modifiez pas la fiche fournie avec cet appareil - si elle n'entre pas dans la prise, faites-en installer une autre par un électricien qualifié.



Le diagramme ci-dessus illustre une configuration multiple, plus complexe, du Supernova. Cette configuration permet l'enregistrement des mouvements des boutons rotatifs sur le séquenceur, étant donné que le MIDI OUT du Supernova et le MIDI OUT du clavier sont tous les deux connectés au MIDI IN du séquenceur via une MIDI Merge Box (non fournie).

Si le clavier maître est une « Workstation », c'est à dire avec un synthétiseur intégré, mettez-le en « Local Off » (référez-vous au manuel du clavier si nécessaire). Mettez la fonction « Soft Thru » (parfois appelée « Echo Back ») du séquenceur logiciel ou matériel sur la position « ON » ou « Enabled ». Maintenant, lorsque vous sélectionnez une piste du séquenceur assignée au même canal MIDI que le canal de réception du Supernova, vous entendrez le Supernova dans votre casque ou vos écouteurs lorsque vous jouerez sur le clavier. (Si c'est une Performance qui est en cours de sélection, vous pouvez avoir différents canaux de réception MIDI pour chacune des parties qui la composent. Référez-vous au chapitre consacré à la multitimbralité dans ce manuel. Par contre, si c'est un Program qui est en cours de sélection, il sera joué au travers du canal MIDI « Global ». Voir le mode Global.) De la même manière, les pistes du séquenceur qui sont assignées au canal ou aux canaux MIDI du clavier doivent le faire jouer. Si ce n'est pas le cas, référez-vous aux manuels respectifs du clavier et du séquenceur.

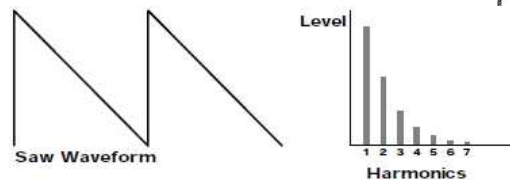
Comme vous pouvez le constater, quatre paires de sorties stéréo sont connectées à la console de mixage, ce qui permet de traiter des sons individuels via la console et des processeurs d'effets externes. Pour diriger des « Parts » d'une Performance vers ces sorties séparées, référez-vous à la section Part Edit plus loin dans ce manuel. En plus, le Supernova renvoie les sorties des effets vers les mêmes sorties que la « Part », ce qui fait que même lorsque des sorties séparées sont assignées, les effets associés suivent automatiquement.

Vous pouvez contrôler virtuellement n'importe quel paramètre du Supernova via MIDI. Dans cette configuration, le mouvement de n'importe quel bouton rotatif, la pression de n'importe quel bouton et le changement de n'importe quel paramètre peuvent être enregistrés sur votre séquenceur, pour être ensuite édités, si nécessaire. Voir pages 95 à 109 (anglais) pour de plus amples informations

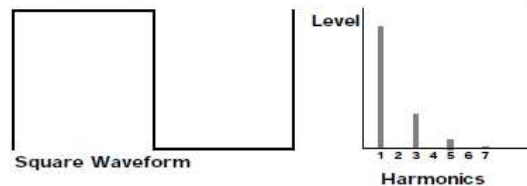
SYNTHESE ANALOGIQUE

OSCILLATEURS - PITCH

Il est important de connaître la synthèse analogique pour bien comprendre le son. Le son est le résultat d'une vibration ou oscillation. Ces vibrations génèrent des changements dans la pression de l'air qui sont captés par vos oreilles et perçus en tant que sons. Lorsqu'il s'agit de sons musicaux, les vibrations ou oscillations se perpétuent à intervalles réguliers et sont perçues comme la hauteur du son (Pitch) ou la fréquence du son (Frequency). La forme d'onde musicale la plus simple est l'onde sinusoïdale parce qu'elle ne contient qu'un seul « Pitch » et qu'elle est perçue comme un son « pur », similaire à un sifflet. La plupart des sons musicaux est composée de plusieurs fréquences où la fondamentale (la fréquence la plus forte) détermine la hauteur du son de la note. Les autres fréquences sont appelées harmoniques et sont, dans les sons musicaux, des multiples de la fréquence fondamentale. Par exemple, si la fréquence fondamentale est à 440Hz, la deuxième harmonique sera à 880Hz, la troisième à 1320Hz, la quatrième à 1760Hz, la cinquième à 2200Hz et ainsi de suite. Le nombre et l'amplitude de ces harmoniques déterminent le timbre d'un son. Cela forme le caractère du son et c'est pourquoi un violon sonne différemment d'une guitare, et que cette même guitare sonne différemment d'un piano. Dans un synthétiseur analogique, vous avez le choix entre plusieurs formes d'onde différentes. Chaque forme d'onde possède un nombre spécifique d'harmoniques, ce qui fait que le timbre de chacune est différent. Ci-après une description de certaines de ces formes d'onde et des indications sur comment les utiliser au mieux.



Les ondes en « dent de scie » (Saw) sont composées de toutes les harmoniques de la fréquence fondamentale. Comme vous pouvez le remarquer, chaque harmonique a la moitié de l'amplitude de la fréquence précédente. Cette forme d'onde est agréable à l'oreille et est très utile pour les sons de basses, de solos, et de cordes synthétiques.



Les ondes « carrées » (Square) n'ont que des harmoniques impaires, qui sont de même amplitudes que les harmoniques impaires de l'onde en « dent de scie ». Elles ont une sonorité sourde et métallique et sont de ce fait très utile pour la création de sons synthétiques inhabituels et de sons du genre « hautbois ».



Le bruit blanc (White Noise) n'a pas de fréquence fondamentale et toutes les harmoniques sont de même valeur. Cette forme d'onde peut être utilisée pour générer des explosions ou des bruits de vent synthétiques, et peut être utilisée, lorsqu'elle est utilisée en conjonction avec d'autres formes d'onde, pour créer l'illusion d'une « respiration » dans un instrument particulier.

PWM (PULSE WIDTH MODULATION)

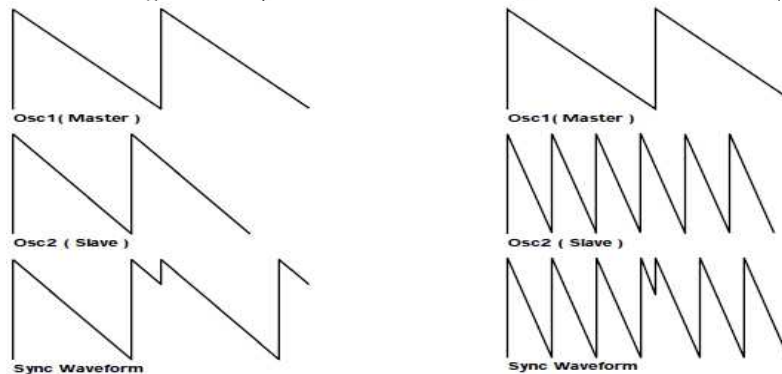
Le choix d'une forme d'onde est important parce qu'il détermine le timbre de base du son que vous voulez créer. D'autres méthodes de synthèse permettent de générer plus d'harmoniques.

La « modulation de la largeur de la pulsation » ou Pulse Width Modulation en est une. Le cycle de l'onde carrée normalement symétrique y est essentiellement varié, ce qui signifie que la forme d'onde passe d'une onde Square à une onde Pulse comme l'illustrent les diagrammes ci-dessous:



L'effet qui en résulte est un « chorus » épaississant très agréable et est généralement utilisé pour les sons de nappes et de sections de cordes.

Une autre méthode de synthèse est appelée Oscillator Sync. Elle utilise deux oscillateurs et en prend un (le maître) pour réinitialiser l'autre (l'esclave) chaque fois qu'il démarre un nouveau cycle. L'effet est plus flagrant lorsque les deux oscillateurs sont légèrement désaccordés comme l'illustrent les diagrammes ci-après:

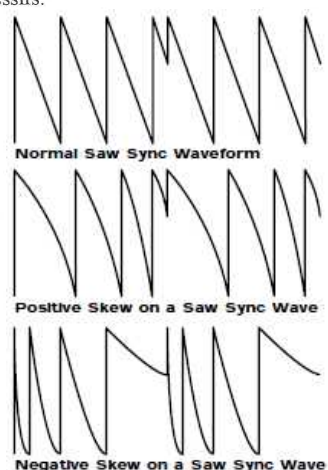


L'effet Sync crée des sonorités métalliques et très perçantes généralement utilisées pour des sons de solos. Vous remarquerez que le Supernova n'a pas besoin de deux oscillateurs pour créer cet effet. L'effet Sync est généré par le procédé « Analogue Sound Modelling » sans recourir à un oscillateur Sync. C'est en fait un paramètre « Sync » qui crée l'effet Sync classique, ce qui signifie que chacun des 3 oscillateurs d'une « voix » du Supernova peut être indépendamment synchrone, comme s'il y avait 3 oscillateurs Maîtres et 3 Esclaves.

La technologie « Analogue Sound Modelling » permet également la création de certains paramètres « Sync » de nouvelle génération absents sur les synthés analogiques classiques. Ces paramètres sont « Key Sync », « Sync Skew », et « Formant Width ».

Normalement, dans un synthétiseur analogique, bien que les oscillateurs Maîtres et Esclaves soient relativement désaccordés, ils suivent le pitch du clavier de manière similaire. Par exemple, si vous jouez des notes à une octave de différence, l'oscillateur Maître et l'oscillateur Esclave seront tous les deux transposés d'une octave. Le paramètre « Key Sync » permet d'ajuster indépendamment le suivi de clavier de l'oscillateur Esclave, ce qui signifie que l'effet « Sync » changera lorsque vous jouerez des notes différentes sur toute l'étendue du clavier.

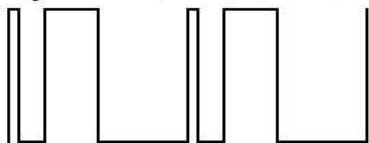
Le paramètre « Sync Skew » permet de manipuler la fréquence de l'oscillateur esclave « virtuel » à l'intérieur d'un cycle de l'oscillateur maître, où l'effet Sync semble avoir une fréquence plus élevée avec une modulation positive à la fin de chaque cycle et avec une modulation négative en début de cycle. Ce paramètre rend le son de la forme d'onde Sync encore plus strident, ce qui est particulièrement utile pour les sons de solo agressifs.



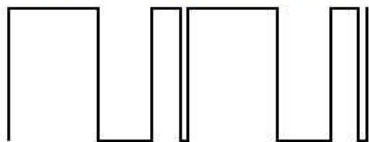
Sync Skew agit également sur les formes d'onde Square (carrée) et Saw (en dents de scie). L'effet est une « extension » de la forme d'onde avec une modulation positive au début et à la fin de son cycle. Sur les formes d'onde carrées, une valeur limitée produit des effets similaires à la Pulse Width Modulation à la seule exception qu'une modulation supérieure à 100% peut être appliquée,

permettant ainsi aux cycles d'être « étendus » en un seul original. Vous pouvez aussi vous y référer en tant que modulation de fréquence à l'intérieur du cycle. Cela peut générer des effets similaires à la fonction Sync, mais lorsque ce paramètre est utilisé en conjonction avec Formant Width, le résultat peut être très différent.

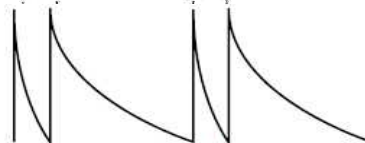
Des exemples du paramètre Skew sur des formes d'onde standard Square et Saw sont illustrés ci-dessous. Vous remarquerez comment l'onde est rallongée à une extrémité et que plusieurs cycles ont été également rallongés dans le cycle original.



Negative Skew on a Square Wave



Positive Skew on a Square Wave

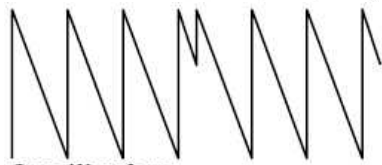


Negative Skew on a Saw Wave

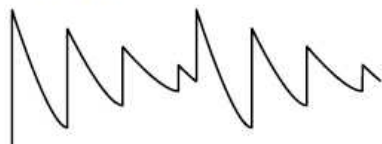


Positive Skew on a Saw Wave

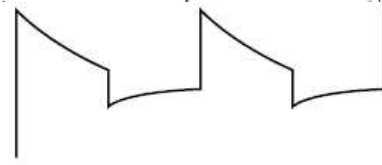
Formant Width est un paramètre qui contrôle le niveau des cycles de l'oscillateur esclave « virtuel ». Il peut servir à simuler une résonance à l'intérieur de l'oscillateur en utilisant le paramètre « Soften » pour arrondir les arêtes vives de la forme d'onde. L'effet est une réduction du niveau de chaque cycle esclave successif. De plus, ce paramètre agit également sur les formes d'onde Square et Saw normales, en amplifiant les fréquences aiguës de ces ondes.



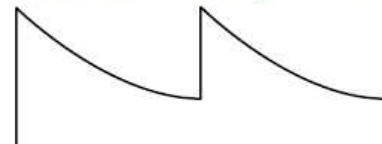
Sync Waveform



Sync Formant Width Waveform

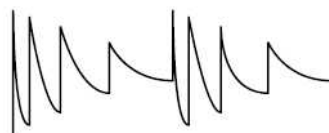


Formant Width on a Square Wave

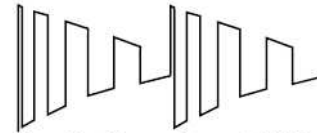


Formant Width on a Saw Wave

Les paramètres Skew et Formant Width peuvent être utilisés en conjonction pour créer d'autres nouvelles formes d'onde. Voir ci-dessous.

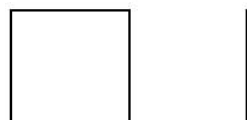


Negative Skew & Formant Width on a Saw Wave

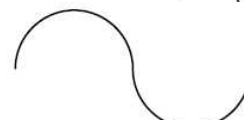


Negative Skew & Formant Width on a Saw Wave

La technologie « Analogue Sound Modelling » permet encore plus de contrôle sur les formes d'onde. Une fois que vous avez sélectionné vos formes d'onde d'oscillateur basiques, vous pouvez aller encore plus loin en utilisant le paramètre Soften. Ce dernier arrondit toutes les arêtes vives de la forme d'onde, réduisant ainsi son contenu harmonique. Un exemple de l'action du paramètre « Soften » sur une onde carrée est illustré ci-après.

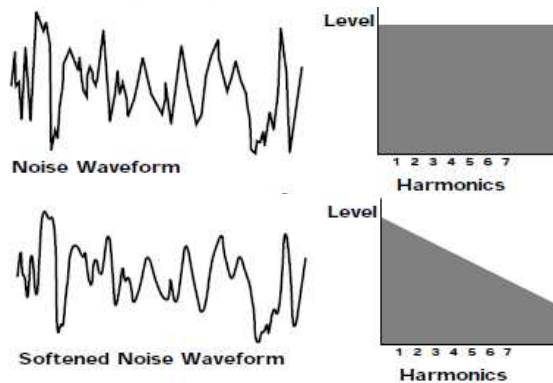


Square Waveform

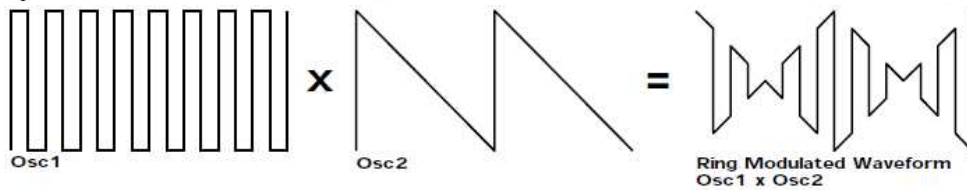


Softened Square Waveform

Le paramètre Soften est complètement variable et comme vous pouvez le voir, peut réduire une onde carrée en une seule harmonique produisant une onde sinusoïdale. Le procédé Soften peut également être appliqué à un générateur de bruit permettant de contrôler le contenu harmonique du bruit. Un exemple de l'action du paramètre Soften sur un bruit rose est illustré ci-dessous.



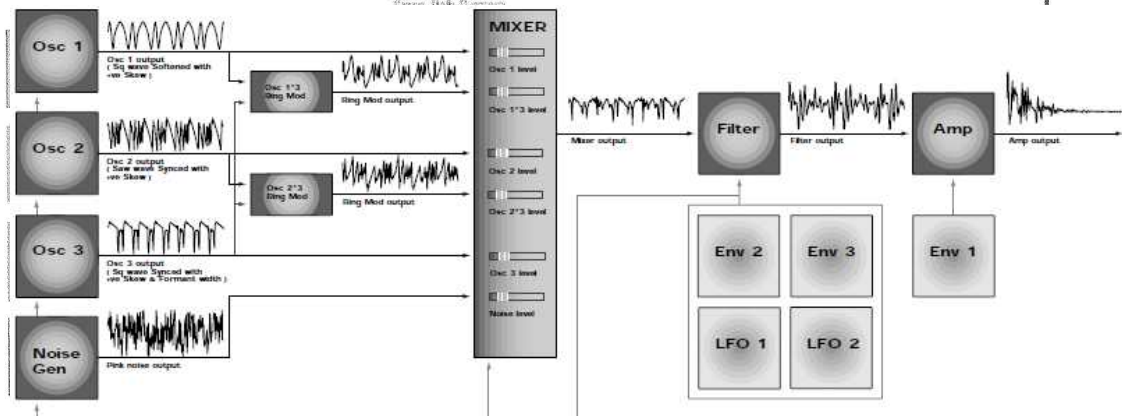
Enfin, il y a la « Ring Modulation ». Cette modulation utilise deux oscillateurs, mais au lieu de les ajouter comme dans un mixer, ils sont ici multipliés. L'effet est très similaire à la FM et génère un résultat tel qu'illustré ci-dessous:



L'effet Ring Mod crée des sons plutôt métalliques et est généralement utilisé pour des sons de solos, mais lorsqu'utilisé subtilement, il peut produire des sons de piano électrique, et lorsqu'utilisé drastiquement, des effets sonores assez inhabituels.

Toutes ces méthodes permettent d'améliorer les formes d'onde d'oscillateur basiques pour inclure beaucoup plus d'harmoniques, ou encore un mélange pratique de celles-ci. Une fois les formes d'onde sélectionnées, vous pouvez « accorder » le contenu harmonique du mélange de différentes formes d'onde en les passant au travers d'un « Filtre » afin d'enlever les harmoniques indésirables. Le filtre d'un synthétiseur analogique est un « contrôle du timbre » très puissant. Comme le contrôle Tone sur une chaîne stéréo, qui agit sur le son, mais ne change pas le style de musique restitué par le disque, le filtre d'un synthétiseur peut agir sur le timbre du son, mais ne peut altérer le timbre fondamental des formes d'onde.

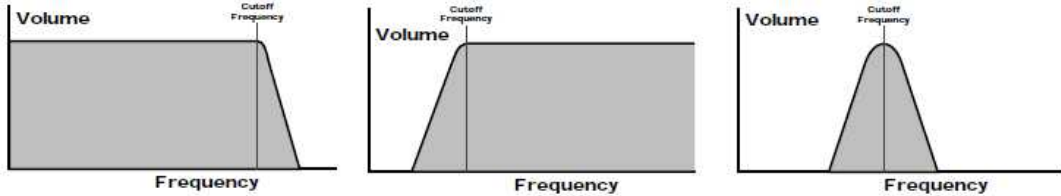
C'est pour cette raison que vous disposez de plusieurs formes d'onde et que vous pouvez les mélanger pour générer d'autres formes d'onde harmoniquement plus riches. Le diagramme ci-dessous illustre le parcours du signal dans le Supernova.



Comme vous pouvez le remarquer, différentes formes d'onde sont générées par différents oscillateurs via différentes techniques. Les oscillateurs, les Ring Modulators, et le générateur de bruit sont mélangés et alimentent tous le filtre. Le signal est ensuite envoyé dans l'amplificateur. L'oscillateur 1 utilise une onde carrée modulée par Skew, puis Soften, pour créer une onde d'apparence sinusoïdale à la seule différence qu'elle est pourvue d'une bosse supplémentaire produisant un son du genre Sifflet. L'oscillateur 2 utilise une onde en dents de scie modulée par Skew et Sync pour produire un son strident, et l'oscillateur 3 utilise une onde carrée modulée par Skew et Formant Width pour produire une forme d'onde brillante de type PWM. Les Ring Modulators 1*3 et 2*3 génèrent des formes d'onde complexes qui sont envoyées vers le Mixer avec tous les oscillateurs et le générateur de bruit.

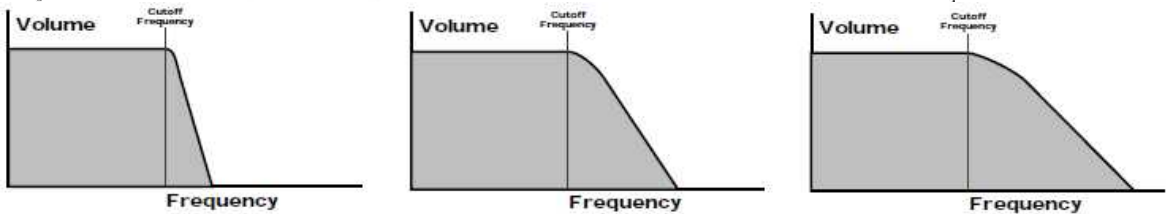
FILTRE - TONE

Il y a plusieurs types de filtres différents. Le filtre passe-bas (Low Pass Filter), le filtre passe-haut (High Pass Filter) et le filtre passe-bande (Band Pass Filter). Le filtre passe-bas permet aux harmoniques situées en dessous d'une fréquence donnée de passer au travers du filtre, d'où son nom. Le filtre passe-haut permet aux harmoniques situées en dessous d'une fréquence donnée de passer au travers du filtre, d'où son nom. Le filtre passe-bande permet aux harmoniques situées à la fréquence donnée de passer au travers du filtre, les harmoniques situées en dessous et en dessus de cette fréquence, elles, ne passent pas au travers du filtre, d'où son nom de passe-bande. Les courbes de réponse en fréquence de ces trois types de filtres sont illustrées ci-dessous.

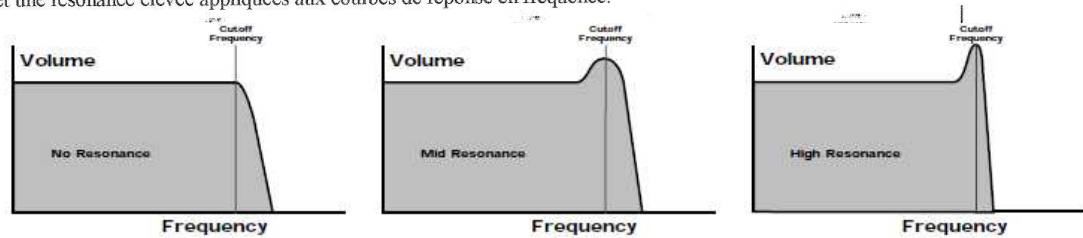


De plus, la pente de la courbe à laquelle le filtre rejette les harmoniques indésirables peut être altérée. L'effet résultant est similaire à celui du contrôle « Q » sur un égaliseur paramétrique.

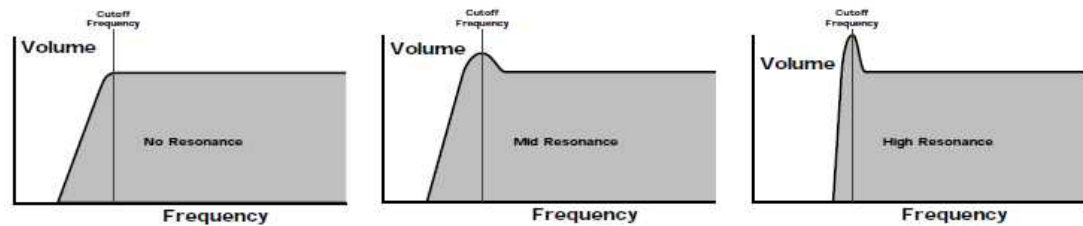
En position 12db, la pente de la fréquence de coupure est moins raide de façon à ce que les fréquences hautes ne soient pas autant atténuées qu'en position 24 ou 18db, ce qui fait que le filtrage résultant est plus subtil que dans ces dernières positions où la fréquence de coupure est bien plus évidente. La pente est mesurée en dB par octave. Les courbes de réponse des pentes d'un filtre passe-bas avec 24, 18 et 12db par octave sont illustrées ci-dessous.



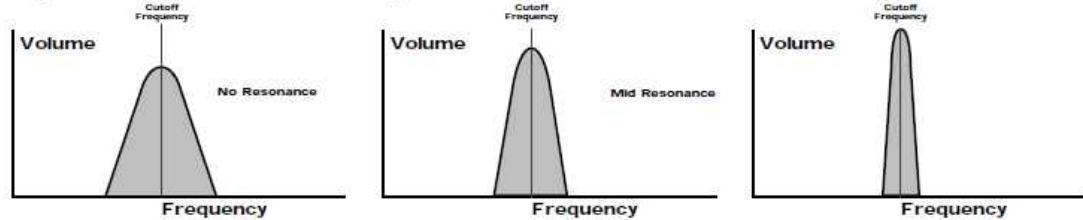
Tous ces filtres sont pourvus d'un paramètre Résonance qui accentue les harmoniques à la fréquence de coupure du filtre. Cet effet est très utile pour créer de grandes différences timbrales dans la forme d'onde basique. Il est illustré ci-dessous avec une résonance moyenne et une résonance élevée appliquées aux courbes de réponse en fréquence.



Low Pass Filter with Resonance Response Curves



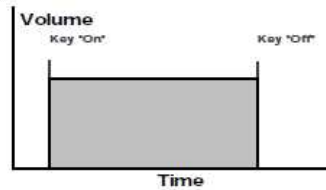
High Pass Filter with Resonance Response Curves



Band Pass Filter with Resonance Response Curves

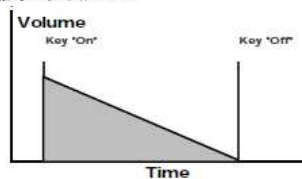
AMPLIFICATEUR - VOLUME

Le dernier processus majeur dans la création d'un son est son « volume ». Le volume est variable dans le temps et par conséquent, un son d'orgue a des caractéristiques de volume très différentes que celles d'un piano ou d'une section de cordes. Voir les diagrammes ci-après pour plus de détails.



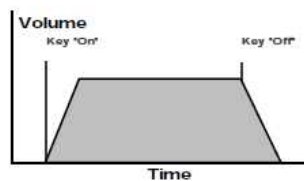
"Organ" Type Volume Response Curve

L'orgue (Organ) passe instantanément au volume maximum lorsqu'une note est jouée et reste tel quel jusqu'à ce que cette même note soit relâchée pour revenir instantanément à zéro.



"Piano" Type Volume Response Curve

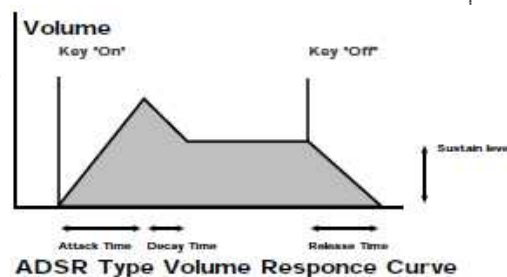
Le piano passe instantanément au volume maximum lorsqu'une note est jouée et retombe graduellement à zéro en plusieurs secondes.



"String Section" Type Volume Response Curve

La section de cordes (String Section) monte graduellement jusqu'au volume maximum lorsqu'une note est jouée et reste tel quel jusqu'à ce que la note soit relâchée pour revenir graduellement à zéro en quelques secondes.

Ces courbes sont appelées « Envelopes » et dans un synthétiseur analogique, des générateurs d'enveloppe sont utilisés pour les recréer. Les générateurs d'enveloppe sont pourvus de 4 paramètres qui sont utilisés pour ajuster la forme de l'enveloppe. Voir le diagramme ci-dessous.



ADSR Type Volume Response Curve

Attack Time est utilisé pour ajuster le temps que prend l'enveloppe pour passer de zéro à la valeur maximum lorsque la note est jouée. (Fade In.)

Decay Time est utilisé pour ajuster le temps que prend l'enveloppe pour passer de la valeur maximum à la valeur déterminée par le niveau de soutien (Sustain Level). C'est une décroissance de volume typique au piano.

Sustain Level est utilisé pour spécifier le niveau auquel l'enveloppe reste pendant que la note est tenue.

Release Time est utilisé pour ajuster le temps qu'il faut au niveau pour passer de la valeur de soutien à zéro lorsque la note est relâchée. (Fade Out.)

Un Synthétiseur Analogique peut être divisé en trois éléments principaux:

- 1 - L'oscillateur est la partie du synthétiseur qui génère des formes d'onde à un pitch donné.
- 2 - Le type de forme d'onde sélectionné dans l'oscillateur et les réglages du filtre déterminent le timbre (Tone) du son.
- 3 - Le son est ensuite passé au travers d'un amplificateur qui est contrôlé par un générateur d'enveloppe. Ces derniers agissent dans le temps sur le volume du son.

Ces trois éléments peuvent être contrôlés de différentes manières:

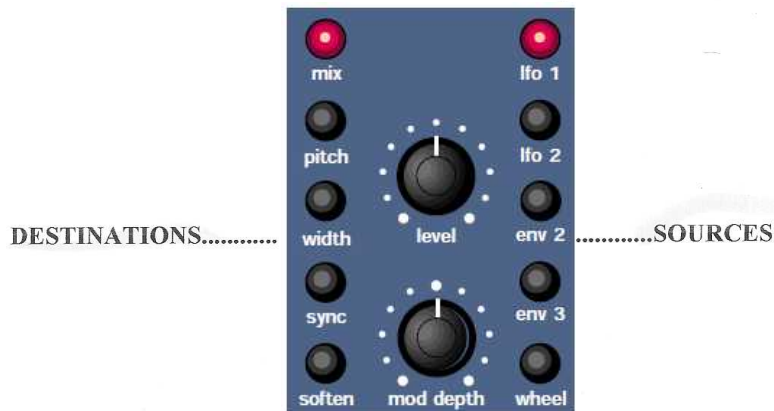
Par exemple, le pitch (hauteur du son) d'une note peut être joué sur un clavier de synthé et ensuite manipulé en temps réel à l'aide de la molette de « Pitch Bend » afin de créer des effets du même nom. Des LFOs (Oscillateurs Basse Fréquence) peuvent être utilisés pour moduler le pitch d'une note à une vitesse spécifique afin de créer un effet de vibrato. Un générateur d'enveloppe peut aussi être utilisé pour faire glisser le pitch de façon automatique.

Le filtre peut être manipulé par des LFOs pour moduler le « timbre » d'un son à une vitesse spécifique pour créer un effet de type « Wah Wah ». Un générateur d'enveloppe peut être aussi utilisé sur le filtre de façon à ce que le timbre du son change dans le temps. Une fonction appelée « Keyboard Tracking » (suivi de clavier) peut également être utilisée sur le filtre de façon à ce que le timbre du son change suivant la note jouée.

L'amplificateur peut être manipulé par des générateurs d'enveloppe de façon à ce que des changements dans le temps du volume d'un son rendent ce dernier court et percussif, ou plus proche d'un piano, ou encore d'un orgue. De plus, la vélocité à laquelle vous jouez les notes peut être également utilisée pour manipuler le volume et rendre le son plus expressif.

Les paramètres qui manipulent ces trois éléments de synthèse principaux sont appelés les « sources de modulation ».

Le Supernova est pourvu de 3 générateurs d'enveloppe et de 2 LFOs comme sources de modulation. En plus, la Vélocité (ou la force à laquelle vous jouez, par ex. de ppp à fff), l'Aftertouch (ou la pression que vous exercez sur les notes du clavier pendant qu'elles sont tenues) et la molette de modulation sont incluses en tant que sources additionnelles des signaux de modulation dans une Matrice de Modulation. Ce qui permet à presque n'importe quelle source de moduler un paramètre donné. Il est même possible d'avoir une combinaison de différentes sources modulant un seul paramètre. Dans le Supernova, tout a été proprement arrangé sur la face avant de façon à ce que l'accès aux différentes combinaisons de modulation possibles soit rapide et facile. La matrice de modulation de la section Oscillateur est illustrée ci-après.



Une simple sélection de la « Source » désirée (rangée de boutons droite) et de la « Destination » désirée (rangée de boutons gauche) et un simple réglage des boutons rotatifs « Level » et « Mod Depth », permettent la création de schémas de modulation complexes. Sur les anciens synthés analogiques, ces schémas de modulation étaient effectués à l'aide de « patchs » qui connectaient physiquement les sources et les destinations.

Tout ça pour plus de fonctions de performance en temps réel. Par exemple, il est possible de balayer l'effet Sync, l'effet Soften, la PWM et de modifier le mélange des trois oscillateurs indépendamment les uns des autres, d'ouvrir la fréquence de coupure du filtre, de réduire la résonance du filtre, d'ajouter plus de distorsion et de délai, et encore de réduire l'effet de chorus et la réverbération, en poussant tout simplement la molette de modulation! Grâce à la matrice de modulation, de tels schémas sont facilement reproductibles et transformeront un son « statique » en un d'un autre monde avec un contrôle total et une souplesse incomparable.

C'est là où la plupart des synthétiseurs s'en tiennent, toutefois, le Supernova comprend en plus une section Effect très puissante. On peut dire que les effets font autant partie d'un son que le son lui-même. Certains gros systèmes analogiques « vintage » étaient équipés d'une réverbération à ressort, et avec le développement de la technologie DSP, les effets numériques sont devenus disponibles dans les synthétiseurs modernes. Quoi qu'il en soit, dans une application « multitimbrale », tous les sons passent généralement au travers d'une même série d'effets.

Dans le Supernova, un bloc de 7 effets fait partie intégrante du « Program » et peut être considéré comme faisant également partie du moteur de synthèse. Les effets sont les suivants: Distortion, EQ, Reverb, Chorus/Flanger/Phaser, Delay, Panning et Comb Filter. Ils permettent de simuler des effets du « monde réel » tels que l'écho, la réverbération de pièces, etc. Ou ils peuvent être utilisés tout simplement pour rendre votre son bizarre! Pour plus de détails sur ce que chaque effet fait et sur comment les utiliser au mieux, référez-vous au chapitre dédié à l'Édition des Effets à la page.90

La meilleure chose à faire est de rentrer dedans et de manipuler ces boutons, après tout c'est la raison pour laquelle nous les avons mis là! Expérimentez et vous créerez bientôt vos propres sons. N'ayez pas peur d'effacer les sons d'usine, ils peuvent être rappelés à tout moment si vous le désirez. Pour ce faire, référez-vous au mode Global dans ce manuel pour plus de détails.

Nota Akoustic :

Les pages 14/15 étaient diagramme illisible après scan mais non indispensables

EN TERMES DE NOVATION

Dans ce manuel, certains termes peuvent être déroutants s'ils ne sont pas correctement assimilés. Voici, par conséquent, une traduction de tous les termes spéciaux utilisés dans ce manuel.

PERFORMANCE

C'est le type de son le plus complexe que le Supernova peut créer. Une Performance est composée de jusqu'à huit sons différents, appelés Parts. Ces Parts peuvent être superposées ou disposées en Splits sur l'étendue du clavier. Les Performances sont accessibles en pressant le bouton Performance. D'autres fabricants les appellent parfois, Multis, Multisetups ou Combinations.

PART

C'est une des huit parties qui composent une Performance. Le son assigné à une Part est appelé un Program. D'autres fabricants les appellent parfois Timbres.

PROGRAM

C'est le type de son le plus simple que le Supernova peut créer. Les Programs sont accessibles en pressant le bouton Program. D'autres fabricants les appellent parfois Patches ou Partials.

VOIX (ou VOICE)

En termes de polyphonie, une voix équivaut à une note jouée. Une voix du Supernova utilise trois oscillateurs, deux Ring Modulators et un générateur de bruit comme sources sonores. Toutes ces sources peuvent être utilisées simultanément dans une voix.

OSCILLATEUR

C'est le générateur de forme d'onde basique dans le Supernova. Il y a trois oscillateurs par voix.

EFFET SYNC

C'est un paramètre d'un oscillateur qui émule l'effet « Sync » généré par 2 oscillateurs analogiques dans une configuration « Oscillator Sync ». Pour plus de détails, référez-vous à la page 6, Synthèse Analogique.

EFFET SOFTEN

C'est un paramètre qui contrôle le contenu harmonique de n'importe quelle forme d'onde. Un effet Soften complet sur une forme d'onde produit une onde de type sinusoïdale. Pour plus de détails, référez-vous à la page 6, Synthèse Analogique.



ANALOGUE SOUND MODELLING

ANALOGUE SOUND MODELLING™

C'est le Système de Synthèse que le Supernova utilise pour créer les sons. Inventé par Novation, cette nouvelle méthode de synthèse a été utilisée pour la première fois dans la « lauréate » Drum Station de Novation.



NOTE: **REMARQUE:**

Lorsque ce symbole apparaît dans le manuel, c'est pour indiquer une fonction importante, ou une fonction destructive telle que l'écriture de données dans la mémoire, etc

SONS - PROGRAMS & PERFORMANCES

Vous pouvez sélectionner deux types de sons dans le Supemova. Les Programs et les Performances.

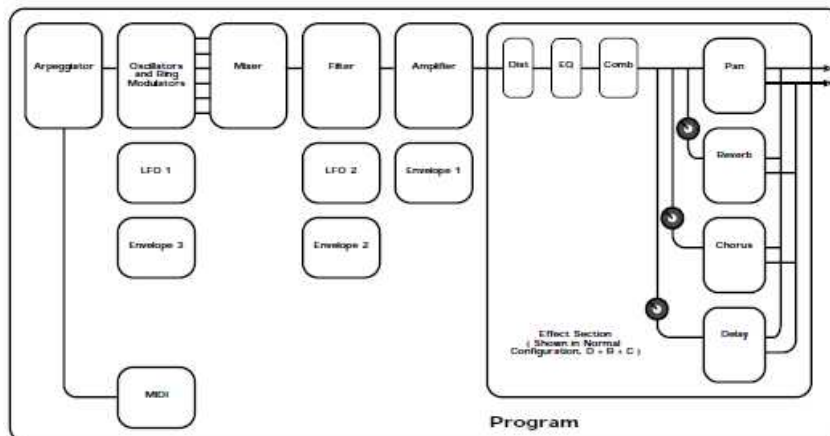
PROGRAMS

Lorsque le bouton Program est pressé, un seul Program est rappelé de la mémoire. Un Program est le type de sons le plus simple dans le Supemova. Ce son est composé de 3 oscillateurs, de 2 Ring Modulators et d'un générateur de bruit qui sont mélangés dans le Mixer, puis envoyés au travers du filtre, de l'amplificateur et des processeurs d'effets. Le son produit par un Program en mode Program sort par les sorties 1 et 2. Un Program utilise le « Global MIDI Channel » pour recevoir les données MIDI. Un Program couvre toute l'étendue des notes d'un clavier et a la courbe de vélocité standard. Dans d'autres synthés, un Program est parfois appelé Patch ou Partial. Tous ces noms se réfèrent en gros à la même chose, toutefois le Supemova diffère en deux points:

Premièrement, la section Effects est mémorisée avec le Program. Bien que cela paraisse commun en comparaison avec d'autres appareils, la vraie différence apparaît lorsqu'une Performance est sélectionnée. Parce que le Supemova peut opérer 56 effets à la fois, les 8 Parts d'une Performance ont leur propre section d'effets, ce qui permet à toutes les Parts de sonner exactement pareilles en mode Performance qu'en mode Program. C'est une spécificité unique propre au Supemova et c'est littéralement comme si vous aviez 8 synthétiseurs séparés avec 8 sections d'effets pour une production de très haute qualité dans une seule et même boîte.

Deuxièmement, les paramètres des sections Arpeggiator sont également mémorisés avec le Program. Par conséquent, comme le Supemova peut opérer 8 Arpeggiators simultanément, les 8 Parts d'une Performance peuvent avoir leur propre Arpeggiator.

Ci-dessous le bloc diagramme simplifié d'un Program dans le Supemova.



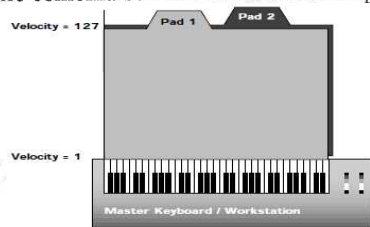
Comme vous pouvez le remarquer, les messages MIDI arrivant dans un Program sont traités par l'Arpeggiator (s'il est activé) et contrôlent les oscillateurs. Les signaux produits sont mélangés dans la section Mixer et le signal résultant est envoyé au travers du filtre. Le signal est ensuite envoyé dans l'amplificateur qui ensuite envoie le signal dans la section d'effets. Ce parcours du signal est reproduit sur la face avant du Supemova permettant de bien comprendre le procédé de synthèse.



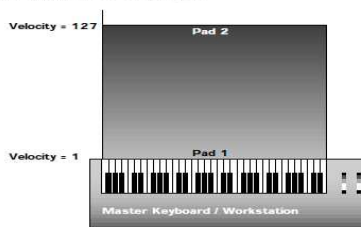
Tous les contrôles principaux de ce processus se trouvent sur la face avant, et lorsqu'en mode Program, le réglage de ces contrôles agit directement sur le son produit. Pour une meilleure compréhension de la création sonore, référez-vous à la page 6, Synthèse Analogique.

PERFORMANCES

Une Performance est un arrangement plus complexe où plusieurs Programs sont utilisés simultanément. Ce qui permet la création de sons beaucoup plus complexes, superposés pour créer un son plus « gros », ou disposés en Split de deux ou plusieurs sections sur le clavier. En fait, une Performance est composée de jusqu'à 8 Parts. Chacune de ces Parts peut avoir son propre Program et, comme nous vous l'avons expliqué précédemment, sa propre section d'effets et son propre Arpeggiator. Ce qui signifie qu'il est possible de superposer jusqu'à 8 Programs ou de créer un Split de jusqu'à 8 sections avec différents sons sur toute l'étendue du clavier, ou encore n'importe quelle combinaison des deux. Des exemples sont illustrés ci-dessous.

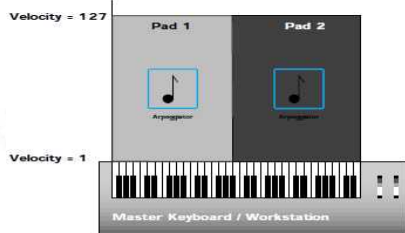


Keyboard Range
PERFORMANCE LAYER EXAMPLE

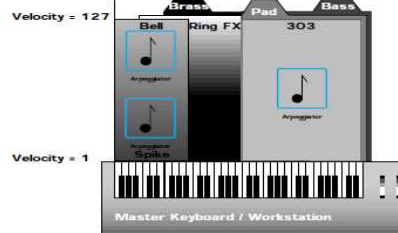


Keyboard Range
PERFORMANCE VELOCITY CROSSFADE EXAMPLE

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple « Performance Layer », deux Programs « Pad » sont superposés sur toute l'étendue du clavier. Jouer n'importe quelle note jouera les deux sons simultanément. Comme vous pouvez le voir dans l'autre exemple, jouer doucement sur le clavier jouera le Pad 1 et jouer plus fort jouera le Pad 2. Un jeu de force moyenne jouera les deux sons en même temps.



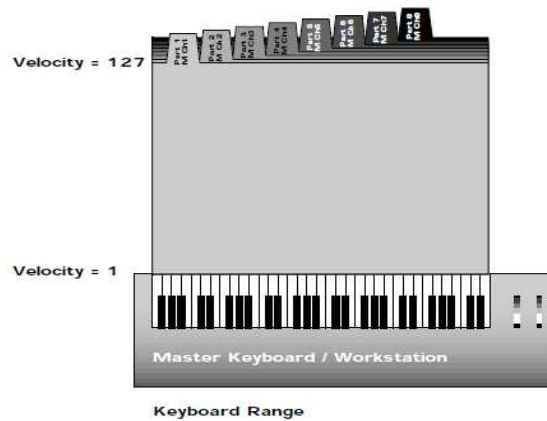
Keyboard Range
PERFORMANCE SPLIT EXAMPLE



Keyboard Range
PERFORMANCE MULTIPLE EXAMPLE

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple « Performance Split », jouer sur la partie haute du clavier jouera le Pad 1, et jouer sur la partie basse du clavier jouera le Pad 2. En plus, différents Arpeggiators sont assignés aux parties haute et basse du clavier. Les deux peuvent être joués simultanément. L'autre exemple est beaucoup plus complexe. Une Performance peut être composée de jusqu'à 8 Parts, dans cet exemple, 7 Parts ont été utilisées. La partie basse du clavier est une superposition (ou Layer) de 3 Programs, un Pad, une Basse et un son de TB 303 arpeggié. Ces trois sons jouent en même temps lorsque vous jouez une note dans l'étendue qu'ils couvrent. Un peu plus haut sur le clavier un son de cuivre (Brass) a été assigné et lorsque vous jouez fort un Ring Mod FX est ajouté. Encore plus haut, deux autres sons arpeggiés sont assignés. Ils sont arrangés dans un crossfade de vélocité, ce qui signifie que lorsque vous jouez doucement dans cette étendue du clavier, un son « Spike » avec une arpeggiation se fait entendre, et lorsque vous jouez plus fort, un son « Bell » se fait entendre avec une arpeggiation différente. Pour spécifier le point de Split, utilisez le paramètre « Range » afin de déterminer l'étendue sur le clavier sur laquelle la Part sélectionnée sera restituée. Pour spécifier les crossfades de vélocité, utilisez le paramètre « Velocity Curve » afin de déterminer comment la Part sélectionnée répondra à la vélocité.

Le mode Performance est également le mode dans lequel vous pouvez utiliser la « Multitimbralité » du Supernova. Le Supernova peut jouer simultanément jusqu'à 8 sons différents sur 8 canaux MIDI différents. Chaque Part d'une Performance peut avoir un réglage de canal MIDI séparé. C'est ainsi qu'on utilise la multitimbralité du Supernova.



Keyboard Range

MULTI TIMBRAL PERFORMANCE EXAMPLE

L'exemple de la page précédente illustre l'assignation de 8 sons différents à 8 canaux MIDI différents. Assignez les Parts individuelles aux canaux MIDI requis et assurez-vous que les étendues sur le clavier (Range) des Parts couvrent bien tout le clavier, et que les vélocités sont à leur valeur normale (sinon des résultats inattendus pourraient en découler). Vous remarquerez que vous pouvez effectuer des combinaisons de Performances multitimbrales et de Split/Layer. Par exemple, une Performance peut être configurée avec les Parts 1 à 4 assignées aux canaux MIDI 1-4 et les Parts 5 et 6 assignées au canal MIDI 5 avec un Split entre ces deux Parts, et enfin les Parts 7 et 8 assignées au canal MIDI 6 et superposées en Layer.



REMARQUE:

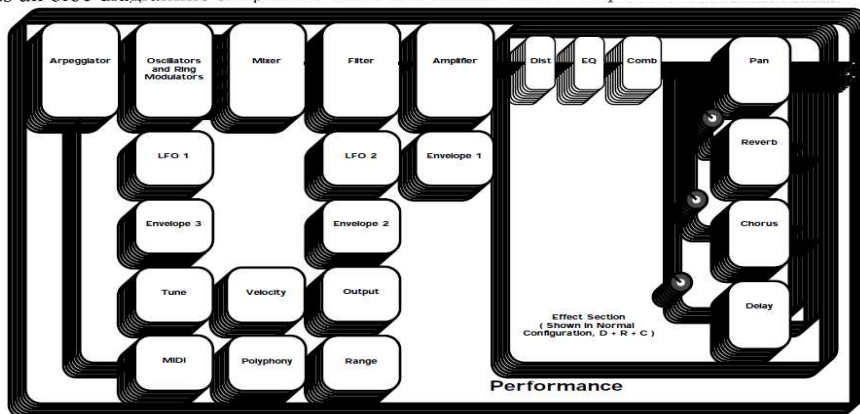
Lorsqu'un message de changement de programme est reçu sur le canal MIDI Global, il changera le Program ou la Performance sélectionnée. Si un changement de programme est reçu sur un canal MIDI de Part qui n'est pas le canal Global, il changera le Program assigné à cette Part. Les réglages d'effets stockés dans le Program seront chargés dans la section Parts Effects si le paramètre Effect utilisé dans le menu Output est sur « Program ». Si ce paramètre est sur « Performance », le Program changera mais le réglage d'effets pour cette Part ne sera pas altéré. En plus, les paramètres Arpeggiator du Program seront chargés dans la section « Parts Arpeggiator ».



REMARQUE:

Il n'y a qu'un seul contrôle Arpeggiator Speed dans une Performance. Régler la vitesse d'Arpeggiator de n'importe quelle Part agira sur les 8 Arpeggiators.

Ci-dessous un bloc diagramme simplifié d'une Performance dans le Supernova.



Vous remarquerez qu'une Performance est littéralement une duplication de 8 Programs, ce qui inclut les sections d'effets et les Arpeggiators.

UTILISATION MULTITIMBRALE

CONSEILS SUR LES CONFIGURATIONS MULTITIMBRALES

Le mode Multi dans le Supernova est le mode « Performance ». Pour effectuer une configuration multitimbrale, suivez la méthode suivante.

Assurez-vous que le Supernova est en mode Performance en pressant le bouton Performance, qui doit s'allumer. Pour commencer, nous vous suggérons d'utiliser « Vanilla Perf » dans la Bank B.

Pour assigner un son de Basse au canal MIDI 1, par exemple, pressez le bouton Part 1 et l'afficheur changera pour indiquer le son en cours d'assignation dans cette Part (dans les Programs d'usine Vanilla, c'est le Program A000 « Neuroglider », Bank A). Maintenant, utilisez le pavé numérique et les boutons +/-1 pour sélectionner le son désiré. Par exemple, le Program 002 « Simple Bass » dans la Bank A. Pressez le bouton MIDI et mettez le canal MIDI sur 1. Vous devriez entendre le son de Basse lorsque le Supernova est joué au travers du canal MIDI 1. Si vous voulez assigner les Effets du Program à la Part, pressez le bouton Output et mettez le paramètre « Effects used » sur Program.

Pour assigner un son de Cordes au canal MIDI 2, par exemple, pressez le bouton Part 2 et l'afficheur changera pour indiquer le son en cours d'assignation dans cette Part (dans les Programs d'usine Vanilla, c'est le Program A000 « Neuroglider », Bank A). Maintenant, utilisez le pavé numérique et les boutons +/-1 pour sélectionner le son désiré. Par exemple, le Program 012 « Stringz » dans la Bank A. Pressez le bouton MIDI et mettez le canal MIDI sur 2. Vous devriez entendre le son de Cordes lorsque le Supernova est joué au travers du canal MIDI 2. Si vous voulez assigner les Effets du Program à la Part, pressez le bouton Output et mettez le paramètre « Effects used » sur Program.

Pour assigner un son de Batterie au canal MIDI 3, par exemple, pressez le bouton Part 3 et l'afficheur changera pour indiquer le son en cours d'assignation dans cette Part (dans les Programs d'usine Vanilla, c'est le Program A000 « Neuroglider », Bank A). Maintenant, utilisez le pavé numérique et les boutons +/-1 pour sélectionner le son désiré. Par exemple, le Program 006 « Garage Kit » dans la Bank A. Pressez le bouton MIDI et mettez le canal MIDI sur 3. Vous devriez entendre le son de Batterie lorsque le Supernova est joué au travers du canal MIDI 3. Si vous voulez assigner les Effets du Program à la Part, pressez le bouton Output et mettez le paramètre « Effects used » sur Program.

Les autres Parts sont assignées de manière similaire et ce jusqu'à 8 Parts. Si 2 ou plusieurs Parts sont assignées au même canal MIDI, toutes ces Parts seront jouées simultanément lorsque ce canal MIDI sera reçu par le Supernova.

Certains paramètres d'un Program dans une Part de Performance peuvent être outrepassés sans avoir à changer les réglages du Program original. Ce qui inclut les paramètres « Level », « Speed » en ce qui concerne l'Arpeggiator, et tous les paramètres d'effets. Cela permet de créer des réglages d'effets complètement différents sur une Part individuelle sans altérer les réglages du Program source. La Part peut être optimisée de façon à ce que lorsque des changements de programme sont reçus sur cette Part, le Supernova garde les réglages que vous avez effectués dans la Performance et ignore ceux du Program nouvellement sélectionné. Pour ce faire, vous devez mettre le paramètre « Effects used » sur « Part » dans le menu « Output ». Alternativement, tous les effets peuvent changer lorsqu'un message de changement de programme est reçu par une Part en mettant ce paramètre sur « Program ».



REMARQUE:

Une seule Performance est disponible à la fois. Il n'est pas possible de créer une configuration Multi avec plusieurs Performances.



REMARQUE:

Lorsqu'un message de changement de programme est reçu au travers du canal MIDI Global, il change le Program ou la Performance sélectionnée. Si un changement de programme est reçu sur un canal MIDI de Part qui n'est pas le canal Global, il change le Program assigné à cette Part.

Les réglages d'effets stockés dans le Program sont chargés dans la section Parts Effects si le paramètre Effect utilisé dans le menu Output est sur « Program ». Si ce paramètre est sur « Performance », le Program change mais le réglage d'effets pour cette Part ne sera pas altéré. En plus, les paramètres Arpeggiator du Program seront chargés dans la section « Parts Arpeggiator ».



REMARQUE:

Il n'y a qu'un seul contrôle Arpeggiator Speed dans une Performance. Régler la vitesse d'Arpeggiator de n'importe quelle Part agira sur les 8 Arpeggiators.

Si vous créez vos propres Performances à partir de Performances existantes autres que les Performances d'usine Vanilla, des paramètres peuvent avoir été spécifiés dans des Parts individuelles et occasionner des choses étranges en configuration Multi.

Voici la liste de contrôle:

La vitesse se comporte bizarrement sur une Part - Le paramètre Velocity Curve dans le menu Velocity n'est pas sur « Normal ».

La Part est monophonique et devrait être poly - Le paramètre Polyphony dans le menu Polyphony est sur « Mono ».

La Part est polyphonique et devrait être mono - Le paramètre Polyphony dans le menu Polyphony est sur « Poly ».

La Part est muette/pas de réponse - Est-ce que la LED de la Part s'allume lorsque du MIDI est envoyé?

Oui - Le paramètre Polyphony dans le menu Polyphony est sur « Off ».

Oui - Les sorties assignées peuvent être différentes de celles connectées, vérifiez le réglage des sorties dans la Part concernée.

Non - Le canal MIDI de la Part est sur un autre numéro dans le menu MIDI.

La Part est dans une tonalité différente des autres - Le paramètre Semitone dans le menu Tune n'est pas sur « 0 ».

La Part est désaccordée par rapport aux autres - Le paramètre Part Detune dans le menu Tune n'est pas sur « 0 ».

La pédale de Sustain fonctionne à l'envers sur la Part assignée - La polarité de la pédale n'est pas correcte, mettez le paramètre Sustain dans le menu MIDI sur « Enable » ou « Enable (I) » de façon à ce que l'effet désiré se produise.

La pédale de Sustain ne fonctionne pas sur la Part assignée - Le paramètre Sustain dans le menu MIDI n'est pas sur « Enable » ou « Enable (I) ».

SELECTION - PROGRAMS & PERFORMANCES

Il y a beaucoup de sons dans le Supernova, et ils sont arrangés par Banks de 128. Il y a 2 Banks de 128 Performances et 4 Banks de 128 Programs., pour un total de 256 Performances en 2 Banks (A et B) et 512 Programs en 4 Banks (A, B, C et D). Presser le bouton Program active le mode Program et l'afficheur indique:

Sintillator M-Wh
Prog A000

Vous pouvez remarquer que c'est un Program parce que le bouton Program est allumé et que la ligne inférieure de l'afficheur indique « Prog » suivi de la Bank et du numéro de Program. La ligne supérieure indique le nom du Program.

Pressez le bouton Bank et l'afficheur indiquera:

Filtered H2O
Prog B000

La Bank B a été sélectionnée. Si le numéro de Program n'est pas celui que vous voulez, tapez trois chiffres sur le pavé numérique ou utilisez les boutons +1/-1 pour entrer le numéro désiré. Par exemple, tapez 1, 2 et 3 et l'afficheur indiquera:

TinCanWire M-Wh
Prog B123

C'est un autre Program. Magic, isn't it?

Presser de nouveau le bouton Bank trois fois de suite ramènera le Supernova à la Bank A (sur le modèle 16 voix, 4 pressions supplémentaires sont nécessaires sur le modèle 32 voix).

Presser les boutons +1/-1 vous fera respectivement avancer ou reculer dans les Programs.

La sélection des Performances s'opère exactement de la même manière.

Lorsque des sons sont sélectionnés, les messages MIDI appropriés de changement de Bank et de Program sont envoyés à la dernière entrée sur le pavé numérique et peuvent être enregistrés sur un séquenceur logiciel ou matériel. La sélection des sons via MIDI est très simple, vous envoyez les commandes de changement de Bank et de Program dans le Supernova à partir d'un clavier de contrôle MIDI ou d'un séquenceur logiciel/matériel. Pour changer les Programs et les Performances, ces messages doivent être envoyés sur le canal MIDI Global. Si toutefois vous avez une Performance multiimbrale, des Parts individuelles peuvent être changées avec des messages de changement de Bank et de Program sur les canaux MIDI individuels assignés aux Parts de la Performance.

Vous trouverez un tableau à la page 103 (anglais) qui illustre les différents numéros de Bank pour la sélection des différents modes via MIDI.

EDITION & ECRITURE - SEQUENCES D'ARP

L'édition et l'écriture des séquences (Patterns) d'Arpeggiator s'apparentent tout à fait aux mêmes fonctions dans des séquences « pas-à-pas ». Ce n'est pas immédiat et nécessite une bonne compréhension de tous les paramètres pour créer une séquence d'Arpeggiator qui se comporte comme vous le voulez.

Pour bien comprendre le guide qui va suivre, vous devez d'abord apprendre tous les paramètres d'Arpeggiator standard.

La première chose à faire est de sélectionner un Program à l'aide des boutons Program, Bank et du pavé numérique. Ensuite, activez l'Arpeggiator, si ce n'est pas déjà fait, via le bouton Arp On/Off. Puis, assignez une séquence « User » à l'Arpeggiator à l'aide du paramètre « Pattern Bank » situé dans la page 2 du menu Arpeggiator. Vous devez maintenant décider quel type de séquence vous voulez créer.

Il y a deux types basiques de séquences d'Arpeggiator. Monophonic, où par ex. lorsqu'un accord est joué sur le clavier MIDI, les notes individuelles de cet accord sont restituées séquentiellement à une vitesse déterminée par le bouton rotatif « Speed », et Polyphonic, où par ex. Lorsqu'un accord est joué sur le clavier MIDI, toutes les notes sont restituées simultanément, mais peuvent être transposées à une vitesse déterminée par le même bouton rotatif « Speed ».

Pour créer une séquence monophonique, sélectionnez une Pattern « User » dans la page 2 du menu Arpeggiator, puis sélectionnez une Pattern entre 300 et 063 (numéros réservés aux séquences monophoniques), et prenez note du numéro de Pattern que vous venez de sélectionner.

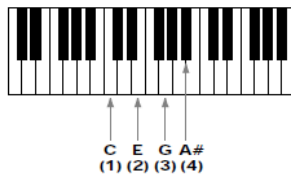
Pour des raisons qui deviendront évidentes un peu plus loin dans ce guide, nous vous suggérons de mettre le paramètre « Sync » sur une valeur basse, par ex. « 8 », et le paramètre « Fill In » sur « Off ». Ces deux paramètres se trouvent à la page 5 du menu Arpeggiator.

Passez en mode Global en pressant le bouton Global, puis passez à la page 6 et commutiez le paramètre « Memory Protect » sur « Off ». Allez à la page 8 et sélectionnez la même Pattern que vous avez assignée précédemment. Vous êtes maintenant fin prêt pour créer une séquence.

Les méthodes d'édition des séquences Monophonic et Polyphonic sont légèrement différentes. Commençons par le type Monophonic.

Une séquence monophonique peut être longue d'un pas (Step), ce qui n'est pas d'un grand intérêt à moins que vous ne vouliez recréer des effets comme des lignes de basse déclenchées via un LFO, jusqu'à 64 pas. Gardez en tête que cela peut être également pensé comme étant la « résolution » de la séquence, étant donné que celle-ci peut être synchronisée à différents formats de mesure. Par ex. Une séquence de 16 pas synchronisée à la double-croche (16th) sera de même longueur qu'une séquence de 32 pas synchronisée à la triple (32th). Décidez du nombre de pas que vous voulez utiliser et ajustez le paramètre « Pattern Steps » en conséquence. Nous vous suggérons, pour commencer, de mettre la valeur à « 8 », ce qui signifie que l'Arpeggiator sera synchronisé à la croche (8th) et vu que le nombre de pas est également de « 8 », la séquence sera longue d'une mesure.

Dans une Pattern monophonique, vous devez décider dans quel ordre les notes individuelles seront arpeggiées. Imaginons que vous jouez les notes illustrées ci-après :



Comme vous pouvez le voir, c'est un accord de C7 composé des 4 notes C, E, G, et A#. Le Supernova analyse l'accord et affuble chaque note d'un numéro en commençant par la plus basse (si le paramètre « Fill In » est sur « Off-Up » ou « On-Up »). Dans notre exemple, C = 1, E = 2, G = 3 et A# = 4. Si vous aviez joué un D à la place du E, le numérotage aurait été le suivant: C = 1, D = 2, G = 3 et A# = 4. Si vous aviez joué un D à la place du C, le numérotage aurait été le suivant: D = 1, E = 2, G = 3 et A# = 4. Si nous insistons lourdement là-dessus c'est qu'il est important de bien comprendre cette relation pour pouvoir passer à l'étape suivante, que voici.

Nous avons donc une séquence longue de 8 pas. Vous pouvez éditer chaque pas individuellement en sélectionnant le pas que vous voulez modifier à l'aide du paramètre « Step » dans la page 9 et changer le numéro de note de ce pas dans la page 10 via le paramètre « Note ». (Vous remarquerez que vous devez assigner « Gate Time » de « Norm » dans la page 9 au step en cours de sélection pour que le paramètre « Note » à la page 10 devienne accessible). Par exemple, pour créer une Pattern Up/Down simple, programmez-la ainsi :

Step 1 = Note 1, Step 2 = Note 2, Step 3 = Note 3, Step 4 = Note 4, Step 5 = Note 4,

Step 6 = Note 3, Step 7 = Note 2, Step 8 = Note 1. Comme vous pouvez le constater, la séquence de notes est 1, 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1 etc, etc.



REMARQUE:

Si plus ou moins de notes sont jouées par rapport à ce que vous avez programmé dans la séquence, cette dernière ne jouera pas ce que vous attendez d'elle. Dans l'exemple précédent, si 6 notes avaient été jouées, les notes 5 et 6 ne joueraient pas. Et si 2 notes avaient été jouées, la séquence serait la suivante:

Step 1 = Note 1, Step 2 = Note 2, Step 3 = Note 2, Step 4 = Note 2, Step 5 = Note 2,

Step 6 = Note 2, Step 7 = Note 2, Step 8 = Note 1.

Comme vous pouvez le constater, la séquence de notes est 1, 2, 2, 2, 2, 2, 1 etc, etc. C'est le pourquoi de la présence du paramètre « Fill In ». Il doit normalement être sur la position « Off ». Dans cette position, vous pouvez programmer vos Patterns plus efficacement, mais lors de performances, il est préférable de le mettre sur « On ».

Dans cette position les notes manquantes sont insérées par l'Arpeggiator, ce qui fait que peut importe s'il y a plus ou moins de notes que programmées dans la séquence, celles-ci seront quand même restituées.



REMARQUE:

En mode Monophonique, vous pouvez programmer jusqu'à 12 notes.

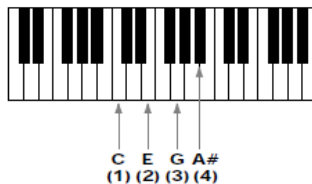
Bien entendu, des séquences beaucoup plus intéressantes peuvent être programmées, par exemple:

Step 1 = Note 4, Step 2 = Note 1, Step 3 = Note 3, Step 4 = Note 2, Step 5 = Note 3,
Step 6 = Note 2, Step 7 = Note 1, Step 8 = Note 4.

La séquence de notes est 4, 1, 3, 2, 3, 2, 1, 4 etc, etc. Une sorte de séquence Up/Down bizarre. Lorsque vous considérez qu'il y a 64 pas disponibles, vous pouvez imaginer le nombre de possibilités.

Il y a 2 autres paramètres associés à la programmation des séquences monophoniques. A la page 10 de Global, vous pouvez assigner des valeurs de vélocité pour chacun des pas, et à la page 9, le « Gate Time » peut être également assigné pour chacun des pas. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Normal », le réglage du paramètre « Gate Time » à la page 6 du menu Arpeggiator s'applique. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Tie », la note est « liée » à la note précédente. Ce qui permet de créer des rythmes syncopés et de les utiliser à bon escient, si évidemment la séquence est composée de plusieurs pas. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Rest », aucune note n'est jouée sur le pas sélectionné, et finalement, si le paramètre « Gate » est sur « Glide », le Portamento est activé lorsque le pas sélectionné passe au pas suivant, puis se commute sur « Off ». Un super effet pour émuler le type de séquences avec des glissés propre à la TB303.

Pour faire une séquence polyphonique, sélectionnez une Pattern « User » à la page 2 du menu Arpeggiator. Sélectionnez une Pattern entre 064 et 127 (qui sont polyphoniques) et prenez note du numéro que vous venez de sélectionner. Les séquences polyphoniques diffèrent des monophoniques dans le sens où toutes les notes jouées sonnent simultanément. Au lieu d'assigner quelle note de celles que vous avez jouées sera restituée à chaque pas de la séquence, toutes les notes peuvent être transposées sur des intervalles programmables. Par exemple, imaginons que vous avez joué l'accord suivant:



Comme vous pouvez le constater, c'est un accord de C7. Voici un exemple de séquence polyphonique, longue de 8 pas:

Step 1 = Note 0, Step 2 = Note 2, Step 3 = Note -2, Step 4 = Note 0, Step 5 = Note 0,
Step 6 = Note 12, Step 7 = Note -12, Step 8 = Note 0.

Le résultat est une séquence d'accords de C7, D7, A#7, C7, C7, C7 (une octave + haute), C7 (une octave en dessous), C7 etc, etc.



REMARQUE:

Dans les séquences polyphoniques, la plage de transposition s'étend entre -36 et +36 demi-tons.

Vous remarquerez que dans les séquences polyphoniques, vous pouvez entrer des valeurs positives et négatives dans le paramètre « Note ». Encore une fois, si vous considérez qu'il y a 64 pas disponibles, vous pouvez imaginer le nombre de possibilités. Comme pour les séquences monophoniques, il y a 2 autres paramètres associés à la programmation des séquences polyphoniques, et ils ont exactement les mêmes fonctions. A la page 10 de Global, vous pouvez assigner des valeurs de vélocité pour chacun des pas, et à la page 9, le « Gate Time » peut être également assigné pour chacun des pas. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Normal », le réglage du paramètre « Gate Time » à la page 6 du menu Arpeggiator s'applique. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Tie », la note est « liée » à la note précédente. Ce qui permet de créer des rythmes syncopés et de les utiliser à bon escient, si évidemment la séquence est composée de plusieurs pas.

Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Rest », aucune note n'est jouée sur le pas sélectionné, et finalement, si le paramètre « Gate » est sur « Glide », le Portamento est activé lorsque le pas sélectionné passe au pas suivant, puis se commute sur « Off ». Un super effet pour émuler le type de séquences avec des glissés propre à la TB303.



REMARQUE:

Le paramètre « Fill In » ne s'applique pas aux séquences polyphoniques et n'a aucun effet qu'il soit On ou Off.

TRUCS & ASTUCES

Plusieurs séquences monophoniques et polyphoniques peuvent être utilisées simultanément dans une Performance. Une de type Ligne de Basse, une autre du genre TB303, une autre avec une arpeggiation classique de type Up/Down, etc. Il est même possible de donner des formats de mesure différents aux Arpeggiators de plusieurs Programs. Dans ce cas précis, tourner le bouton rotatif « Speed » agira sur la vitesse de tous les Arpeggiators. En d'autres termes, il n'est pas possible d'avoir des Arpeggiators à différentes vitesses d'horloge. Si vous voulez que les Arpeggiators opèrent à des vitesses différentes, vous devrez mettre le paramètre « Sync » des Arpeggiators à des valeurs différentes.

EDITION & ECRITURE - PROGRAMS

L'édition des Programs est des plus aisées sur le Supernova, étant donné que tous les contrôles nécessaires se trouvent sur sa face avant. D'abord, assurez-vous de bien être en mode Program.

Le bouton Program doit être allumé. Vous n'avez plus qu'à régler les boutons dans les sections Oscillator, Filter, LFOs, Envelopes, Arpeggiator et Effets, jusqu'à ce que le son désiré soit créé. Vous remarquerez que l'afficheur change à chaque fois pour indiquer le nom du contrôle rotatif que vous êtes en train de manipuler. L'affichage indique le premier contrôle à ajuster. Bien sûr plusieurs contrôles peuvent être manipulés en même temps, mais l'afficheur n'affichera que le dernier paramètre.

ECRITURE DE PROGRAMS DANS LA MEMOIRE



REMARQUE:

L'écriture des Programs est une fonction destructive. Il est fortement recommandé de sauvegarder souvent vos données sur ordinateur, sur séquenceur ou autre support de stockage. Les sons d'usine peuvent être rappelés à partir de la ROM.

Une fois qu'un son a été créé, vous pouvez le stocker dans un des 512 emplacements de Program (modèle 16 voix, pour le modèle 32 voix, 1024 emplacements sont disponibles). Pour ce faire, pressez le bouton Write.

L'afficheur indiquera:

Write Prog A000 to A000 ?

Sintillator M-Wh

Comme vous pouvez le voir, la ligne supérieure de l'affichage indique l'emplacement du Program en cours et la destination. La ligne inférieure indique le nom du Program, Neuroglider dans ce cas.

Lorsqu'en ce mode, il est possible de changer la destination du nouveau son en utilisant le bouton Bank et le pavé numérique. Par exemple, en pressant le bouton Bank dans l'exemple précédent, l'afficheur indiquera:

Write Prog A000 to B000 ?

Filtered H20

Comme vous pouvez le constater, la Bank B a été sélectionnée. L'entrée de 3 chiffres est nécessaire pour déterminer l'emplacement du son à l'intérieur de cette Bank, s'il est différent de la sélection en cours. Tapez 1, 2 et 3 sur les touches numériques, l'afficheur indiquera:

Write Prog A000 to B123

TinCanWire M-Wh

La destination du son est maintenant le numéro 123 dans la Bank B.



REMARQUE:

Lorsqu'en ce mode, le bouton Compare a une fonction différente de son opération normale. Il permet de basculer entre le son en cours d'édition et le Program de destination. Le bouton Program clignote lorsque cette fonction est active.

Une fois que la destination du Program a été déterminée, pressez le bouton Write de nouveau et l'afficheur indiquera:

Name Prog B002
'TinCanWire M-Wh|

Le nom du Program peut maintenant être modifié. Comme vous pouvez le voir dans l'afficheur, le premier caractère du nom du Program a un petit curseur qui le souligne. A l'aide du bouton rotatif Fast Data ou des boutons Nudge du haut, vous pouvez répertorier les caractères disponibles, et avec le bouton rotatif Fast Data et les boutons Nudge du bas, vous pouvez déplacer le curseur horizontalement.

Une fois que le nom a été sélectionné, pressez Write de nouveau et l'afficheur indiquera:

Category - Hard Lead
Write to store

Le Supernova vous demande de confirmer l'écriture du nouveau Program sur le Program de destination. Il y a un paramètre Category sur la ligne supérieure de l'afficheur. C'est là que vous entrez la catégorie du Program de façon à ce que le mode « Finder » puisse localiser facilement les Programs d'après la catégorie dans laquelle ils ont été assignés. Pour ajuster ce paramètre, utilisez le bouton rotatif Fast Data ou les boutons Nudge du haut. Vous avez le choix entre 16 catégories. Pour finaliser l'opération, pressez le bouton Write une dernière fois. L'afficheur indiquera:

Program B123
Saved!

Cet affichage restera à l'écran pendant quelques secondes puis l'afficheur reviendra à la page Program standard.

TinCanWire M-Wh
Prog B123



REMARQUE:

A n'importe quel moment pendant le processus d'écriture, presser le bouton Program vous permet d'en sortir et de revenir à l'affichage indiquant le nom et l'emplacement du Program.

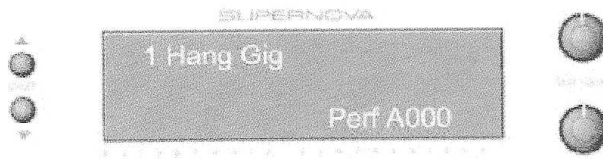


REMARQUE:

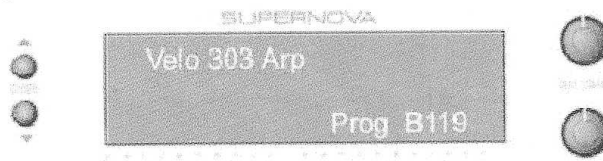
La sélection en cours de l'oscillateur, du LFO, d'ENV2 ou 3, et la sélection des sources et des destinations de modulation dans les sections Oscillator et Filter sont mémorisées lorsque le son est sauvegardé dans la mémoire. Ce qui permet de pouvoir rappeler n'importe quelle configuration avec le Program, et ce qui peut être très utile sur scène, par exemple.

EDITION & ECRITURE - PERFORMANCES

L'édition des Performances est également très facile. Après avoir pressé le bouton Performance, ce dernier s'allumera et l'afficheur indiquera:

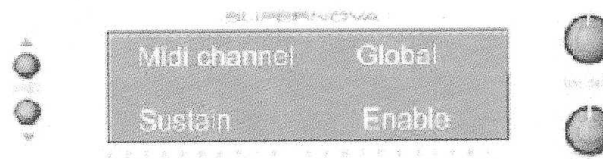


Les Performances sont composées de 8 Parts. La prochaine chose à faire est de sélectionner la Part de la Performance que vous voulez éditer. Pour ce faire, pressez le bouton Part approprié dans la section Part Edit. Dans l'exemple précédent, pressez le bouton Part 1, l'afficheur indiquera:

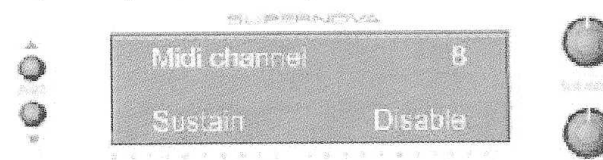


L'affichage indique le Program en cours de sélection dans la Part sélectionnée. N'importe quel Program de n'importe quelle Bank peut être assigné à n'importe quelle Part d'une Performance. Vous pouvez utiliser le bouton Bank et le pavé numérique pour changer le Program assigné à cette Part de la Performance.

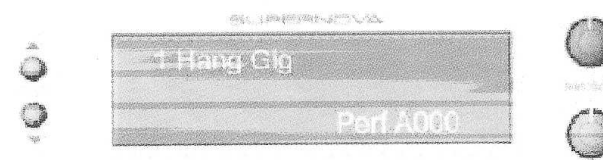
Lorsqu'en ce mode, presser les boutons Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range fera s'afficher les paramètres correspondants pour la Part en cours de sélection. Lorsqu'un de ces boutons est pressé, il s'allume pour indiquer qu'il a été sélectionné, ce qui permet de comparer facilement les valeurs des différentes Parts. Par exemple, presser le bouton MIDI pour la Part 1 de la Performance fera s'afficher:



Le bouton MIDI clignote indiquant qu'il a été sélectionné. Presser un autre bouton de Part allumera le bouton sélectionné et l'afficheur indiquera les paramètres MIDI pour la Part nouvellement sélectionnée. Voir ci-dessous:



Pour sortir des menus Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range, pressez simplement de nouveau le bouton clignotant et l'afficheur changera pour indiquer la Performance en cours de sélection, telle qu'illustrée ci-dessous:



Pour plus de détails sur les menus Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range, référez-vous au chapitre « Part Edit Section » à la page 82 de ce manuel.



REMARQUE:

Presser n'importe quel bouton Part lorsqu'en mode Performance affiche non seulement le nom et l'emplacement du Program, mais amène également la Part sélectionnée sur les contrôles de la face avant du

Supernova



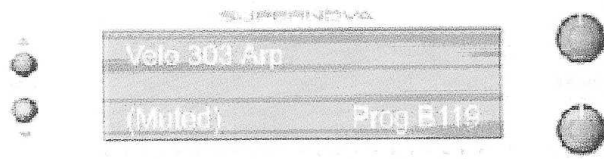
Cela rend l'édition des Programs possible lorsqu'en mode Performance. Toutes les éditions effectuées sont transmises en tant que contrôleurs et NRPNs sur le canal MIDI assigné à la Part de la Performance. Par conséquent, dans une Performance multitimbrale, chaque Part peut être éditée individuellement, enregistrée sur un séquenceur et restituée dans le Supernova.



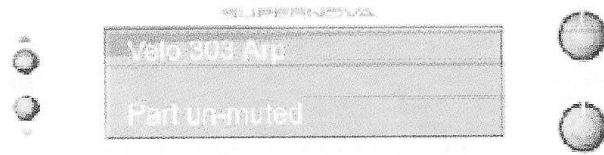
REMARQUE:

A n'importe quel moment pendant l'édition d'une Performance, presser le bouton Performance vous fait sortir de l'affichage « Part » et revenir à celui indiquant le nom et l'emplacement de la Performance.

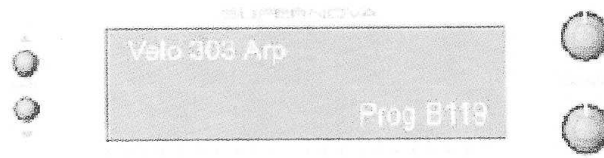
Il est possible de rendre temporairement « silencieuses » des Parts d'une Performance, afin de pouvoir écouter des parts séparées pendant l'édition ou en « Live » dans une Performance multitimbrale. Pour ce faire, pressez simplement de nouveau le bouton Part assigné (allumé), il se mettra à clignoter indiquant que la Part est « mutée », et l'afficheur indiquera:



Comme vous pouvez le voir, la Part a été « mutée » (Muted). Pressez le bouton Part de nouveau et la Part redeviendra active, le bouton Part s'arrêtera de clignoter, restera allumé, et l'afficheur indiquera:



La Part est de nouveau active. L'affichage reste tel quel pendant un instant, puis revient à:



▲ REMARQUE:

Si vous ne voulez assigner aucun Program à cette Part (Off), mettez le paramètre Polyphony dans le menu Polyphony sur « Off ».

▲ REMARQUE:

Une seule Performance peut être utilisée à la fois. Les Performances ne peuvent pas être utilisées en tant que Parts d'autres Performances et vous ne pouvez pas assigner différentes Performances à différents canaux MIDI pour espérer bénéficier de Performances multiples.

▲ REMARQUE:

Lorsque vous accédez au mode Performance, la Part qui était sélectionnée lorsque la Performance a été sauvegardée devient la Part en cours de sélection. Pour ajuster le Program assigné à n'importe quelle Part, par exemple Part 1, pressez le bouton Part 1 même s'il est déjà allumé. Il restera allumé et l'afficheur passera de l'affichage de la Bank, du numéro et du nom de la Performance, à celui du Program, du numéro et du nom de la Part. Pour revenir à l'affichage précédent, pressez simplement le bouton Performance.

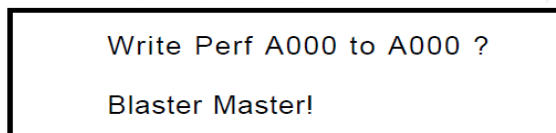
ECRITURE DE PERFORMANCES DANS LA MEMOIRE

▲ REMARQUE:

L'écriture des Performances est une opération destructive. Il est fortement recommandé d'effectuer souvent des sauvegardes de vos données sur ordinateur, sur séquenceur, ou autre support de stockage. Les sons d'usine peuvent être rappelés à partir de la ROM (voir page 90 pour plus de détails).

Une fois qu'une Performance a été créée, vous pouvez stocker la Performance dans un des 256 emplacements pour le modèle 16 voix, et dans un des 512 emplacements pour le modèle 32 voix.

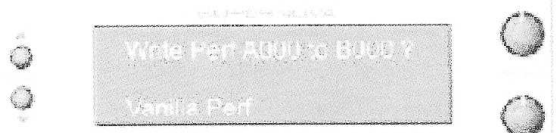
Pour ce faire, pressez le bouton Write, l'afficheur indiquera:



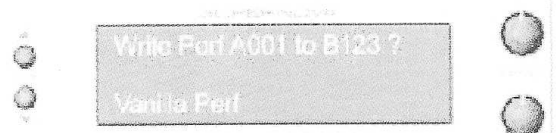
La ligne supérieure de l'afficheur indique l'emplacement de la Performance en cours et la Performance de destination. La ligne inférieure indique le nom de la Performance.

Lorsqu'en ce mode, il est possible de changer la destination du nouveau son en utilisant le bouton Bank et les touches du pavé numérique.

Par exemple, presser le bouton Bank dans l'exemple précédent fera s'afficher:



La Bank B a été sélectionnée. L'entrée de 3 chiffres est nécessaire pour déterminer l'emplacement du son à l'intérieur de la Bank, s'il est différent de la sélection en cours. Tapez 1, 2 et 3 sur les touches numériques, l'afficheur indiquera:



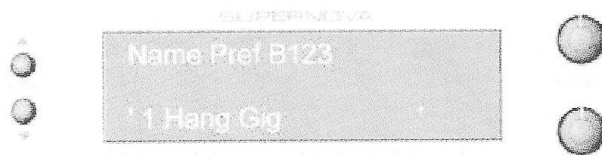
Comme vous pouvez le constater, la destination de la Performance à écrire est maintenant le numéro 123 dans la Bank B.



REMARQUE:

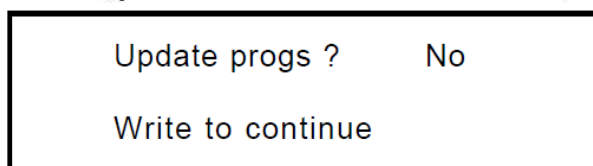
Lorsqu'en ce mode, le bouton Compare a une fonction différente de son opération normale. Il bascule entre la Performance en cours d'édition et la Performance de destination. Le bouton Performance se met à clignoter lorsque cette fonction est active.

Une fois que la destination de la performance a été déterminée, pressez le bouton Write et l'afficheur indiquera:



Le nom de la Performance peut être maintenant modifié. Comme vous pouvez le voir dans l'afficheur, le premier caractère du nom de la Performance a un petit curseur qui le souligne. A l'aide du bouton rotatif Fast Data ou des boutons Nudge du haut, vous pouvez répertorier les caractères disponibles, et avec le bouton rotatif Fast Data et les boutons Nudge du bas, vous pouvez déplacer le curseur horizontalement.

Une fois que le nom a été sélectionné, pressez Write de nouveau et l'afficheur indiquera:



Le Supernova vous demande de confirmer le remplacement de la Performance de destination par la Performance en cours d'édition. Sur la ligne supérieure de l'affichage, le Supernova vous demande si vous voulez « updaten » (réécrire) tous les Programs utilisés dans la Performance en cours de sélection. Si ce paramètre est sur « No », seule la Performance est écrite dans la mémoire. S'il est sur « Yes », toutes les modifications apportées aux Programs (incluant les réglages Part Volume, Portamento Time, Effects, etc.) seront enregistrées dans tous les Programs utilisés dans la Performance sélectionnée. Si ce paramètre est sur « Each », toutes les modifications apportées aux Programs (incluant les réglages Part Volume, Portamento Time, Effects, etc.) seront sauvegardées sélectivement une par une. Le Supernova vous demande alors de confirmer chaque Part individuellement, indiquant le numéro de Part et le numéro de Program.

Des Parts individuelles peuvent être laissées inaltérées en pressant n'importe lequel des boutons Nudge du bas lorsqu'en ce mode.



REMARQUE:

Lorsqu'en ce mode, le bouton Compare permet de basculer entre le Program de destination et le Program édité. Les boutons Performance et Program clignotent lorsque le mode Compare est actif.

Pour finaliser l'opération, pressez le bouton Write et l'afficheur indiquera:



L'affichage restera tel quel un instant, puis reviendra à la page Performance standard.



REMARQUE:

A n'importe quel moment pendant le processus d'écriture, presser le bouton Performance vous en fera sortir et revenir à l'affichage indiquant le nom et l'emplacement de la Performance.

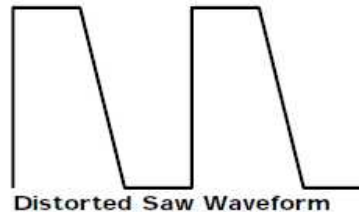
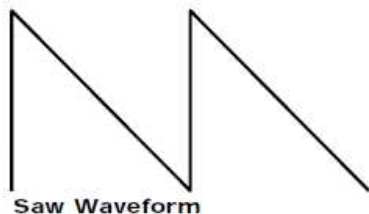
EDITION - EFFETS

La section d'effets du Supernova est sans aucun doute la plus performante que l'on puisse actuellement trouver sur un synthétiseur. Cette puissance vous permet d'atteindre un niveau de production dont vous ne pouviez que rêver auparavant.

Les effets peuvent être des « effets » ou des « simulations acoustiques ». Les deux sont utiles dans la production musicale actuelle, en fait ils sont presque essentiels. Une utilisation intelligente des effets peut sublimer un morceau, comme une utilisation exagérée peut occasionner tout à fait le contraire. Dans le Supernova, il y a 7 effets disponibles par Program, qui sont: Distortion, EQ (égalisation), Reverb, Chorus/Flanger/Phaser (c'est un effet qui peut être un chorus, ou un flanger, ou un phaser), Delay et Panner. Voyons-les en détails, si vous le voulez bien.

DISTORTION

C'est généralement un effet réservé aux guitaristes. Comme son nom l'indique, il distord le signal arrivant et peut être vu comme l'illustre le diagramme ci-dessous.



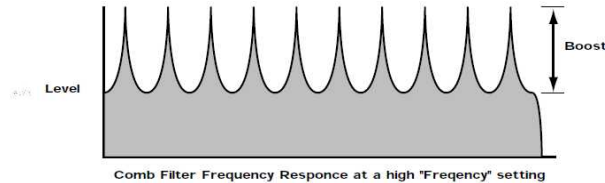
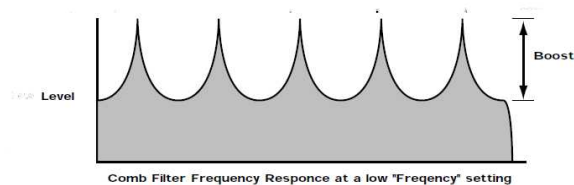
Cet effet, donne non seulement au son un côté tranchant et une qualité un peu sale, mais a également d'autres caractéristiques qui méritent de s'y attarder. Tout d'abord, les harmoniques de bas niveau de la forme d'onde sont exagérées. Les formes d'onde « résonnantes » et bien entendu, toutes les résonances ou harmoniques additionnelles ressortent lorsque cet effet est utilisé. Ensuite, comme vous pouvez le voir sur le diagramme, le niveau maximum sortant de la distorsion est relativement constant, offrant un effet de compression par dessus le marché. Ce qui peut être très utile pour le mixage étant donné que le niveau du son est plus ou moins toujours le même. Le paramètre Distortion, comme son nom l'indique, implique une distorsion du signal.

EQ (Situé dans le menu « Special » de la section Effects)

On ne trouve généralement pas cet effet sur la plupart des synthétiseurs, mais plutôt sur les consoles de mixage, pour manipuler individuellement les sons afin qu'ils ressortent dans le mix. Souvent un son est trop sourd ou trop brillant et c'est là que l'EQ entre en jeu. L'EQ « Treble » (ou Hi EQ) permet d'augmenter ou de réduire les fréquences aiguës, et l'EQ « Bass » (ou Low EQ) permet d'augmenter ou de réduire les fréquences graves. Dans le Supernova il y a un contrôle Treble EQ et un contrôle Bass EQ.

COMB FILTER (Situé dans le menu « Special » de la section Effects)

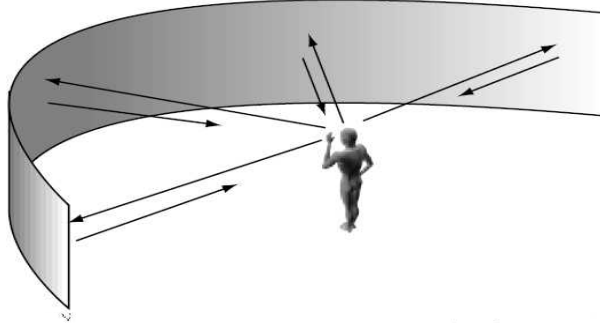
Cet effet est un filtre qui génère plusieurs crêtes dans la réponse en fréquence du signal, comme l'illustre les diagrammes ci-après.



Comme vous pouvez le voir, il y a de nombreuses crêtes et elles font ressembler la courbe à un « peigne » d'où le nom de Filtre Peigne (Comb Filter). Il y a deux paramètres associés à cet effet. Frequency contrôle les « fréquences » auxquelles les crêtes ont lieu et Boost contrôle la hauteur de ces crêtes. Cet effet agit sur le timbre du son. Bien que similaire à l'EQ, cet effet génère des résultats impossibles à atteindre avec l'EQ standard. Le son résultant tend à être quelque peu métallique, et plus spécialement lorsque des « Boosts » importants sont appliqués.

REVERB

C'est la « simulation acoustique » d'une pièce. Pourquoi votre voix sonne bien dans la salle de bains? Parce qu'elle est réverbérée. L'effet Reverb est une émulation des différentes acoustiques d'une pièce. Le type de pièce dépend de vous, tout est possible, du placard à la salle de concert. Ci-dessous, un diagramme simplifié illustre les réflexions d'un son dans une pièce. Vous remarquerez qu'il y a plusieurs réflexions venant de toutes les directions.



Le bouton rotatif Reverb contrôle la quantité de réverbération. En le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a moins d'effet, c'est à dire que la source sonore semble plus proche de vous. Dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a plus d'effet, c'est à dire que la source sonore semble plus éloignée de vous. Les deux points importants sont votre position et celle de la source sonore dans la pièce.

Reverb Size correspond à la taille de la pièce. Une salle de concert sonne différemment d'un garage, par exemple. Ce paramètre permet de spécifier la taille de la pièce, mais est utilisé au mieux lorsqu'en conjonction avec le paramètre Decay. Différentes combinaisons de ces paramètres permettent de recréer les nombreux types d'effets de réverbération. Des valeurs faibles de Reverb Size produisent des effets similaires à une petite pièce ou à un garage, des valeurs plus élevées génèrent des caractéristiques de grandes salles de concert ou autres stades multisports.

Decay Time correspond au temps que prend la réverbération pour s'estomper une fois que le son s'est arrêté. De quel matériau la pièce est faite, si vous voulez. Des pièces très réverbérantes ont de longs temps de décroissance, et des pièces très peu réverbérantes ont des temps de décroissance très courts.

HF Damp est un raccourci pour High Frequency Damping (ou absorption des hautes fréquences). Ce paramètre contrôle le « timbre » de la réverbération décroissante. S'il y a plus ou moins de tapis et de rideaux dans la pièce, en d'autres termes. Les tapis et les rideaux tendent à absorber les hautes fréquences, plus le son se réfléchit dans la pièce, et plus à chaque réflexion il perd un peu de fréquences aiguës. Aucun « HF Damp » est assez inhabituel dans le monde « réel », mais peut être utilisé pour exagérer des sons scintillants. Généralement un peu de « HF Damp » est appliqué pour donner à la réverbération une qualité plus naturelle.

CHORUS/FLANGER/PHASER

Cet effet peut être un Quad Chorus ou un Chorus/Flanger ou un Phaser.

CHORUS - Vue d'Ensemble

Cet effet a été originellement conçu pour simuler l'effet de plusieurs personnes chantant ensemble. C'est un effet qui est généré en désaccordant légèrement le signal et en mélangeant ce signal traité avec le signal original. Les caractéristiques toumoyantes sont produites par un LFO qui contrôle le désaccord du chorus.

QUAD CHORUS

C'est effectivement 4 Chorus opérant simultanément à partir d'un seul LFO, mais en des phases différentes. Cet effet de Chorus particulièrement « fourni » se comporte très bien avec des sections de cordes par exemple.

CHORUS/FLANGER

Les effets de Chorus normal et de Flanger sont très similaires. Utiliser cet effet comme Chorus génère un effet stéréo avec une légère sensation de toumoisement qui grossit les sons et élargit l'image stéréophonique. Moins flagrant que le Quad Chorus, cet effet garde la définition du son et convient mieux aux sons de basses, d'orgues et de percussions. L'effet Flanger est similaire au Chorus mais tend à utiliser plus de désaccord et de réinjection pour produire un effet avec une sensation de toumoisement plus poussée en accentuant les harmoniques du son lorsqu'il les balaye.

PHASER

Cet effet est presque l'inverse du Flanger. Une petite quantité d'inversion de phase est appliquée au signal via un LFO. Lorsque le signal traité est rajouté au signal original, un effet de tournoiement prononcé se produit en annulant les harmoniques du son lorsqu'il les balaye.

Speed. Ce paramètre contrôle la vitesse du LFO. Généralement une vitesse assez lente est utilisée. Des vitesses plus rapides tendent à ajouter une sorte de vibrato au son.

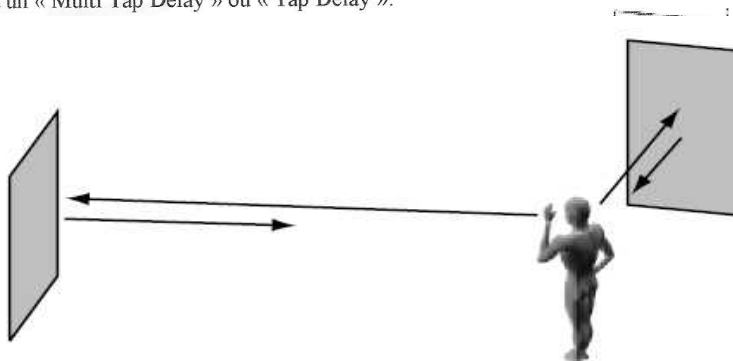
Mod Depth contrôle le désaccord ou l'inversion de phase que le LFO génère. Des valeurs élevées produiront un effet plus accentué. Généralement des valeurs moyennes sont utilisées, mais vous remarquerez que certains sons de basses sonnent mieux avec plus de modulation qu'à l'accoutumée.

Feedback contrôle la quantité de signal traité réinjectée dans l'entrée. Des effets plus subtils comme le Chorus nécessitent très peu de réinjection. Les effets de Flanger et de Phaser, par contre, sonnent mieux avec plus de Feedback. Ce paramètre accentue les harmoniques dans un Flanger et accentue l'annulation des harmoniques dans un Phaser.

Le paramètre **Type** détermine si l'effet va être un Chorus, un Flanger ou un Phaser. Sélectionnez celui que vous désirez.

DELAY

Le Delay est généralement une simple réflexion acoustique d'un son. C'est ce que l'on appelle communément un écho. Cet effet peut être entendu naturellement dans n'importe quel endroit pourvu d'une large surface plane, comme un mur en béton par exemple. La version stéréo peut être considérée comme étant la réflexion de deux murs de béton, et c'est le type de délai que le Supernova utilise. La distance entre les murs détermine le temps de délai et comme vous pouvez le voir dans l'exemple illustré ci-dessous, la distance entre le mur gauche et l'oreille gauche de l'auditeur est différente de la distance entre le mur droit et l'oreille droite de ce même auditeur. Ce qui crée un effet de décalage stéréo des échos auquel on se réfère généralement comme à un « Multi Tap Delay » ou « Tap Delay ».



Delay Time. Ce paramètre contrôle le temps que prend le signal traité pour être entendu après le signal original. Dans l'exemple précédent, c'est la distance qui vous sépare du mur. Une longue distance produit un long retard et une courte distance produit un court retard. Dans le Supernova, le temps de retard est le temps du retard le plus long. Le retard le plus court sera un pourcentage de cette valeur. Voir « Ratio » ci-après.

Feedback. Ce paramètre contrôle la quantité de signal traité réinjectée dans l'entrée. Aucune réinjection produit un effet « Slapback Echo », avec un seul écho sans autres répétitions. Des valeurs faibles de réinjection produisent des signaux répétés, comme si vous étiez entre deux murs en béton. Le son rebondit d'un mur à l'autre. Dans cet exemple, le Decay Time représente la distance entre les murs.

HF Damping. Raccourci pour High Frequency Damping (ou absorption des hautes fréquences). Ce paramètre contrôle le « timbre » de l'écho. S'il y a plus ou moins de rideaux, en d'autres termes. Les rideaux ayant tendance à absorber les hautes fréquences, plus le son rebondit d'un mur à l'autre, plus à chaque réflexion, le son perd des fréquences aiguës. Aucun HF Damping est assez inhabituel dans le monde « réel », mais vous pouvez vous en servir pour accentuer les sons scintillants. Cette caractéristique a été découverte sur les anciennes chambres d'écho à bande. Des valeurs élevées simulent l'effet d'une bande ou de têtes de lecture usées dans une chambre d'écho à bande. Généralement un peu de « HF Damping » est appliqué pour donner à l'écho un effet plus naturel.

Ratio. Le paramètre Ratio ajuste automatiquement la proportion du retard le plus long et du retard le plus court en mesures temporelles plus pratiques en termes de musique. Ce paramètre n'agit pas sur le paramètre Delay Time, mais plutôt sur le retard le plus court pour que ce dernier fonctionne bien avec le réglage Delay Time.

Width correspond à la diffusion stéréo entre les temps de délai long et court. Une valeur de 0 et les deux délais apparaissent au milieu du spectre (en Mono). A 127 le délai long apparaîtra à une sortie et le court à l'autre, produisant un effet stéréo drastique.

PAN

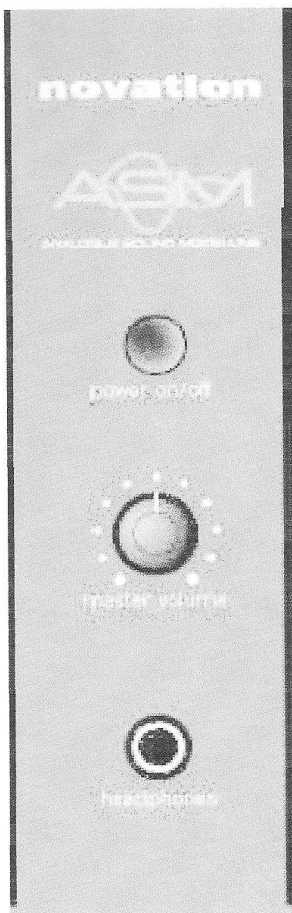
Cet effet contrôle la position du son dans le spectre stéréo. Dans le Supemova, Pan a exactement la même fonction que son équivalent sur les consoles de mixage. Il peut être utilisé pour positionner statiquement un son n'importe où dans le spectre stéréo. Comme tout le reste sur le Supemova, cet effet peut être contrôlé via des contrôleurs MIDI.

Pan Type détermine si l'effet Pan est automatique ou non. S'il est sur « Autopan » le son oscillera d'un côté à l'autre du spectre stéréo à une vitesse déterminée par le paramètre « Speed ». S'il est sur « Tremolo », le volume du son montera et descendra à une vitesse également déterminée par le paramètre « Speed ».

Speed détermine la vitesse des paramètres Autopan et Tremolo.

Depth détermine l'action des paramètres Autopan et Tremolo sur le volume du son. Des valeurs faibles produiront des mouvements subtils, et des valeurs plus élevées des changements radicaux pouvant aller de rien à très fort.

SECTION MASTER VOLUME



POWER ON/OFF

Ce commutateur permet d'activer/désactiver le Supernova.



REMARQUE:

Les Performances et les Programs nouvellement édités ou créés sont perdus lorsque le Supernova est désactivé. Assurez-vous de sauvegarder les Performances et les Programs édités dans la mémoire avant de désactiver le Supernova. Référez-vous aux chapitres concernant l'écriture des Performances et des Programs.

MASTER VOLUME

Ce contrôle rotatif permet d'ajuster le volume général du Supernova aux sorties Gauche et Droite.



REMARQUE:

Ce contrôle peut être outrepassé par des données de contrôleur MIDI. Si un contrôleur MIDI 97 avec une valeur de « 0 » est reçu par le Supernova, aucune sortie ne sera audible quelle que soit la position du contrôle Master Volume. Pour réinitialiser le volume, renvoyez un niveau cohérent via MIDI ou montez ce contrôle (ce qui prend automatiquement le dessus sur le réglage MIDI).



REMARQUE:

Les volumes de chacune des Parts d'une Performance peuvent être réglés individuellement en utilisant les boutons de sélection de Part et le contrôle Level dans la section Part Edit.

HEADPHONES



Utilisez cette embase 6.35mm de type Jack pour écouter les sorties Gauche et Droite du Supernova au travers d'un casque stéréo. Cette sortie peut être utilisée par n'importe quel type de casque.

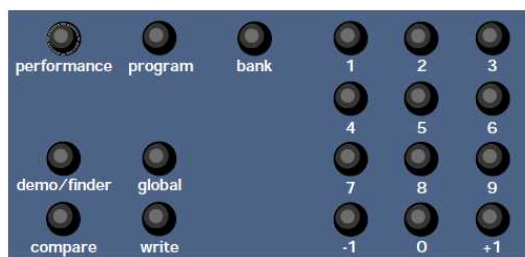


REMARQUE:

L'amplificateur Casque du Supernova délivre un signal plus fort lorsque un casque basse-impédance est utilisé (par ex. 8 ohms). Sachez que le niveau sonore obtenu avec des casques basse-impédance peut sévèrement endommager vos oreilles.

SECTION MODE

C'est ici que vous sélectionnez les modes d'opération du Supemova, que vous lancez la fonction Demo/Finder, et que vous écrivez et comparez les Performances et les Programs.



COMPARE

Ce bouton est utilisé pour activer la fonction Compare. Lorsque vous éditez un Program, il est souvent utile d'écouter l'original en comparaison avec la version modifiée. C'est ce qu'on appelle la fonction Compare. Pour activer cette fonction, pressez et tenez pressé simplement le bouton Compare. Aussitôt que vous relâchez le bouton, la version modifiée sera de nouveau disponible.



REMARQUE:

Lorsque le bouton Compare est tenu, il est aussi possible de vérifier n'importe quel paramètre du Program original en manipulant simplement n'importe quel bouton. L'afficheur indiquera la valeur du réglage original pendant un court moment puis reviendra au dernier paramètre édité. Aucun paramètre ne peut être altéré pendant que le bouton Compare est tenu.



REMARQUE:

Si vous souhaitez vérifier la valeur d'un paramètre d'un Program édité (à la place du Program original), suivez simplement la méthode précédente, et une fois que vous en avez terminé avec le paramètre désiré, relâchez rapidement le bouton Compare avant que l'affichage temporaire ne disparaisse. Aussitôt que le bouton Compare est relâché, l'afficheur revient à l'indication du paramètre du Program en cours de modification plutôt qu'à celle du paramètre du Program original.



REMARQUE:

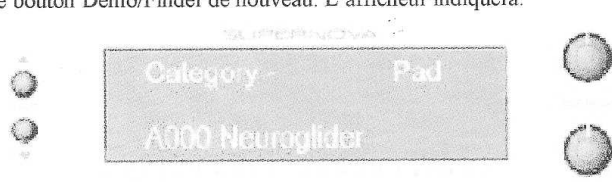
Lorsqu'en phase d'écriture (« Write »), le bouton Compare opère une fonction différente. Il bascule entre la Performance ou le Program en cours d'édition et la Performance ou le Program de destination. Lorsque la Performance ou le Program de destination est sélectionné, les boutons Performance et/ou Program se mettent à clignoter indiquant que le son en cours de restitution par le Supemova est le son original encore stocké dans la mémoire.

DEMO/FINDER

Parmi tant de sons à votre disposition, il peut être difficile de trouver rapidement vos sons favoris. C'est pour cette raison que le Supemova est équipé d'un mode « Finder » qui vous permet de ranger et trouver les sons par catégorie. Les sons du Supemova peuvent être arrangés en 16 catégories distinctes, qui sont les suivantes:

1	Bass	9	Pad
2	Hard Bass	10	Strings
3	Soft Lead	11	Keyboard
4	Hard Lead	12	SFX
5	Porta Lead	13	Drums
6	Arpeggio	14	Piano
8	Bell	16	User

Chaque Performance et chaque Program dans le Supemova a sa propre catégorie qui lui est assignée. Le Finder utilise les catégories pour retrouver les sons similaires. Pour utiliser le Finder, pressez le bouton Demo/Finder et une petite séquence jouera. Il y a 16 séquences différentes, une pour chaque catégorie. Les « démos » jouent une fois et s'arrêtent. Pour entendre à nouveau la démo, pressez le bouton Demo/Finder de nouveau. L'afficheur indiquera:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre le plus haut est « Catégorie ». Dans cet exemple, la catégorie est sur « Pad ». Ce paramètre détermine quelle catégorie de sons vous voulez trouver. Utilisez le bouton Fast data et les boutons Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Les catégories disponibles sont: Bass, Hard Bass, Soft Lead, Hard Lead, Porta Lead, Arpeggio, Bell, Pad, Strings, Keyboard, SFX, Drums, Piano et User. Ce dernier paramètre n'est pas mémorisé.

Comme vous pouvez le voir, le paramètre du bas est un Program de la catégorie sélectionnée. Dans l'exemple précédent, c'est A000 Neuroglider. Utilisez le bouton Fast Data et les boutons Nudge du bas pour sélectionner les sons.

Pour revenir à l'opération normale pressez le bouton Program ou Performance.

PERFORMANCE

Le bouton Performance est utilisé pour accéder au mode Performance. Une Performance est le son le plus complexe que le Supernova puisse créer. Elle est composée de 8 Parts. Un Program est assigné à chacune des Parts, et les sons peuvent être arrangés en Layers et/ou en Splits. Pour plus de détails, référez-vous à la page 17, « Sons - Programs & Performances ».

PROGRAM

Le bouton Program est utilisé pour accéder au mode Program. Un Program est un son individuel joué sur toute l'étendue du clavier. Pour plus de détails sur les Programs, référez-vous à la page 17, « Sons - Programs & Performances ».

BANK

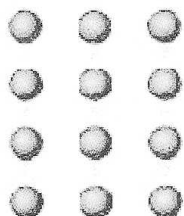
Il y a plusieurs « Banks » de Performances et de Programs dans le Supernova. Chaque Bank est composée de 128 sons. Dans le modèle 16 voix, il y a 4 Banks de Programs (pour un total de 512) et 2 Banks de Performances (pour un total de 256), et dans le modèle 32 voix, il y a 8 Banks de Programs (pour un total de 1024) et 4 Banks de Performances (pour un total de 512). Presser le bouton Bank fait passer le Supernova à la Bank suivante dans le mode sélectionné. Par ex. Si le Supernova est sur la Bank de Programs A, numéro de son 100, presser le bouton Bank vous fera passer à la Bank de Programs B, numéro de son 100. Si le Supernova est dans la dernière Bank de Programs (Bank D dans le modèle 16 voix, et Bank H dans le modèle 32 voix), presser le bouton Bank vous fera revenir à la Bank A. Le même principe s'applique en mode Performance.



REMARQUE:

Toutes les Banks sont accessibles via MIDI. Un message de changement de Bank MIDI approprié changera non seulement la Bank en cours mais peut également être utilisé pour passer du mode Performance au mode Program et inversement. De plus, un message de changement de Bank MIDI peut être utilisé pour activer la fonction « Program Change Table ». Pour plus de détails sur les messages de changement de Bank MIDI, référez-vous à la page 103. Pour plus de détails sur la fonction « Program Change Table », référez-vous à la page 91.

PAVE NUMERIQUE



Le pavé numérique est utilisé pour sélectionner les Performances et les Programs dans le Supernova. Une fois le mode Performance ou Program sélectionné, ces touches numériques vous permettent de sélectionner la Performance ou le Program dans la Bank en cours de sélection. Référez-vous à la page 21, « Sélection - Programs & Performances » pour plus de détails. Le bouton +1 sert à passer à la Performance ou au Program suivant et le bouton -1 à revenir à la Performance ou au Program précédent.



REMARQUE:

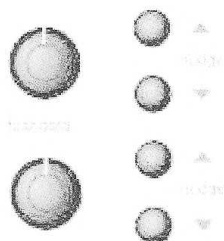
Ces touches ne sont pas prévues pour entrer des données. Pour changer la valeur des paramètres, utilisez les boutons Fast Data et Nudge.

SECTION AFFICHEUR



L'afficheur indique le nom, le numéro et la Bank de la Performance ou du Program en cours de sélection. Lorsque vous manipulez les boutons sur la face avant du Supernova, le nom et la valeur du paramètre concerné sont affichés.

FAST DATA - NUDGE



Lorsque vous éditez des paramètres dans les menus, le contrôle rotatif Fast Data du haut est utilisé pour modifier la valeur des paramètres du haut dans l'afficheur. Les valeurs peuvent être changées plus précisément en utilisant les boutons Nudge du haut. De la même manière la valeur des paramètres du bas dans l'afficheur peuvent être éditées en utilisant les boutons Fast Data et Nudge du bas.

PAGE



Lorsque vous éditez des paramètres, les menus sont généralement composés de plusieurs pages. La page par défaut lorsque vous accédez à un menu est la dernière page sélectionnée lors de la dernière sauvegarde du son. Les pages suivantes sont accessibles en pressant le bouton Page du haut, et les pages précédentes, en pressant le bouton Page du bas.

SECTION ARPEGGIATOR

Arpeggiator

Cette section comprend tous les contrôles et les boutons associés à l'Arpeggiator.



SPEED

Ce bouton rotatif contrôle la vitesse à laquelle l'Arpeggiator opère. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la vitesse est plus lente, et dans le sens des aiguilles d'une montre, la vitesse est plus rapide. La plage d'action de ce paramètre s'étend entre 64bpm et 191bpm. Ce paramètre est mémorisé avec les Programs et les Performances.



REMARQUE:

Lorsque les LFOs sont synchronisés à l'horloge MIDI interne, ce contrôle détermine la vitesse de l'horloge MIDI interne et les LFOs sont synchrones avec l'Arpeggiator, quelle que soit la valeur de note sélectionnée dans les LFOs.

LATCH

Ce bouton détermine la manière dont l'Arpeggiator se rappelle des notes que vous jouez ou que vous avez jouées sur le clavier maître. Lorsque sur « Off » (éteint), l'Arpeggiator ne balaye les notes que lorsque vous les tenez. En d'autres termes, l'Arpeggiator ne fonctionne pas si vous ne jouez pas de notes. Lorsque sur « On » (allumé), l'Arpeggiator se rappelle des notes que vous avez jouées. Par ex. Si vous jouez un accord de Do (C), et que vous relâchez les notes sur le clavier, l'Arpeggiator ne s'arrêtera pas, il continuera de balayer les notes de l'accord jusqu'à ce que vous jouiez un autre accord. Il balayera alors les notes du nouvel accord, et ainsi de suite. Les valeurs de ce paramètre sont On et Off. « Latch » est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Ce paramètre peut être contrôlé via MIDI lorsqu'en mode Performance. Pour ce faire, connectez une pédale de Sustain au clavier. Le Supernova peut interpréter une information de Sustain MIDI en tant que données d'Arpeggiator On/Off, par conséquent, appuyer sur la pédale de Sustain commutera Latch sur On et la relâcher commutera Latch sur Off. Pour que cela fonctionne correctement, le clavier doit transmettre sur le même canal MIDI que le canal de réception du Supernova, et le paramètre « Sustain » dans le menu MIDI doit être sur « Arp Latch » pour la Part sélectionnée. En plus, ce paramètre peut fonctionner à l'envers si un commutateur au pied à l'opération inverse est utilisé sur le clavier. Certains claviers maîtres ont la capacité d'y remédier, référez-vous au manuel d'utilisation de votre clavier pour savoir si c'est le cas. En mode Program, la pédale de Sustain ne verrouille (Latch) l'Arpeggiator que lorsqu'il est activé. Lorsque l'Arpeggiator n'est pas activé, la pédale de Sustain fonctionne comme une pédale de Sustain normale.

ON/OFF

Ce bouton détermine si l'Arpeggiator est actif ou inactif dans le Program en cours de sélection. Presser ce bouton l'allume et active l'Arpeggiator. Le presser de nouveau l'éteint et désactive l'Arpeggiator. Les valeurs de ce paramètre sont On et Off (et oui!). Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

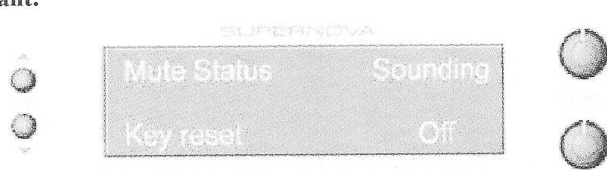
MENU

Lorsque ce bouton est pressé, un menu de plusieurs pages apparaît dans l'afficheur contenant les paramètres associés à cette section.

Dans la section Arpeggiator, 7 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

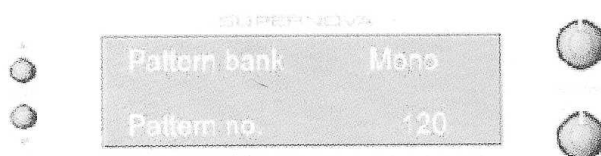
La Page 1 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Mute Status », et sa valeur « Sounding ». Ce paramètre détermine si l'Arpeggiator est audible dans le Program en cours de sélection. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour changer la valeur de ce paramètre. Lorsque sur « Sounding », l'Arpeggiator est actif et vous pouvez en entendre le son. Lorsque sur « Muted », l'Arpeggiator est toujours actif, mais vous ne pouvez pas l'entendre. Les deux valeurs disponibles dans ce paramètre sont: Sounding et Muted. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Key Reset » et sa valeur « Off ». Ce paramètre contrôle la manière dont l'Arpeggiator se réinitialise lorsque de nouvelles notes sont jouées sur le clavier maître. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour ajuster la valeur. Lorsque sur « Off », le cycle de l'Arpeggiator n'est pas interrompu lorsque de nouvelles notes sont jouées sur le clavier, l'Arpeggiator remplace simplement les notes jouées par les nouvelles. Lorsque sur « On », le cycle de l'Arpeggiator revient au début de la Pattern lorsque de nouvelles notes sont jouées sur le clavier. Les valeurs disponibles dans ce paramètre sont: On et OFF. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

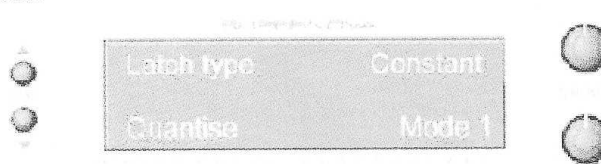
La Page 2 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Pattern Bank » et sa valeur « Mono ». Ce paramètre détermine le type de Pattern que l'Arpeggiator va utiliser. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur. La Bank « Mono » est composée de 128 Patterns monophoniques préprogrammées (où une seule note est jouée à la fois). La Bank « Poly » est composée de 128 Patterns polyphoniques préprogrammées (où toutes les notes jouées sur le clavier sont restituées simultanément et transposées). La Bank « User » est composée de 128 Patterns programmables en mode Global. Les Patterns 000-063 dans cette Bank sont monophoniques, et les Patterns 064-127 sont polyphoniques. Les valeurs disponibles sont: Mono et Poly, et ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Pattern no. » et sa valeur « 120 ». Ce paramètre détermine quelle Pattern de la Bank en cours est utilisée par l'Arpeggiator. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour ajuster la valeur. La plage de valeurs disponible s'étend de 000 à 127, et ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 3 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Latch Type » et sa valeur « Constant ». Ce paramètre détermine comment la fonction de verrouillage « Latch » se comporte. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur. Lorsque sur « Constant », quand « Latch » est sur « On », l'Arpeggiator se rappelle les dernières notes qui ont été jouées. Par ex. Si vous jouez un accord de Do majeur et que vous relâchez les notes sur le clavier maître, l'Arpeggiator ne s'arrête pas et continue de balayer l'accord jusqu'à ce que vous jouiez un nouvel accord. Il balayera alors les nouvelles notes jusqu'à ce que vous jouiez un autre accord, et ainsi de suite. Lorsque sur « Pattern », l'Arpeggiator se comporte de la même manière mais s'arrête lorsqu'il atteint la fin de la Pattern. C'est exactement comme lorsque vous jouez une boucle sur un sampler. Une autre fonction des plus intéressantes pour la scène. Les valeurs disponibles sont: Constant et Pattern, et ce paramètre est mémorisé avec le program.

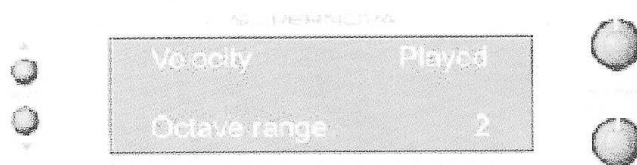
Le paramètre inférieur est « Quantize » et sa valeur « Mode 1 ». Ce paramètre détermine si l'arpeggiation est quantifiée à la valeur de note des paramètres « Arp Sync », ou pas. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour ajuster la valeur. L'Arpeggiator peut corriger pour vous les erreurs de mise en place de plusieurs manières différentes. Il peut corriger les erreurs en quantifiant les notes jouées comme le ferait un séquenceur (nous nous référerons à cette méthode par le mot « Quantifié »). Cette méthode corrige les erreurs mais peut insérer un silence si vous jouez en retard. Par ex. La première note jouée sera quantifiée sur le pas suivant. C'est ce qui se passe dans un séquenceur, mais ce n'est pas très pratique dans les applications « Live », c'est pourquoi nous avons introduit une sorte de « quantification intelligente ». Par ex. Si vous jouez légèrement en retard, ces notes sonneront immédiatement et le pas suivant sera quantifié. De plus, les choses sont différentes lorsque vous utilisez une horloge MIDI. L'Arpeggiator lit les messages MIDI Start/Continue. La Pattern commence dès qu'un de ces messages est reçu, mais vous n'entendrez aucun son. Lorsque vous jouez sur le clavier dans cette condition, l'Arpeggiator joue le pas adéquate dans la Pattern en ne commençant pas au début de la Pattern. Ci-dessous un tableau représentant les opérations disponibles:

MODE

	Off	Mode 1	Mode 2	Mode 3	Mode 4
Pattern Mono avec Horloge Interne	Off	Off	Off	Off	Off
Pattern Mono avec Horloge Externe	Off	Quantifié	Quantif. Intelligente	Pattern Quantifiée et Verrouillée sur le Séquenceur	Quantif. Intelligente Pattern Verrouillée sur le Séquenceur
Pattern Poly avec horloge interne	Off	Off	Quantif. Intelligente	Off	Quantif. Intelligente
Pattern Poly avec Horloge Externe	Off	Quantifié	Quantif. Intelligente	Pattern quantifiée et Verrouillée sur le Séquenceur	Quantif. Intelligente Pattern Verrouillée sur le Séquenceur

Lorsque ce paramètre est sur « Off », aucune correction n'a lieu. Les valeurs disponibles sont: Off, Mode 1, Mode 2, Mode 3 et Mode 4. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

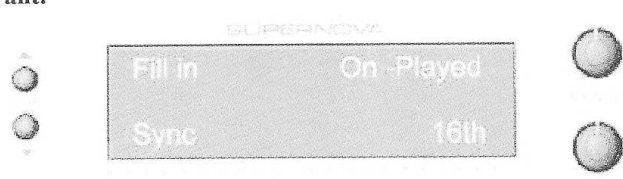
La Page 4 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Velocity » et sa valeur est « Played ». Ce paramètre détermine comment la vitesse des notes jouées agit sur l'arpeggiation. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur. Lorsque sur « Played », les vitesses des notes jouées seront dupliquées dans les notes arpeggiées. Lorsque sur « Full », les vitesses des notes jouées seront toutes à 127. Lorsque sur « Half », les vitesses des notes jouées seront toutes à 63. Et enfin lorsque sur « Prog », les vitesses des notes jouées seront aux valeurs programmées dans les Patterns. Les valeurs disponibles sont: Played, Full, Half et Prog. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Octave Range » et sa valeur « 2 ». ce paramètre détermine le nombre d'octaves sur lesquelles l'Arpeggiator opérera. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour ajuster la valeur. La plage de valeurs s'étend de 1 à 4 octaves, et ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 5 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Fill-In » et sa valeur « On-Played ».
Ce paramètre n'agit que sur les Patterns monophoniques. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur. En fait, ce paramètre est la combinaison de 2 paramètres. La première partie (toujours On ou Off) détermine comment se comporte l'Arpeggiator lorsque vous jouez plus ou moins de notes que la Pattern est supposée supporter.

Lorsque cette partie du paramètre est sur « Off », si vous jouez moins de notes que la Pattern, la note la plus haute que vous avez jouée sera utilisée par toutes les notes supplémentaires de la Pattern. Si vous avez joué plus de notes que la Pattern, les notes jouées plus haut que la note la plus haute de la Pattern ne seront pas restituées. Lorsque cette partie du paramètre est sur « On », si vous jouez moins de notes que la Pattern, les notes jouées seront utilisées intelligemment par toutes les notes de la Pattern plus hautes que la note jouée la plus haute. Si vous avez joué plus de notes que la Pattern, les notes jouées plus hautes que la plus haute note de la Pattern seront utilisées en remplaçant les notes basses leur correspondant, chaque fois que la Pattern entamera un nouveau cycle.

Le meilleur moyen de bien comprendre comment cela fonctionne est d'expérimenter, en changeant les valeurs et les notes jouées pendant une arpeggiation monophonique. La seconde partie du paramètre (Up, Down ou Played) détermine quel ordre des notes est utilisé pour la Pattern monophonique. Lorsque sur « Up », la note 1 de la Pattern sera la note jouée la plus basse, la note 2 la deuxième note jouée la plus basse, et ainsi de suite. Lorsque sur « Down », la note 1 de la Pattern sera la note jouée la plus haute, la note 2 la deuxième note jouée la plus haute, et ainsi de suite. Lorsque sur « Played », la note 1 de la Pattern sera la première note jouée, la note 2 la deuxième note jouée, et ainsi de suite. En ajustant cette valeur, vous pouvez tripler le nombre de Patterns monophoniques à votre disposition!

Le réglage le plus musical de ce paramètre se situe dans les options « On ». Les valeurs disponibles sont: Off-Up, On-Up, Off-Down, On-Down, Off-Played et On-Played. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Sync » et sa valeur « 16th ». Ce paramètre détermine la valeur de note à laquelle l'Arpeggiator opère à partir de l'horloge interne ou d'une horloge externe. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. Les valeurs de note disponibles sont: 32 Triplet, 32nd, 16th Triplet, 16th, 8th Triplet, 16th Dotted, 8th, 4th Triplet,

8th Dotted, 4th, 2nd Triplet, 4th Dotted, 2nd, 1 Bar Triplet, 2nd Dotted, 1 Bar, 2 Bar Triplet, 1 Bar Dotted, 2 Bars, 4 Bar Triplet, 3 Bars, 5 Bar Triplet, 4 Bars, 3 Bar Dotted (4.5 Bars), 7 Bar Triplet, 5 Bars, 8 Bar Triplet, 6 Bars, 7 Bars, 5 Bar Dotted (7.5 Bars), 8 Bars, 6 Bar Dotted (9 Bars), 7 Bar Dotted (10.5 Bars) et 8 Bar Dotted (12 Bars), où Triplet = Triolet et Dotted = Pointée. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 6 a l'aspect suivant:

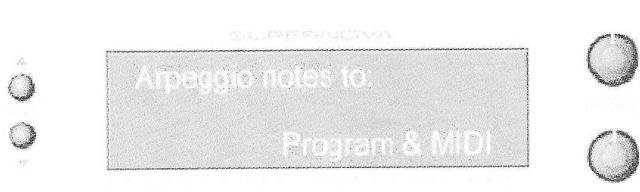


Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Real Time Trans » et sa valeur « Off ». Ce paramètre détermine si la fonction Realtime Transpose est active ou non. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour changer la valeur. Lorsque sur « On », toutes les notes reçues sur le « Realtime Transpose Channel » (spécifié dans le mode Global) seront transposées à la sortie de l'Arpeggiator du nombre de demi-tons différenciant la note jouée sur le « Realtime Transpose Channel » et la note assignée

dans « Arpeggio Reference Note » dans ce même menu Global. En d'autres termes, si ce paramètre est sur « On », vous pouvez transposer toute l'arpeggiation en jouant une note sur le « Realtime Transpose Channel ». La transposition dépendra de la valeur de note spécifiée dans le paramètre « Arpeggio Reference Note ». Encore une autre fonction super-pratique pour la scène. Mettez le paramètre « Latch » sur « On » et vogue la galère. Les valeurs disponibles sont: On et Off, et ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Gate Time » est sa valeur « 75% ». Ce paramètre détermine la durée de chaque note que l'Arpeggiator joue. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour changer la valeur. Des valeurs faibles produisent un effet plus ou moins « Staccato » et des valeurs plus élevées, un effet plus ou moins « Legato ». Les valeurs disponibles sont 25%, 50%, 75% et 99%. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 7 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre est « Arpeggio notes to » et sa valeur « Program & MIDI ». ce paramètre détermine si l'arpeggiation est envoyée dans le moteur sonore du Supernova, vers la sortie MIDI ou les deux. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour changer la valeur. Si le paramètre est sur « Program Only », aucune donnée de note MIDI n'est envoyée mais l'Arpeggiator est joué par le Supernova. Si le paramètre est sur « Program & MIDI », le Supernova joue l'arpeggiation et cette dernière est également envoyée au travers de la sortie MIDI. Si le paramètre est sur « MIDI Only », aucun son ne sort du Supernova mais l'arpeggiation est envoyée vers la sortie MIDI. Les valeurs disponibles sont: Program Only, Program & MIDI et MIDI Only. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

SECTION OSCILLATOR



Cette section contient tous les contrôles et boutons associés aux oscillateurs et au Mixer.

BOUTONS - OSC1 - OSC2 - OSC3 NOISE - 1*3 & 2*3

Tous ces boutons « sélectionnent » quel oscillateur va être manipulé par les autres paramètres de cette section. Le bouton OSC1 sélectionne l'oscillateur 1, le bouton OSC2 sélectionne l'oscillateur 2, le bouton OSC3 sélectionne l'oscillateur 3, le bouton NOISE sélectionne le générateur de bruit, le bouton 1*3 sélectionne la sortie du Ring Modulator entre les oscillateurs 1 et 3 et le bouton 2*3 sélectionne la sortie du Ring Modulator entre les oscillateurs 2 et 3. Par exemple, pour ajuster le réglage « Octave »

de l'oscillateur 1, pressez le bouton OSC1, qui s'allumera pour indiquer qu'il a été sélectionné, puis pressez le bouton « Octave » dans la partie Tune de cette section. Manipuler le contrôle rotatif Tune changera l'octave de l'oscillateur 1. L'afficheur changera pour indiquer que le paramètre a été sélectionné et affichera la nouvelle valeur. L'afficheur restera tel quel jusqu'à ce qu'un autre paramètre soit édité, auquel cas il changera de nouveau pour indiquer le nouveau paramètre. Pour revenir à l'affichage Program/Performance standard, pressez le bouton Program ou Performance.



REMARQUE:

Un seul oscillateur ou un seul des Ring Modulators de la source Noise peut être sélectionné/édité à la fois.



REMARQUE:

Certains paramètres n'agissent pas sur tous les oscillateurs. Par ex. Le paramètre « Octave » n'a aucun effet sur l'oscillateur Noise. Dans ce cas, l'afficheur indique « Not Available » lorsque le contrôle est manipulé.

SOLO

Ce bouton est similaire au bouton Solo sur les consoles de mixage. Presser ce bouton active la fonction Solo (il s'allume) et l'oscillateur en cours de sélection est isolé, ce que l'afficheur indique momentanément. Pour revenir à l'opération normale, pressez le bouton Solo de nouveau (il s'éteint).

SQUARE WAVEFORM

SAW WAVEFORM

SPECIAL WAVEFORM

C'est un menu de formes d'onde pour l'oscillateur sélectionné via les boutons OSC1, 2 et 3. Pour ajuster la forme d'onde de l'oscillateur 1, par exemple, pressez le bouton OSC1 et sélectionnez la forme d'onde désirée. La forme d'onde sélectionnée s'allumera. Le bouton Saw sélectionne une forme d'onde en dents de scie, le bouton Square sélectionne une forme d'onde carrée et le bouton Special sélectionne des nouvelles formes d'onde qui seront disponibles dans de futures mises à jour logicielles. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Ces boutons n'ont aucun effet sur les Ring Modulators (1*3 et 2*3) et sur le générateur de bruit.

OCTAVE - SEMITONE

FINE - TUNE

Les trois boutons déterminent si le bouton rotatif Tune situé au dessous d'eux édite le réglage d'octave, la transposition par demi-tons ou le désaccord de l'oscillateur sélectionné.

Si le bouton Octave est pressé, le contrôle Tune montera l'oscillateur sélectionné de 2 octaves lorsque tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre et le baissera de 2 octaves lorsque tourné à fond dans le sens contraire.

Si le bouton Semitone est pressé, le contrôle Tune transposera l'oscillateur sélectionné de 12 demi-tons vers le haut lorsque tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, et de 12 demi-tons vers le bas lorsque tourné à fond dans le sens contraire.

Si le bouton Fine est pressé, le contrôle Tune montera l'oscillateur sélectionné de 63 cents lorsque tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, et le baissera de 64 cents lorsque tourné à fond dans le sens contraire (100 cents = 1 demi-ton).

Ces paramètres sont mémorisés avec le Program.

MATRICE DE MODULATION



C'est une spécificité du Supernova extrêmement puissante. Ces contrôles agissent sur la modulation de l'oscillateur sélectionné. Les boutons de gauche correspondent aux « destinations » qui peuvent être modulés par les « sources » représentées par les boutons de droite. La quantité de modulation appliquée à partir de n'importe quelle source est déterminée par le réglage du contrôle rotatif Mod Depth. Cela peut être une modulation Positive (en tournant Mod Depth dans le sens des aiguilles d'une montre), ou une modulation Négative (en tournant Mod Depth dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). En plus, il y a un contrôle rotatif « Level » qui permet d'appliquer un « Offset » statique ou un « Niveau » à n'importe laquelle des destinations.

Par exemple, pour ajuster le niveau du réglage « Soften » de l'oscillateur 1, pressez le bouton OSC1, qui s'allumera, puis pressez le bouton Soften dans la section Modulation et définissez la destination de modulation. Ensuite, tournez le contrôle Level pour changer le réglage Soften de l'oscillateur 1.

De la même manière, pour ajuster le niveau de l'enveloppe de modulation 3 du réglage « Soften » de l'oscillateur 1, pressez le bouton OSC1, qui s'allumera, puis pressez le bouton Soften dans la section Modulation pour définir la destination de modulation. Pressez le bouton ENV 3 pour définir la source de modulation. Ensuite, tournez le contrôle Mod Depth dans le sens des aiguilles d'une montre pour moduler le réglage Soften de l'oscillateur 1 par l'enveloppe 3.



REMARQUE:

Il est possible que toutes les sources de modulation agissent sur une des destinations avec des valeurs et même des polarités différentes.

L'afficheur changera pour indiquer que le paramètre a été sélectionné et affichera la nouvelle valeur. Il restera tel quel jusqu'à ce qu'un autre paramètre soit édité, auquel cas il changera de nouveau pour indiquer le nouveau paramètre. Pour revenir à l'écran Program/Performance normal, pressez le bouton Program ou Performance.



REMARQUE

Une seule source et une seule destination peuvent être éditées à la fois.



REMARQUE

Même si qu'une seule combinaison source et destination peut être éditée à la fois, toutes les combinaisons disponibles peuvent survenir en même temps.



REMARQUE

Certaines combinaisons ne s'appliquent pas. Par ex. Pulse Width Modulation du générateur de bruit. Lorsque un tel paramètre est édité, l'afficheur indique « Not Available » et aucun effet ne se fait entendre.

COMBINAISONS POSSIBLES ET EFFETS OBTENUS



REMARQUE:

La plage de valeurs de ces paramètres s'étend entre -64 et +63. Tous ces paramètres sont mémorisés avec le Program.

MIX

LEVEL

Cette combinaison contrôle le volume de l'oscillateur, du générateur de bruit ou du Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre monte la source sonore sélectionnée jusqu'au volume maximum et à fond dans le sens contraire baisse complètement le volume (Off).

MIX

MOD DEPTH

LFO1

Cette combinaison contrôle la modulation du mix via LFO 1 sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via LFO 1 à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via LFO 1 à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.

MIX

MOD DEPTH

LFO2

Cette combinaison contrôle la modulation du mix via LFO 2 sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné.

Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via LFO 2 à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via LFO 2 à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.

MIX

MOD DEPTH

ENV 2

Cette combinaison contrôle la modulation du mix via ENV 2 sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via ENV 2 à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via ENV 2 à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.

**MIX
MOD DEPTH
ENV 3**

Cette combinaison contrôle la modulation du mix via ENV 3 sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via ENV 3 à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via ENV 3 à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.

**MIX
MOD DEPTH
WHEEL**

Cette combinaison contrôle la modulation du mix sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné via la molette de modulation. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via la molette de modulation à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive.

Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via la molette de modulation à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.

**PITCH
LEVEL**

Cette combinaison contrôle le « Pitch Tracking » de l'oscillateur sélectionné. Tourner le bouton rotatif Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre force l'oscillateur à suivre le clavier de manière normale. Par ex. Les notes jouées à une octave de distance les unes des autres sur le clavier sont transposées à une octave de distance. En position « Mid », les notes jouées à une octave de distance sont transposées à une demie octave de distance, et le contrôle complètement tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il n'y a pas de transposition. Ce paramètre est très pratique pour des effets de Ring Modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées.

**PITCH
MOD DEPTH
LFO 1**

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via LFO 1 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un vibrato via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un vibrato via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

PITCH
MODE DEPTH
LFO 2

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via LFO 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un vibrato via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un vibrato via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

PITCH
MOD DEPTH
ENV 2

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via ENV 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un « Pitch Shift » via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un « Pitch Shift » via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.

REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

PITCH
MOD DEPTH
ENV 3

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via ENV 3 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un « Pitch Shift » via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un « Pitch Shift » via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**PITCH
MOD DEPTH
WHEEL**

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via la molette de modulation sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un Pitch Shift via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un Pitch Shift via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Ce paramètre est calibré en demi-tons, par conséquent, un réglage à 12 ajoutera un changement d'octave (vers le haut) à l'oscillateur sélectionné lorsque une valeur de 127 sera reçue de la molette de modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**WIDTH
LEVEL**

Cette combinaison contrôle la fonction Pulse Width de l'oscillateur sélectionné. Tourner le bouton rotatif Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute à l'oscillateur une Pulse Width très légère. En position médiane, la Pulse Width est à 25%-75%, et lorsque le contrôle Level est tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la Pulse Width est à 50%-50%.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux oscillateurs dont les formes d'onde sont en dents de scie (Saw), ni aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**WIDTH
MOD DEPTH
LFO 1**

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via LFO 1. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux oscillateurs dont les formes d'onde sont en dents de scie (Saw), ni aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

WIDTH
MOD DEPTH
LFO 2

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via LFO 2. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux oscillateurs dont les formes d'onde sont en dents de scie (Saw), ni aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

WIDTH
MOD DEPTH
ENV 2

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via ENV 2. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux oscillateurs dont les formes d'onde sont en dents de scie (Saw), ni aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

WIDTH
MOD DEPTH
ENV 3

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via ENV 3. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux oscillateurs dont les formes d'onde sont en dents de scie (Saw), ni aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**WIDTH
MOD DEPTH
WHEEL**

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via la molette de modulation. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux oscillateurs dont les formes d'onde sont en dents de scie (Saw), ni aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SYNC
LEVEL**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle rotatif Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync total à l'oscillateur sélectionné, et lorsque ce même contrôle est tourné à fond dans le sens contraire, il n'y a aucun effet Sync.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SYNC
MOD DEPTH
LFO 1**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via LFO 1 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SYNC
MOD DEPTH
LFO 2**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via LFO 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

SYNC

MOD DEPTH

ENV 2

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via ENV 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

SYNC

MOD DEPTH

ENV 3

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via ENV 3 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

SYNC

MOD DEPTH

WHEEL



Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via la molette de modulation sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SOFTEN
LEVEL**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften sur l'oscillateur sélectionné et les formes d'onde de bruit. Tourner le contrôle rotatif Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync total à l'oscillateur sélectionné, et lorsque ce même contrôle est tourné à fond dans le sens contraire, il n'y a aucun effet Soften.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SOFTEN
MOD DEPTH
LFO 1**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via LFO 1 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative.

En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SOFTEN
MOD DEPTH
LFO 2**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via LFO 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative.

En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SOFTEN
MOD DEPTH
ENV 2**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via ENV 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SOFTEN
MOD DEPTH
ENV 3**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via ENV 3 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

**SOFTEN
MOD DEPTH
WHEEL**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via la molette de modulation sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation.



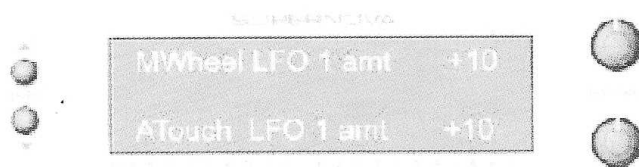
REMARQUE:

Cela ne s'applique pas aux sorties Noise, 1*3 et 2*3. Aucun effet audible ne se fait entendre lorsque vous essayez d'ajuster ce paramètre et que ces sources sonores sont sélectionnées. L'afficheur indique « Not Available ».

MENU

Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section deviennent disponibles à l'affichage. Dans la section Oscillator, il y a 3 pages disponibles. Elles peuvent être sélectionnées via les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur. Il y a 2 paramètres maximum par page. Un pour chaque ligne de l'affichage. Les boutons Fast Data et Nudge sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « MWheel LFO 1 amt » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation du clavier maître agit sur la quantité de modulation de LFO 1 ajoutée à l'oscillateur sélectionné. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Il est possible, avec ce paramètre, de régler la quantité de modulation individuellement pour chaque oscillateur. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Mod Wheel LFO Amt ne s'applique pas aux boutons 1*3, 2*3 et Noise. Si vous essayez de changer ce paramètre lorsque ces boutons sont sélectionnés, l'afficheur indiquera « Menu Only Available For Osc 1, 2 or 3 », puis reviendra au dernier paramètre édité.

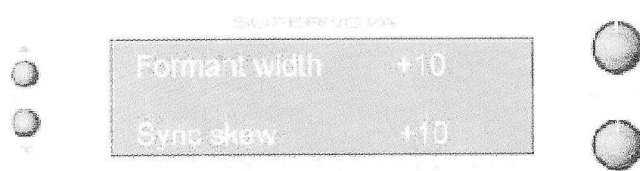
Le paramètre inférieur est « AT LFO 1 amt » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch du clavier maître agit sur la quantité de modulation de LFO 1 ajoutée à l'oscillateur sélectionné. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Il est possible, avec ce paramètre, de régler la quantité de modulation individuellement pour chaque oscillateur. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

AT LFO Amt ne s'applique pas aux boutons 1*3, 2*3 et Noise. Si vous essayez de changer ce paramètre lorsque ces boutons sont sélectionnés, l'afficheur indiquera « Menu Only Available For Osc 1, 2 or 3 », puis reviendra au dernier paramètre édité.

La Page 2 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Formant width » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine combien de Formant Width est appliquée à l'oscillateur sélectionné. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Il est possible, avec ce paramètre, de régler la quantité de modulation individuellement pour chaque oscillateur. Référez-vous au chapitre « Synthèse Analogique » pour plus de détails. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Formant Width ne s'applique pas aux boutons 1*3, 2*3 et Noise. Si vous essayez de changer ce paramètre lorsque ces boutons sont sélectionnés, l'afficheur indiquera « Menu Only Available For Osc 1, 2 or 3 », puis reviendra au dernier paramètre édité.

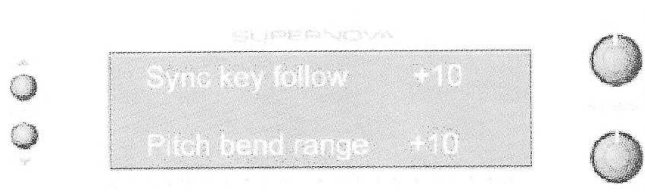
Le paramètre inférieur est « Sync Skew » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine combien d'effet Sync Skew est appliqué à l'oscillateur sélectionné. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Il est possible, avec ce paramètre, de régler la quantité de modulation individuellement pour chaque oscillateur. Référez-vous au chapitre « Synthèse Analogique » pour plus de détails. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Sync Skew ne s'applique pas aux boutons 1*3, 2*3 et Noise. Si vous essayez de changer ce paramètre lorsque ces boutons sont sélectionnés, l'afficheur indiquera « Menu Only Available For Osc 1, 2 or 3 », puis reviendra au dernier paramètre édité.

La Page 3 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Sync key follow » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine comment l'oscillateur Sync « virtuel » est transposé sur le clavier pour l'oscillateur sélectionné. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre.

Il est possible, avec ce paramètre, de régler la quantité de modulation individuellement pour chaque oscillateur. Référez-vous au chapitre « Synthèse Analogique » pour plus de détails. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Sync Key Follow ne s'applique pas aux boutons 1*3, 2*3 et Noise. Si vous essayez de changer ce paramètre lorsque ces boutons sont sélectionnés, l'afficheur indiquera « Menu Only Available For Osc 1, 2 or 3 », puis reviendra au dernier paramètre édité.

Le paramètre inférieur est « Pitch Bend Range » et sa valeur « +12 ». Ce paramètre détermine comment la molette de Pitch Bend du clavier maître agit sur la hauteur du son des oscillateurs. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Il est possible, avec ce paramètre, de spécifier la plage d'action du Pitch Bend individuellement pour chaque oscillateur, permettant la création d'effets comme l'utilisation du Pitch Bend pour moduler un accord. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -12 et +12. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Pitch Bend Range ne s'applique pas aux boutons 1*3, 2*3 et Noise. Si vous essayez de changer ce paramètre lorsque ces boutons sont sélectionnés, l'afficheur indiquera « Menu Only Available For Osc 1, 2 or 3 », puis reviendra au dernier paramètre édité.

SECTION FILTER

Cette section comprend tous les contrôles et les boutons associés au filtre.

12dB

18dB

24dB

Ces boutons permettent de sélectionner la pente de la courbe de coupure du filtre. Une seule peut être sélectionnée à la fois.

L'effet est similaire au contrôle « Q » sur un égaliseur paramétrique. En position 12db, la pente de la fréquence de coupure est moins raide, par conséquent, dans un filtre passe-bas (Low), les fréquences les plus hautes ne seront pas autant atténuées qu'en position 24 ou 18db. Le filtrage résultant est d'autant plus subtil.

SPECIAL

LOW

HIGH

BAND

Ces boutons permettent de sélectionner le type de filtre utilisé dans le Program. Tous ont un son très différent. Ci-dessous une description des parties du son que chaque filtre laisse passer.

Le bouton Special sélectionne des nouveaux types de filtre prochainement disponibles dans de futures mises à jour logicielles. Le bouton Low configure le filtre en filtre passe-bas. Un filtre passe-bas permet aux harmoniques situées au dessous de la fréquence spécifiée de passer au travers du filtre, d'où le nom filtre passe-bas.

Le bouton High configure le filtre en filtre passe-haut. Un filtre passe haut permet aux harmoniques situées au dessus de la fréquence spécifiée de passer au travers du filtre, d'où le nom filtre passe-haut.

Le bouton Band configure le filtre en filtre passe-bande. Un filtre passe-bande permet aux harmoniques situées à la fréquence spécifiée de passer au travers du filtre. Les harmoniques situées au dessous et au dessus de cette même fréquence ne passent pas au travers du filtre. D'où le nom de filtre passe-bande.

Le réglage de ces boutons est mémorisé avec le Program.

FREQUENCY

Ce bouton rotatif contrôle la « fréquence de coupure » du filtre. Lorsque tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, la fréquence de coupure des filtres est à sa position maximale, ce qui produit généralement un son très aigu. Lorsque tourné à fond dans le sens contraire, la fréquence de coupure des filtres est à sa position minimale, ce qui produit généralement un son très feutré. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Il est possible de régler le filtre de façon à ce qu'il filtre la totalité du son. Ce qui arrive généralement à certains réglages extrêmes. Par ex. Lorsque le bouton rotatif Frequency est tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre en mode filtre passe-bas (Low) ou lorsqu'il est tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre en mode filtre passe-haut (High).

RESONANCE

Ce bouton rotatif contrôle la résonance du filtre. Cet effet accentue les harmoniques autour de la fréquence de coupure (déterminée par le contrôle Frequency, ci-dessus). C'est pour cette raison que ce contrôle est appelé Emphasis sur certains synthétiseurs. Lorsque tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il n'y a pas d'augmentation de la fréquence de coupure, mais lorsque vous toumez le contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre, la fréquence de coupure est augmentée, et lorsque tourné à fond dans ce même sens, la fréquence oscille en produisant un nouvel élément sonore (similaire au larsen d'une guitare électrique). Augmenter la résonance est pratique pour faire ressortir une modulation (mouvement ou changement) dans la fréquence de coupure des filtres, comme dans les lignes de basse de la TB303. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



OVERDRIVE

Ce bouton détermine la quantité d'Overdrive appliquée au filtre. Cet effet peut servir à réchauffer les sons et à leur donner un contenu harmonique différent à partir des formes d'onde standard.

Des sons plus « chauds » sont générés en modelant l'effet de « saturation » commun aux filtres analogiques classiques. Lorsque tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, le signal n'est pas altéré par l'Overdrive. Lorsque tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre l'effet d'Overdrive est appliqué totalement. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

MATRICE DE MODULATION FILTER



C'est une fonction très puissante du Supernova. Ces contrôles agissent sur la modulation du filtre. Les boutons situés sur la gauche correspondent aux « destinations », qui peuvent moduler les « sources » représentées par les boutons situés sur la droite. La quantité de modulation appliquée à partir de n'importe quelle source est déterminée par le réglage du bouton Mod Depth. Cela peut être une modulation « positive » (en tournant le contrôle Mod Depth dans le sens des aiguilles d'une montre), ou « négative » (en tournant ce même contrôle dans le sens contraire).

Par exemple, pour ajuster le niveau de la modulation sur le réglage « Freq » du filtre par ENV 2, pressez le bouton « Frequency » pour définir la destination de modulation, qui s'allumera pour indiquer qu'il a été sélectionné. Puis pressez le bouton ENV 2 pour définir la source de modulation. Enfin, ajustez le contrôle Mod Depth en le tournant dans le sens des aiguilles d'une montre afin de moduler le réglage Frequency du filtre par ENV 2.



REMARQUE:

Il est possible que toutes les sources de modulation agissent sur une des destinations avec des valeurs et même des polarités différentes.

L'afficheur changera pour indiquer que le paramètre a été sélectionné et affichera la nouvelle valeur. Il restera tel quel jusqu'à ce qu'un autre paramètre soit édité, auquel cas il changera de nouveau pour indiquer le nouveau paramètre. Pour revenir à l'écran Program/Performance normal, pressez le bouton Program ou Performance.



REMARQUE

Une seule source et une seule destination peuvent être éditées à la fois.



REMARQUE

Même si qu'une seule combinaison source et destination peut être éditée à la fois, toutes les combinaisons disponibles peuvent survenir en même temps.

COMBINAISONS POSSIBLES ET EFFETS PRODUITS



REMARQUE:

La plage de valeurs de ces paramètres s'étend entre -64 et +63, et tous sont mémorisés avec le Program.

FREQUENCY

MOD DEPTH

LFO 1

Cette combinaison contrôle l'action de LFO 1 sur la fréquence de coupure du filtre (initialement déterminée via le contrôle Frequency). En position centrale, la fréquence de coupure du filtre reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. Le filtre sera de plus en plus fermé par LFO 1. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. Le filtre sera de plus en plus ouvert par LFO 1.

FREQUENCY

MOD DEPTH

LFO 2

Cette combinaison contrôle l'action de LFO 2 sur la fréquence de coupure du filtre (initialement déterminée via le contrôle Frequency). En position centrale, la fréquence de coupure du filtre reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. Le filtre sera de plus en plus fermé par LFO 2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. Le filtre sera de plus en plus ouvert par LFO 2.

FREQUENCY

MOD DEPTH

ENV 2

Cette combinaison contrôle l'action de ENV 2 sur la fréquence de coupure du filtre (initialement déterminée via le contrôle Frequency). En position centrale, la fréquence de coupure du filtre reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. Le filtre sera de plus en plus fermé par ENV 2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. Le filtre sera de plus en plus ouvert par ENV 2.

FREQUENCY

MOD DEPTH

ENV 3

Cette combinaison contrôle l'action de ENV 3 sur la fréquence de coupure du filtre (initialement déterminée via le contrôle Frequency). En position centrale, la fréquence de coupure du filtre reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. Le filtre sera de plus en plus fermé par ENV 3. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. Le filtre sera de plus en plus ouvert par ENV 3.

**FREQUENCY
MOD DEPTH
WHEEL**

Cette combinaison contrôle l'action de la molette de modulation sur la fréquence de coupure du filtre (initialement déterminée via le contrôle Frequency). En position centrale, la fréquence de coupure du filtre reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. Le filtre sera de plus en plus fermé par la molette de modulation. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. Le filtre sera de plus en plus ouvert par la molette de modulation.

**RESONANCE
MOD DEPTH
LFO 1**

Cette combinaison contrôle l'action de LFO 1 sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Resonance). En position centrale, la résonance reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. LFO 1 rendra le filtre de moins en moins résonnant. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. LFO 1 rendra le filtre de plus en plus résonnant.

**RESONANCE
MOD DEPTH
LFO 2**

Cette combinaison contrôle l'action de LFO 2 sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Resonance). En position centrale, la résonance reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. LFO 2 rendra le filtre de moins en moins résonnant. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. LFO 2 rendra le filtre de plus en plus résonnant.

**RESONANCE
MOD DEPTH
ENV 2**

Cette combinaison contrôle l'action de ENV 2 sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Resonance). En position centrale, la résonance reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. ENV 2 rendra le filtre de moins en moins résonnant. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. ENV 2 rendra le filtre de plus en plus résonnant.

**RESONANCE
MOD DEPTH
ENV 3**

Cette combinaison contrôle l'action de ENV 3 sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Resonance). En position centrale, la résonance reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. ENV 3 rendra le filtre de moins en moins résonnant. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. ENV 3 rendra le filtre de plus en plus résonnant.

RESONANCE MOD DEPTH WHEEL

Cette combinaison contrôle l'action de la molette de modulation sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Resonance). En position centrale, la résonance reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la modulation est Négative. Par ex. La molette de modulation rendra le filtre de moins en moins résonnant. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. La molette de modulation rendra le filtre de plus en plus résonnant.

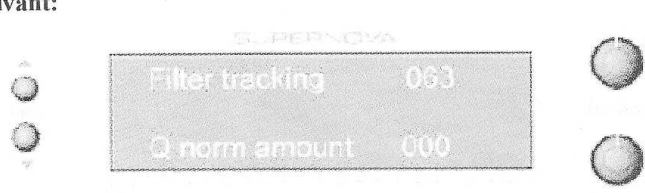
MENU

Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section deviennent disponibles dans l'afficheur. 4 pages sont disponibles dans la section Filter. Vous pouvez sélectionner ces pages en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres affichés par page, un pour chaque ligne de l'afficheur.

Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:

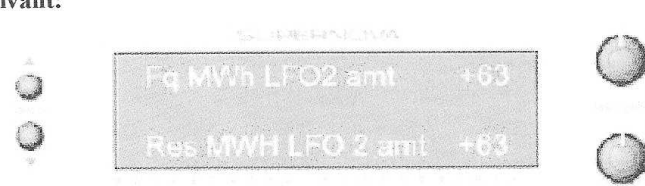


Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Filter tracking » et sa valeur « 063 ». Ce paramètre contrôle le changement de la fréquence de coupure du filtre (initialement déterminée via le contrôle « Frequency ») par la hauteur du son (pitch) de la note jouée. Tourner le bouton rotatif Fast Data à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre implique que les notes jouées à différents pitches n'auront aucun effet sur la fréquence de coupure du filtre.

Par contre, le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera la quantité de modulation appliquée. Par ex. Le filtre s'ouvrira plus lorsque vous jouerez des notes sur la partie haute du clavier. Ce contrôle est utilisé pour déterminer comment le timbre du son change d'après la position des notes sur le clavier. A fond dans le sens des aiguilles d'une montre, le filtre suit les changements de pitch dans un rapport de 1:1. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Q » et sa valeur « 000 ». Ce paramètre détermine comment se comporte la résonance du filtre. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la résonance est ajoutée au signal arrivant dans le filtre. Ce qui signifie que des niveaux élevés de résonance produiront un signal de sortie plus fort à partir du filtre. A fond dans le sens des aiguilles d'une montre, le niveau de sortie du filtre reste le même quelle que soit la position du contrôle de résonance. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 2 a l'aspect suivant:

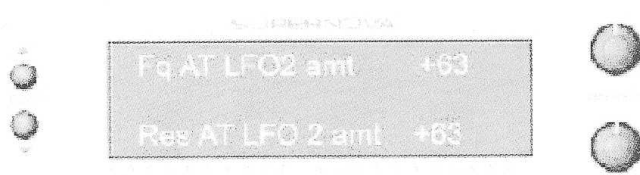


Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « FTQ MWh LFO 2 amt » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation du clavier maître agit sur la quantité de modulation de la fréquence de coupure du filtre via LFO 2. L'effet produit est un effet de type « Wah Wah ».

Lorsque le contrôle rotatif Fast Data du haut est en position centrale, la fréquence de coupure du filtre reste inchangée quand vous manipulez la molette de modulation. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la quantité de modulation Négative augmente. Par ex. LFO 2 fermera de plus en plus le filtre lorsque vous manipulerez la molette de modulation. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. LFO 2 ouvrira de plus en plus le filtre lorsque vous manipulerez la molette de modulation. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Res MWh LFO 2 amt » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation du clavier maître agit sur la quantité de modulation de la résonance du filtre via LFO 2. Lorsque le contrôle rotatif Fast Data du haut est en position centrale, la résonance du filtre reste inchangée quand vous manipulez la molette de modulation. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la quantité de modulation Négative augmente. Par ex. LFO 2 rendra le filtre de moins en moins résonnant lorsque vous manipulerez la molette de modulation. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. LFO 2 rendra le filtre de plus en plus résonnant lorsque vous manipulerez la molette de modulation. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

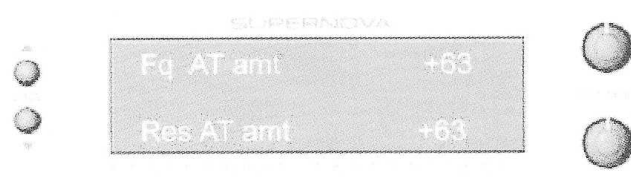
La Page 3 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Fq AT LFO 2 amt » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch du clavier maître agit sur la quantité de modulation de la fréquence de coupure du filtre via LFO 2. L'effet produit est un effet du type « Growl ». Lorsque le contrôle rotatif Fast Data du haut est en position centrale, la fréquence de coupure du filtre reste inchangée quand vous appliquez l'Aftertouch. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la quantité de modulation Négative augmente. Par ex. LFO 2 fermera de plus en plus le filtre lorsque vous appliquerez l'Aftertouch. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. LFO 2 ouvrira de plus en plus le filtre lorsque vous appliquerez l'Aftertouch. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Res AT LFO 2 amt » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch du clavier maître agit sur la quantité de modulation de la résonance du filtre via LFO 2. Lorsque le contrôle rotatif Fast Data du haut est en position centrale, la résonance du filtre reste inchangée quand vous appliquez l'Aftertouch. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la quantité de modulation Négative augmente. Par ex. LFO 2 rendra le filtre de moins en moins résonnant lorsque vous appliquerez l'Aftertouch. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. LFO 2 rendra le filtre de plus en plus résonnant lorsque vous appliquerez l'Aftertouch. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Fq AT amt » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch du clavier maître agit sur la quantité de modulation de la fréquence de coupure du filtre. Lorsque le contrôle rotatif Fast Data du haut est en position centrale, la fréquence de coupure du filtre reste inchangée quand vous appliquez l'Aftertouch. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la quantité de modulation Négative augmente. Par ex. Le filtre se fermera de plus en plus lorsque vous appliquerez l'Aftertouch. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive. Par ex. Le filtre s'ouvrira de plus en plus lorsque vous appliquerez l'Aftertouch. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Res AT amt » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch du clavier maître agit sur la quantité de modulation de la résonance du filtre. Lorsque le contrôle rotatif Fast Data du haut est en position centrale, la résonance du filtre reste inchangée quand vous appliquez l'Aftertouch. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la quantité de modulation Négative augmente. Par ex. Le filtre sera de moins en moins résonnant lorsque vous appliquerez l'Aftertouch. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la modulation est Positive.

Par ex. Le filtre sera de plus en plus résonnant lorsque vous appliquerez l'Aftertouch. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

SECTION LFOs

Cette section comprend tous les contrôles et boutons associés aux LFOs. Les LFOs (Oscillateurs Basse Fréquence) produisent des variations électroniques régulières qui sont normalement trop basses en fréquences pour être entendues lorsque converties en vibrations audio. Toutefois, lorsqu'ils sont utilisés pour modifier divers éléments du son, les LFOs peuvent être utilisés pour créer des changements de pitch réguliers (vibrato) ou de Pulse Width, ou encore de modulation de filtre (en créant des changements de timbre dans les formes d'onde), par exemple.



LFO 1 FILTER SPEED DELAY

Les boutons LFO 1 et LFO 2 sélectionnent quel LFO les contrôles Speed et Delay vont servir à ajuster. Pour ajuster LFO 1, pressez le bouton LFO 1. Pour ajuster LFO 2, pressez le bouton LFO 2.

Lorsque le bouton LFO 1 est sélectionné, donc allumé, le bouton rotatif Speed contrôle la vitesse à laquelle LFO 1 oscille. Tourner ce bouton à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre fera fonctionner le LFO à sa vitesse la plus lente (il est en fait arrêté), et le tourner à fond dans le sens des aiguilles d'une montre fera fonctionner le LFO à sa vitesse la plus rapide (qui peut être en kHz).

Lorsque le bouton LFO 1 est sélectionné, donc allumé, le bouton rotatif Delay contrôle le temps que prend le LFO pour fonctionner après que la note a été jouée. Tourner ce bouton à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre fait démarrer le LFO immédiatement. Le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmente graduellement le délai avant que commence l'effet du LFO.



REMARQUE:

Le paramètre Delay est particulièrement pratique pour les effets de vibrato qui s'ils sont présents lorsque la note est jouée, peuvent faire sonner la note désaccordée. Tourner légèrement le contrôle Delay dans le sens des aiguilles d'une montre introduira LFO 1 après que la note a été jouée, résolvant ainsi le problème.



RE-REMARQUE:

Si vous rencontrez des difficultés pour faire fonctionner LFO 1, assurez-vous que le contrôle Delay n'est pas tourné complètement dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque le bouton LFO 2 est sélectionné, donc allumé, le bouton rotatif Speed contrôle la vitesse à laquelle LFO 2 oscille. Tourner ce bouton à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre fera fonctionner le LFO à sa vitesse la plus lente (il est en fait arrêté), et le tourner à fond dans le sens des aiguilles d'une montre fera fonctionner le LFO à sa vitesse la plus rapide (qui peut être en kHz).

Lorsque le bouton LFO 2 est sélectionné, donc allumé, le bouton rotatif Delay contrôle le temps que prend le LFO pour fonctionner après que la note a été jouée. Tourner ce bouton à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre fait démarrer le LFO immédiatement. Le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmente graduellement le délai avant que commence l'effet du LFO.



REMARQUE:

Le paramètre Delay est particulièrement pratique pour les effets de vibrato qui s'ils sont présents lorsque la note est jouée, peuvent faire sonner la note désaccordée. Tourner légèrement le contrôle Delay dans le sens des aiguilles d'une montre introduira LFO 2 après que la note a été jouée, résolvant ainsi le problème.



REMARQUE:

Si vous rencontrez des difficultés pour faire fonctionner LFO 2, assurez-vous que le contrôle Delay n'est pas tourné complètement dans le sens des aiguilles d'une montre.

SQUARE
SAW
TRI
S/H

Ces boutons permettent de sélectionner la forme d'onde que le LFO utilise.

Le bouton Tri sélectionne la forme d'onde triangulaire. Cette forme d'onde offre le changement de niveau le plus lisse et le plus continu et est de ce fait probablement le réglage le plus utile. Lorsqu'utilisée dans la section Oscillator, vous obtenez un vibrato (si réglé à une vitesse modérée et avec un « amount » subtil), ou des effets de « sirène » (si réglé à des vitesses lentes et avec un « amount » élevé), ou encore des effets de type FM (si réglé à des vitesses rapides et avec un « amount » subtil). Lorsque cette forme d'onde est utilisée avec le filtre, des vitesses lentes génèrent des effets de type Wha Wha.

Le bouton Saw sélectionne une forme d'onde en dents de scie. Cette forme d'onde ressemble aux dents d'une scie (d'où son nom) et génère un niveau tombant qui monte soudainement jusqu'à son maximum. Lorsqu'utilisée dans le filtre, elle génère un effet de pulsation rythmique similaire à une ligne de basse répétitive. Lorsqu'utilisée dans la section Oscillator, cette forme d'onde peut servir à créer des effets de type « alarme ».

Le bouton Square sélectionne une forme d'onde qui semble carrée (d'où son nom) et qui passe instantanément d'un niveau à un autre. Cette forme d'onde est utile pour des effets de « trilles » et de jeux sur ordinateur.

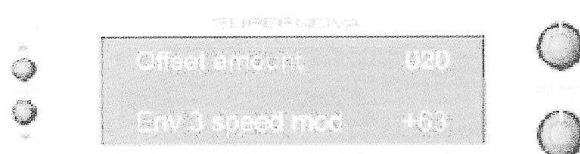
Le bouton S/H sélectionne la forme d'onde « Sample and Hold » (parfois appelée random ou aléatoire). A un intervalle régulier (contrôlé par le bouton rotatif Speed), le niveau du LFO saute jusqu'à un nouveau niveau aléatoire et y reste jusqu'au prochain saut, ce qui crée un effet rythmique particulier lorsque cette forme d'onde est utilisée sur un filtre et assignée à la fréquence de coupure (référez-vous au chapitre dédié à la section Filter). Des résultats probants peuvent également être obtenus en utilisant cette forme d'onde dans la section Oscillator pour créer des effets de jeux d'ordinateur. Les réglages de ces boutons sont mémorisés avec le Program.

MENU

Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section deviennent disponibles dans l'afficheur. Dans la section LFO, 4 pages sont disponibles. On les sélectionne en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres par page, un pour chaque ligne de l'afficheur. Les contrôles Fast Data et Nudge situés sur la droite de l'afficheur sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:



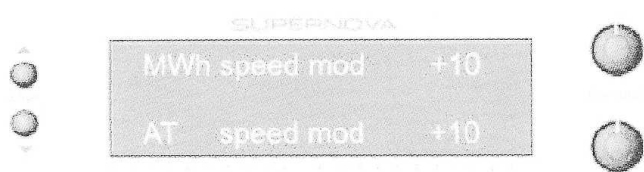
Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Offset amount » et sa valeur « 020 ». Ce paramètre applique un « DC Shift » à la forme d'onde du LFO, ce qui permet d'obtenir des effets de type vibrato d'instruments à cordes. Tourner le contrôle Fast Data du haut à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre n'a aucun effet sur l'opération normale du LFO. Par contre, le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre introduit graduellement un offset à la forme d'onde du LFO jusqu'à la position maximale où cette forme d'onde est uniquement dirigé vers le haut. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127.

Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Env 3 speed mod » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment l'enveloppe 3 agit sur la vitesse du LFO sélectionné. En position centrale du contrôle Fast Data du bas, la vitesse reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Négative. Par ex. Le LFO sélectionné sera ralenti lorsque l'enveloppe montera et accélérera lorsqu'elle descendra. Dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Positive. Par ex. Le LFO sélectionné accélérera lorsque l'enveloppe montera et ralentira lorsqu'elle retombera. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63.

Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

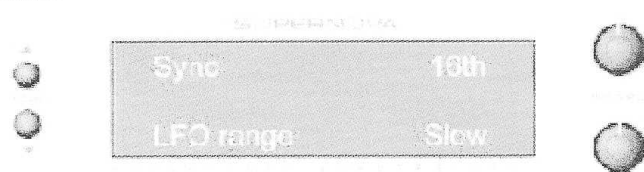
La Page 2 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « MWh speed mod » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation du clavier maître agit sur la vitesse du LFO sélectionné. En position centrale du contrôle Fast Data du bas, la vitesse reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Négative. Par ex. Le LFO sélectionné sera ralenti lorsque la molette sera poussée vers l'avant et accélérera lorsqu'elle sera tirée vers l'arrière. Dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Positive. Par ex. Le LFO sélectionné accélérera lorsque la molette sera poussée et ralentira lorsqu'elle sera tirée. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « AT speed mod » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch du clavier maître agit sur la vitesse du LFO sélectionné. En position centrale du contrôle Fast Data du bas, la vitesse reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Négative. Par ex. Le LFO sélectionné sera ralenti lorsque l'Aftertouch sera actif et accélérera lorsqu'il sera inactif. Dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Positive. Par ex. Le LFO sélectionné accélérera lorsque l'Aftertouch sera actif et ralentira lorsqu'il sera inactif. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 3 a l'aspect suivant:

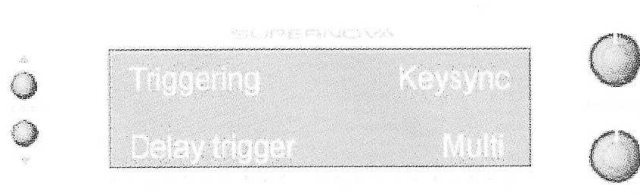


Comme vous pouvez le voir, le paramètre du haut est « Sync » et sa valeur « 16th ». Ce paramètre détermine l'horloge qui pilote le LFO sélectionné. Tourner le contrôle Fast Data du haut dans le sens contraire des aiguilles d'une montre sélectionne la valeur « Off », ce qui signifie que le LFO est piloté par sa propre horloge et n'est synchrone avec rien d'autre. Tourner ce même contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre fait que le LFO est piloté par l'horloge MIDI « Internal » ou « External » à des formats de mesure allant de 12 mesures jusqu'aux triolets de triples croches.

Les valeurs disponibles sont: 32 Triplet, 32nd, 16th Triplet, 16th, 8th Triplet, 16th Dotted, 8th, 4th Triplet, 8th Dotted, 4th, 2nd Triplet, 4th Dotted, 2nd, 1 Bar Triplet, 2nd Dotted, 1 Bar, 2 Bar Triplet, 1 Bar Dotted, 2 Bars, 4 Bar Triplet, 3 Bars, 5 Bar Triplet, 4 Bars, 3 Bar Dotted (4.5 Bars), 7 Bar Triplet, 5 Bars, 8 Bar Triplet, 6 Bars, 7 Bars, 5 Bar Dotted (7.5 Bars), 8 Bars, 6 Bar Dotted (9 Bars), 7 Bar Dotted (10.5 Bars) et 8 Bar Dotted (12 Bars), où Triplet = Triolet et Dotted = Pointée. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « LFO range » et sa valeur « Slow ». Les LFOs du Supernova sont capables d'atteindre des fréquences audio, ce qui permet de créer des sons uniques généralement introuvables sur d'autres machines de ce type. Toutefois cela signifie aussi que le contrôle Speed doit couvrir une plage de fréquences de 0 (arrêté) à plusieurs kHz. Tourner le contrôle Fast Data du haut dans le sens contraire des aiguilles d'une montre réglera le paramètre « Range » sur « Slow ». Dans ce mode, le contrôle Speed du LFO sélectionné aura une plage d'action s'étendant de « arrêté » jusqu'à des vitesses modérées. En position centrale, le paramètre Range est sur « Norm ». Dans ce mode, le contrôle Speed du LFO sélectionné a une plage d'action équivalente aux autres synthétiseurs. Tourner le contrôle Fast Data du haut dans le sens des aiguilles d'une montre règle le paramètre Range sur « Fast ». Dans ce mode, toutes les vitesses disponibles sont accessibles. Les valeurs de ce paramètre sont: Slow, Norm et Fast. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 4 a l'aspect suivant:

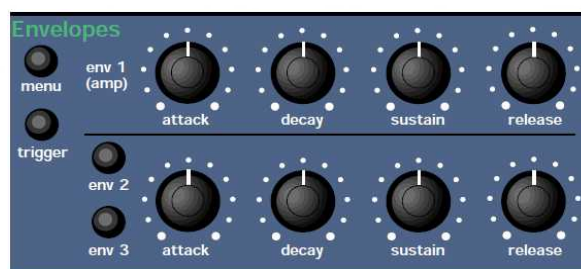


Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Triggering » et sa valeur « Keysync ». Ce paramètre détermine comment le LFO sélectionné est déclenché. Tourner le contrôle Fast Data du haut dans le sens contraire des aiguilles d'une montre sélectionne l'option « Freewheel », qui signifie que tous les LFOs des « voix » qui sont jouées ne sont pas en phase ou synchrones. C'est le son le plus naturel pour les effets de vibrato, entre autres. Tourner ce même contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre sélectionne « Keysync », ce qui signifie que tous les LFOs des « voix » qui sont jouées sont en phase et qu'ils redémarrent au début de leurs cycles à chaque fois qu'une nouvelle note est jouée. C'est le réglage le plus pratique pour les séquenceurs et l'Arpeggiator. Les valeurs de ce paramètre sont: Freewheel et Keysync. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Delay trigger » et sa valeur « Multi ». Ce paramètre détermine comment le paramètre « Delay » est déclenché sur le LFO sélectionné. Les valeurs disponibles sont: Multi et Single. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

SECTION ENVELOPES

Cette section comprend tous les contrôles et les boutons associés aux enveloppes. Les enveloppes sont utilisées pour modeler le son dans le temps. Env 1 (l'enveloppe d'amplification) est assignée à l'amplificateur et contrôle le volume du Program. Elle est utilisée pour spécifier l'attaque du son lorsque vous jouez une note, son niveau de soutien et comment il décroît. De la même manière, les autres enveloppes peuvent être utilisées pour créer des changements de timbre dans le temps en modulant la fréquence de coupure et/ou la résonance du filtre, ou encore pour créer des effets de balayage de Pitch, de modulation Pulse Width, de Sync et de Osc Mix .



ENV 2

ENV 3

Ces boutons sélectionnent l'enveloppe qui sera réglable par les contrôles Enveloppe de la rangée du bas.

ATTACK

Ce contrôle détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe atteint son niveau maximum lorsqu'une note est jouée. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, c'est instantané, et lorsque vous tournez le contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le temps d'attaque augmente exponentiellement jusqu'à un maximum de 20 secondes. En bref, pour rallonger le temps d'attaque, vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre et pour raccourcir le temps d'attaque vous tournez dans le sens contraire. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

DECAY

Ce contrôle détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe tombe au niveau de soutien une fois que le niveau maximum a été atteint par l'attaque. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, c'est instantané, et lorsque vous tournez le contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le temps de décroissance augmente exponentiellement jusqu'à un maximum de 20 secondes. En bref, pour rallonger le temps de décroissance, vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre et pour le raccourcir vous tournez dans le sens contraire. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

SUSTAIN

Ce contrôle détermine le niveau auquel l'enveloppe reste après la phase de décroissance et jusqu'à ce que la note soit relâchée. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, l'enveloppe décroît jusqu'à zéro sans interruption. Lorsque vous tournez ce contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le niveau auquel la décroissance est stoppée augmente jusqu'à la position maximale où il n'y a aucune décroissance. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

RELEASE

Ce contrôle détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe tombe à zéro à partir du niveau de soutien lorsque la note est relâchée. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, c'est instantané, et lorsque vous tournez le contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le temps de relâche augmente exponentiellement jusqu'à un maximum de 20 secondes. En bref, pour rallonger le temps de relâche, vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre et pour le raccourcir vous tournez dans le sens contraire. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

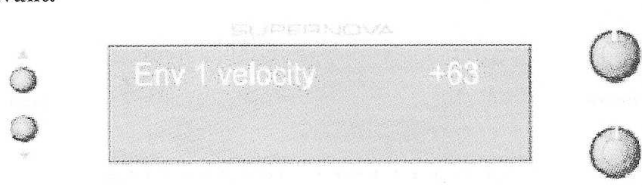
MENU

Lorsque ce bouton est pressé, un menu de plusieurs pages apparaît dans l'afficheur contenant les paramètres associés à cette section.

Dans la section Envelopes, 4 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

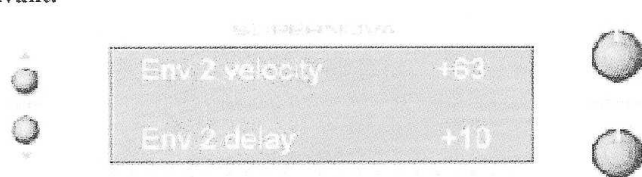
Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre sur la ligne supérieure est « Env 1 velocity » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment la vitesse des notes jouées sur le clavier maître agit sur la quantité de modulation produite par Env 1. En position centrale du contrôle Fast Data du haut, il n'y a aucune réponse. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Négative. Par ex. Le volume du son baissera lorsque les notes seront jouées plus fort (avec plus de vitesse) sur le clavier maître. Dans le sens des aiguilles d'une montre il y a de plus en plus de modulation Positive. Par ex. Le volume du son montera lorsque vous jouerez les notes plus fort (avec plus de vitesse) sur le clavier maître. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

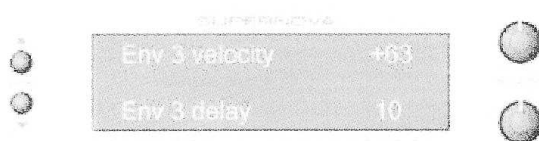
La Page 2 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Env 2 velocity » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment la vitesse des notes jouées sur le clavier maître agit sur la quantité de modulation produite par Env 2. En position centrale du contrôle Fast Data du haut, il n'y a aucune réponse. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Négative. Par ex. La quantité de modulation d'Env 2 baissera lorsque les notes seront jouées plus fort (avec plus de vitesse) sur le clavier maître. Dans le sens des aiguilles d'une montre il y a de plus en plus de modulation Positive. Par ex. La quantité de modulation d'Env 2 augmentera lorsque vous jouerez les notes plus fort (avec plus de vitesse) sur le clavier maître. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Env 2 Delay » et sa valeur « 10 ». Ce paramètre introduit un temps de délai avant qu'Env 2 démarre lorsqu'une note est jouée sur le clavier maître. Avec le contrôle Fast Data du bas tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il n'y a aucun délai. Par ex. Env 2 démarre instantanément lorsqu'une note est jouée. Tourner ce même contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre introduira un délai croissant avant le démarrage de l'enveloppe. Les valeurs disponibles sont: Off, 1-127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

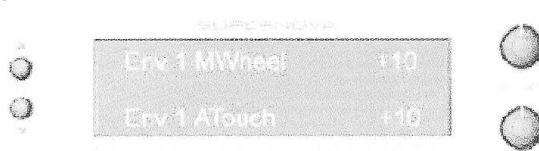
La Page 3 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Env 3 velocity » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment la vélocité des notes jouées sur le clavier maître agit sur la quantité de modulation produite par Env 3. En position centrale du contrôle Fast Data du haut, il n'y a aucune réponse. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Négative. Par ex. La quantité de modulation d'Env 3 baissera lorsque les notes seront jouées plus fort (avec plus de vélocité) sur le clavier maître. Dans le sens des aiguilles d'une montre il y a de plus en plus de modulation Positive. Par ex. La quantité de modulation d'Env 3 augmentera lorsque vous jouerez les notes plus fort (avec plus de vélocité) sur le clavier maître. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Env 3 Delay » et sa valeur « 10 ». Ce paramètre introduit un temps de délai avant qu'Env 3 démarre lorsqu'une note est jouée sur le clavier maître. Avec le contrôle Fast Data du bas tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il n'y a aucun délai. Par ex. Env 3 démarre instantanément lorsqu'une note est jouée. Tourner ce même contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre introduira un délai croissant avant le démarrage de l'enveloppe. Les valeurs disponibles sont: Off, 1-127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Env 1 MWheel » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre contrôle le volume du Program en utilisant la molette de modulation du clavier maître. Avec le contrôle Fast Data du haut tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, lorsque vous manipulez la molette de modulation, le volume du Program baisse en conséquence. Avec ce même contrôle tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsque la molette est actionnée, le volume du Program monte en conséquence. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program. Le paramètre inférieur est « Env 1 ATouch » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre contrôle le volume du Program en utilisant l'Aftertouch du clavier maître.

Avec le contrôle Fast Data du haut tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, lorsque vous utilisez l'Aftertouch, le volume du Program baisse en conséquence. Avec ce même contrôle tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsque l'Aftertouch est utilisé, le volume du Program monte en conséquence. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

TRIGGER

Lorsque ce bouton est pressé, un menu de plusieurs pages apparaît dans l'afficheur contenant les paramètres associés à cette section.

Dans le menu Trigger, 5 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

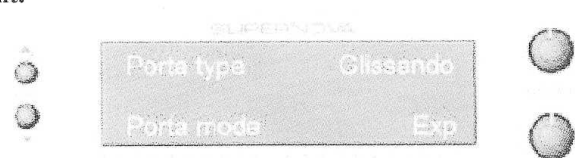
Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre sur la ligne supérieure est « Enveloppe triggering » et sa valeur « 1:Mult 2:Mult 3:Mult ». Ce paramètre détermine comment l'enveloppe déclenche... Tourner le contrôle Fast Data sélectionne les différentes options de déclenchement. Les trois enveloppes sont affichées sur la ligne inférieure de l'afficheur. Elles sont toutes les trois sur « Mult ». Lorsque « Mult » (Multi) est sélectionné, chaque nouvelle note reçue redéclenche l'enveloppe. Lorsque « Sing » (Single) est sélectionné, il doit y avoir un vide entre les notes pour que l'enveloppe soit redéclenchée. Les notes liées ne redéclenchent pas l'enveloppe. Les valeurs disponibles sont: 1:Mult 2:Mult 3:Mult, 1:Mult 2:Mult 3:Sing, 1:Mult 2:Sing 3:Mult, 1:Mult 2:Sing 3:Sing, 1:Sing 2:Mult 3:Mult, 1:Sing 2:Mult 3:Sing, 1:Sing 2:Sing 3:Mult et 1:Sing 2:Sing 3:Sing. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 2 a l'aspect suivant:

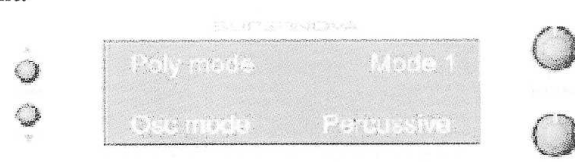


Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Porta type » et sa valeur « Glissando ». Ce paramètre détermine si l'effet Portamento est « lisse » ou gradué par demi-tons. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. En position Porta, l'effet est lisse, c'est à dire que les notes glissent de manière continue d'un pitch à l'autre (déterminé par le réglage Porta Time). En position Gliss, l'effet Portamento est Glissando, c'est à dire que les notes glissent par demi-tons d'un pitch à l'autre. Les valeurs disponibles sont: Porta et Gliss.

Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Porta mode » et sa valeur « Exp ». Ce paramètre détermine si le glissement du Portamento est Linéaire ou Exponentiel. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. Certains synthés comme la TB303 ont une courbe exponentielle qui leur donne leur « caractère » particulier, d'un autre côté, le Portamento linéaire est le réglage normal pour les solos. Les valeurs disponibles sont: Lin et Exp. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Poly mode » et sa valeur « Mode 1 ». Ce paramètre détermine si de nouvelles voix sont utilisées lorsque la même note est jouée. Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. En position « Mode 1 », la distribution des voix se comporte comme dans la plupart des synthétiseurs actuels. Par ex. Une nouvelle voix est allouée à chaque note jouée même si la note a déjà utilisé une autre voix. En position « Mode 2 », la distribution des voix se comporte comme dans les anciens synthés analogiques 6-8 voix. Par ex. Lorsqu'une nouvelle note est jouée et qu'elle a déjà utilisé une autre voix, la voix existante est redéclenchée par la nouvelle note. Aucune voix nouvelle n'est allouée. Les valeurs disponibles sont: Mode 1 et Mode 2. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

Le paramètre inférieur est « Osc Mode » et sa valeur « Percussive ». Ce paramètre détermine si les oscillateurs sont réinitialisés à chaque note jouée ou non.

Utilisez les boutons Fast Data et Nudge du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. En position « Percussive », les oscillateurs sont réinitialisés à chaque note jouée. Ce qui rend possible de créer des sons de basses et de batteries avec beaucoup de « punch ». En position « Ensemble », tous les oscillateurs fonctionnent librement, ce qui permet la création de gros sons de cordes, entre autres. Les valeurs disponibles sont: Percussive et Ensemble. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

La Page 5 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre sur la ligne supérieure de l'afficheur est « Glide type » et sa valeur « Normal Glide ». Ce paramètre détermine comment le Portamento est contrôlé. Tourner le contrôle Fast Data du bas à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre met ce paramètre en position « Normal ». Dans ce mode, le Portamento se comporte normalement. Tourner ce même contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre sélectionne l'option « Autoglide ». Dans ce mode, le Portamento est bypassé lorsque les notes sont jouées avec un vide entre elles. Par contre, lorsque les notes sont jouées « legato », le Portamento redevient actif. C'est un effet particulièrement utile pour des glissés de type TB303 dans un séquenceur. Vous programmez les notes en les superposant légèrement pour avoir l'effet Portamento. A partir de cette position, lorsque vous tournez le contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre, les options « Preglide » s'affichent. Lorsque ces options sont sélectionnées, un « effet préalable » est appliqué au pitch des oscillateurs en démarrant à une hauteur du son déterminée par le Preglide sélectionné, et montant ou descendant à partir du pitch normal. Le temps que prend cette opération est déterminé par le paramètre « Portamento Time ». Le Preglide est déclenché à chaque note jouée. Ci-dessous une description des différents types de Preglide disponibles:

PREGLIDE 1	2 demi-tons en descendant
PREGLIDE 2	2 demi-tons en montant
PREGLIDE 3	5 demi-tons en descendant
PREGLIDE 4	5 demi-tons en montant
PREGLIDE 5	7 demi-tons en descendant
PREGLIDE 6	7 demi-tons en montant
PREGLIDE 8	12 demi-tons en descendant
PREGLIDE 8	12 demi-tons en montant

Les valeurs de ce paramètre sont: Normal Glide, Auto Glide, Preglide 1, Preglide 2, Preglide 3, Preglide 4, Preglide 5, Preglide 6, Preglide 7 et Preglide 8. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.



REMARQUE:

Vous ne pouvez pas avoir différents réglages de ce paramètre dans différentes enveloppes.

SECTION EFFECTS



Cette section comprend tous les contrôles et les boutons relatifs à la section Effects.

Il y a 7 effets disponibles pour chaque Program du Supernova.

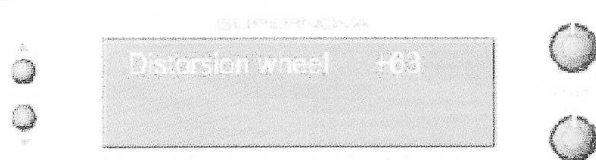
DISTORTION

Ce contrôle permet d'ajuster le réglage de la distorsion sur le Program sélectionné. Tourner ce contrôle à fond dans le sens des aiguilles d'une montre applique un effet de distorsion total. Le tourner dans le sens contraire laisse le signal sans distorsion aucune.

MENU

Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Toutefois, dans la section Distortion, une seule page est disponible.

La Page a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Distortion wheel » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle l'effet de distorsion. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la distorsion sera réduite lorsque la molette sera actionnée. A fond dans le sens des aiguilles d'une montre, l'effet de distorsion sera augmenté par la molette de modulation. La plage de valeurs s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

REVERB

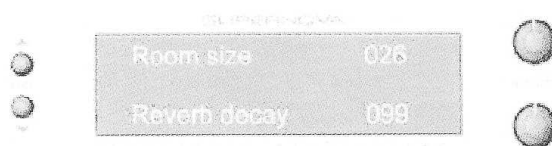
Ce contrôle permet d'ajuster le niveau de l'effet de réverbération assigné au Program sélectionné. Tourner ce contrôle à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre laisse le signal sans réverbération, et le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre rajoute de la réverbération au signal. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

MENU

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Reverb, 2 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:



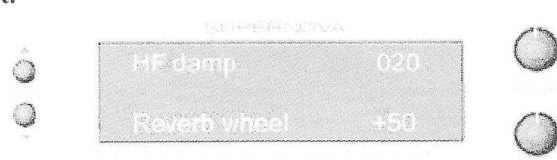
Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Room size » et sa valeur « 026 ».

Ce paramètre détermine la taille de la pièce de l'effet de réverbération. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Des valeurs faibles simulent des petites pièces, et des valeurs plus élevées des pièces plus grandes. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127.

Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Reverb decay » et sa valeur « 099 ». Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle la réverbération s'estompe. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 2 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « HF damp » et sa valeur « 020 ». Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle les hautes fréquences décroissent dans la réverbération et est par conséquent appelé « High Frequency Damping ». Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Reverb wheel » et sa valeur est « +50 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle la quantité d'effet Reverb. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la réverbération sera réduite lorsque la molette est actionnée, et dans le sens des aiguilles d'une montre la réverbération sera augmentée lorsque la molette est actionnée. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

CHORUS/FLANGER/PHASER

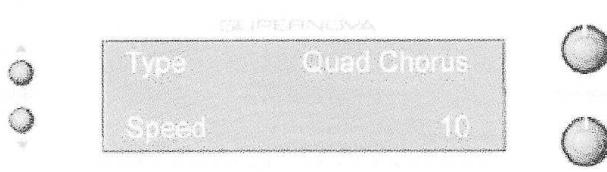
Ce contrôle permet d'ajuster le niveau de l'effet Chorus/Flanger/Phaser pour le Program sélectionné. Tourner ce contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre augmente l'effet et le tourner à fond dans le sens contraire laisse le signal sans effet. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

MENU

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Chorus/Flanger/Phaser, 3 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

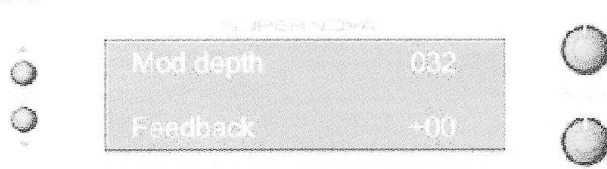
La Page 1 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Type » et sa valeur « Quad Chorus ». Ce paramètre détermine le type d'effet que sera Chorus/Flanger/Phaser. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Les valeurs disponibles sont: Quad Chorus, Chorus/Flanger et Phaser. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Speed » et sa valeur « 10 ». Ce paramètre détermine la vitesse du LFO Chorus/Flanger/Phaser. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

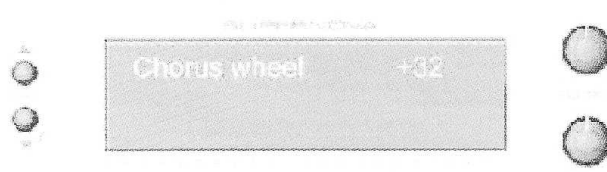
La Page 2 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Mod depth » et sa valeur « 032 ». Ce paramètre détermine la « profondeur » de la modulation du LFO Chorus/Flanger/Phaser par rapport au temps de délai du Chorus. Des valeurs élevées tendent à sonner un peu de façon « chevrotante » (y'a pas de méeè qui tienne). Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Feedback » et sa valeur « 20 ». Ce paramètre détermine la quantité de réinjection à l'intérieur de l'effet Chorus/Flanger/Phaser. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 3 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Chorus wheel » et sa valeur « +32 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle la quantité de l'effet Chorus. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Dans le sens des aiguilles d'une montre, l'effet Chorus est augmenté, et dans le sens contraire l'effet est diminué. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

DELAY

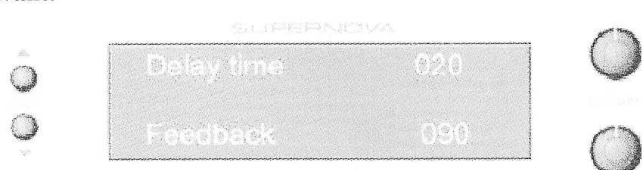
Ce contrôle rotatif ajuste le niveau de l'effet Delay pour le Program sélectionné. Tourner ce contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre augmente l'effet et le tourner à fond dans le sens contraire laisse le signal sans effet.

MENU

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Delay, 4 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Delay Time » et sa valeur est « 020 ». ce paramètre détermine le temps de délai de cet effet. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

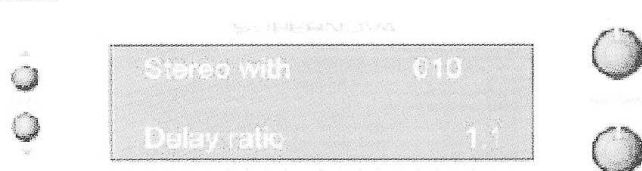


REMARQUE:

Si la valeur du paramètre Sync (Delay) est sur autre chose que « Off », ce paramètre sera inopérant.

Le paramètre inférieur est « Feedback » et sa valeur est « 090 ». Ce paramètre détermine la quantité de réinjection dans l'effet Delay. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Plus haute est la valeur et plus il y aura de répétitions dans le signal traité. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

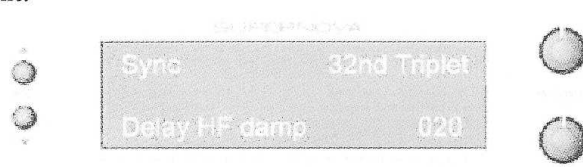
La Page 2 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Stéréo width » et sa valeur « 010 ». Ce paramètre détermine la largeur de l'image stéréo de l'effet Delay. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. En position 000, le délai est mono. En position 127, le délai est totalement stéréo. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Delay ratio » et sa valeur « 1:1 ». Ce paramètre détermine la relation des temps de délai dans l'effet Delay. En position 1:1, les délais gauche et droit sont équivalents. En position 1:0.5, le délai gauche est la moitié du délai droit. Les valeurs de ce paramètre sont: 1:1, 1:0.75, 0.75:1, 1:0.66, 0.66:1, 1:0.5, 0.5:1, 1:0.33, 0.33:1, 1:0.25 et 0.25:1. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 3 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Sync » et sa valeur « 32nd Triplet ». Ce paramètre détermine si l'effet Delay est synchronisé à une horloge MIDI et à quelle résolution. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster les valeurs de ce paramètre. Tourner le contrôle Fast Data du haut dans le sens contraire des aiguilles d'une montre sélectionne la valeur « Off », ce qui signifie que le Delay est piloté par sa propre horloge et n'est synchronisé avec rien d'autre. Tourner ce même contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre fait que le Delay est piloté par l'horloge MIDI « Internal » ou « External » à des formats de mesure allant de 12 mesures jusqu'aux triolets de triples croches.

Les valeurs disponibles sont: 32 Triplet, 32nd, 16th Triplet, 16th, 8th Triplet, 16th Dotted, 8th, 4th Triplet, 8th Dotted, 4th, 2nd Triplet, 4th Dotted, 2nd, 1 Bar Triplet, 2nd Dotted, 1 Bar, 2 Bar Triplet, 1 Bar Dotted, 2 Bars, 4 Bar Triplet, 3 Bars, 5 Bar Triplet, 4 Bars, 3 Bar Dotted (4.5 Bars), 7 Bar Triplet, 5 Bars, 8 Bar Triplet, 6 Bars, 7 Bars, 5 Bar Dotted (7.5 Bars), 8 Bars, 6 Bar Dotted (9 Bars), 7 Bar Dotted (10.5 Bars) et 8 Bar Dotted (12 Bars), où Triplet = Triplet et Dotted = Pointée. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.



REMARQUE:

Si ce paramètre est sur une autre valeur que « Off », le paramètre Delay Time sera inopérant.

Le paramètre inférieur est « Delay HF damp » et sa valeur « 20 ». Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle les hautes fréquences décroissent en termes de répétitions de l'effet Delay. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Le paramètre sur la ligne supérieure de l'afficheur est « Delay wheel » et sa valeur « +20 ».

Ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle la quantité de l'effet Delay. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Dans le sens des aiguilles d'une montre, l'effet Delay est augmenté, et dans le sens contraire l'effet est diminué. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

PAN/TREM

Ce contrôle ajuste la panoramique du Program sélectionné. Tourner ce contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre fera un panoramique du son vers la droite, et le tourner dans le sens contraire fera un panoramique du son vers la gauche. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de L63 à R63.

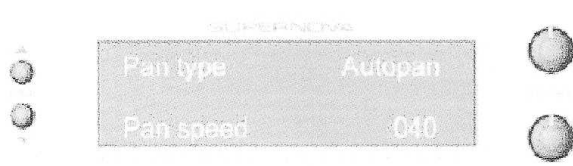
Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

MENU

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Pan, 2 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

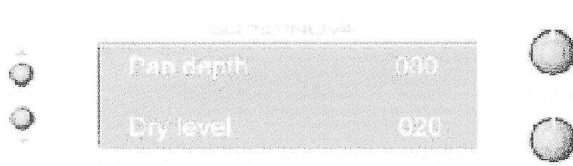
La Page 1 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Pan type » et sa valeur est « Autopan ». Ce paramètre détermine de quelle manière les effets de panoramique sont utilisés. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. En position Autopan, le son est envoyé automatiquement de la gauche vers la droite. En position Tremolo, les côtés gauche et droit sont contrôlés en synchro créant ainsi l'effet « Tremolo » classique. Les valeurs disponibles sont: Autopan et Tremolo. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Pan speed » et sa valeur « 040 ». Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle les effets Autopan et Tremolo fonctionnent. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 2 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Pan depth » et sa valeur « 080 ». Ce paramètre contrôle l'intensité des effets Autopan et Tremolo. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. En position 000, il n'y a aucun mouvement du son dans le spectre stéréo et aucun changement du volume du son. Lorsque vous augmentez la valeur de ce paramètre, les effets Autopan et Tremolo seront de plus en plus flagrants. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part. Le paramètre inférieur est « Dry level » et sa valeur « 020 ». Ce paramètre détermine la quantité de signal « sec » (non-traité) qu'il y aura dans le mélange.

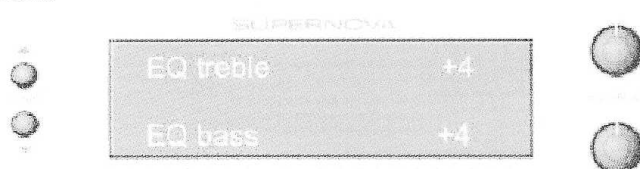
Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Cela vous permet de réaliser des configurations de « départs » d'effets « Pre ». Lorsque ce paramètre est sur 000, aucun son « sec » ne se fera entendre. Le son que vous entendrez sera uniquement celui du signal traité. Par ex. Si le « départ » du Chorus est sur 127 et que le paramètre « Dry level » est sur 000, vous n'entendrez que le signal avec chorus, et pas du tout le signal non traité. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

MENU (EQ-Comb Filter-Special)

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Special, 2 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:

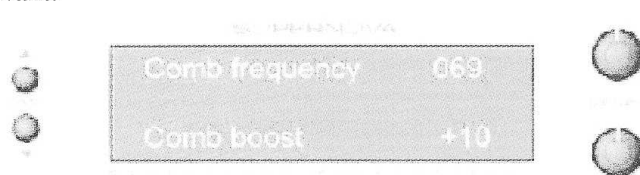


Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « EQ treble » et sa valeur « +4 ».

Ce paramètre permet d'ajuster les fréquences aigües du Program sélectionné. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « EQ bass » et sa valeur « +4 ». Ce paramètre ajuste les fréquences basses du Program sélectionné. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 2 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Comb frequency » et sa valeur « 069 ». Ce paramètre permet d'ajuster la plage de fréquences du filtre « peigne ». Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.



REMARQUE:

Aucun effet ne se fera entendre lorsque vous modifiez ce paramètre si le paramètre Comb Boost (voir ci-dessous) est sur 00.

Le paramètre inférieur est « Comb boost » et sa valeur « 00 ». Ce paramètre permet d'ajuster l'augmentation des harmoniques que le filtre « peigne » génère. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Lorsque ce paramètre est en position médiane (00), aucun effet ne se fait entendre. Lorsque tourné dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire, une certaine augmentation (boost) sera appliquée aux harmoniques du son. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program lorsqu'en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance lorsqu'en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

SECTION PART EDIT



Cette section comprend tous les contrôles et les boutons associés à la section Part Edit.

PORTAMENTO

Ce contrôle permet d'ajuster l'effet Portamento sur le Program en cours de sélection. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, aucun Portamento ne se fait entendre. Tourner le contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre amène l'effet Portamento et les notes glisseront l'une à l'autre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 000 à 127 demi-tons. Ce paramètre est mémorisé avec les Performances et les Programs.

LEVEL

Ce contrôle permet d'ajuster le niveau du Program en cours de sélection. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, aucun son ne se fait entendre. Tourner le contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre monte progressivement le volume du Program sélectionné. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé avec les Performances et les Programs.

PART 1

PART 2

PART 3

PART 4

PART 5

PART 6

PART 7

PART 8



REMARQUE:

Ces boutons fonctionnent uniquement en mode Performance. En mode Program, ils affichent la séquence de pas d'une Pattern d'Arpeggiator (si l'Arpeggiator est actif).

Ces boutons sélectionnent la Part de la Performance que vous allez éditer. Presser n'importe quel bouton Part assigne toute la face avant au Program assigné à la Part sélectionnée. Pour assigner un Program différent à cette Part, utilisez le bouton Bank et le pavé numérique pour entrer un nouveau numéro de Program. Toucher n'importe quel contrôle fera s'afficher le nom du paramètre qui lui est associé. Pour revenir à l'affichage indiquant le Program assigné à la Part, pressez simplement le bouton Part approprié de nouveau. Toutes les modifications apportées au Program dans ce mode devront être écrites dans le Program. Voir le chapitre se rapportant à l'écriture des Performances pour ce faire.

TUNE

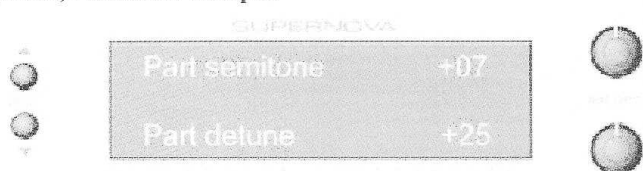


REMARQUE:

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.

Ce bouton altère l'accord du Program assigné à la Part en cours de sélection. Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique les paramètres associés à cette section.

Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Part semitone » et sa valeur « +12 ».

Ce paramètre transpose le Program du nombre de demi-tons sélectionné à l'aide du contrôle Fast Data du haut. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de -24 à +24 demi-tons. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

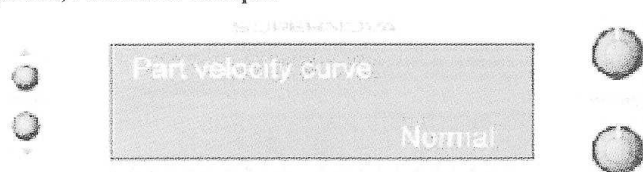
Le paramètre inférieur est « Part detune » et sa valeur « +25 ». Ce paramètre désaccorde le Program d'un intervalle sélectionné à l'aide du contrôle Fast Data du haut. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de -64 à +63 demi-tons. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

VELOCITY

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.

Ce bouton détermine la courbe de vélocité assignée à la Part en cours de sélection. Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique les paramètres associés à cette section.

Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:



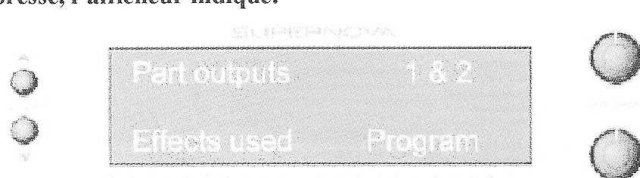
Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Part velocity curve » et sa valeur « Normal ». Ce paramètre détermine la réponse en vélocité de la Part en cours de sélection. Les valeurs sont sélectionnées en utilisant le contrôle Fast Data du haut. En position « Normal », la vélocité se comporte de manière normale (si le paramètre Velocity du Program sélectionné est sur une valeur positive). En position « Inverse », la réponse est inversée par rapport à la courbe de vélocité normale. Par ex. Des sons plus forts sont générés lorsque vous jouez plus doucement (si le paramètre Velocity du Program sélectionné est sur une valeur positive). Ces deux courbes sont idéales pour créer des crossfades de vélocité entre différentes Parts, pour des sons d'orgue par exemple. Les options Cross Fade-Low et Cross fade-High sont similaires mais impliquent une réponse générale « Normal » lorsqu'utilisées ensemble dans deux Parts différentes. Les options restantes génèrent une courbe « Normal » jusqu'à (To Value) ou à partir (From Value) de valeurs de vélocité spécifiques. Ce qui permet d'effectuer aisément des configurations « Velocity Switch » en assignant une courbe appropriée aux deux Parts. Par ex. Une valeur « To Value 100 » sur une Part et une valeur « From Value 101 » sur une autre. Les valeurs disponibles sont: Normal, Inverse, Cross Fade-High, Cross Fade-Low, To Value 60, From Value 61, To Value 70, From Value 71, To Value 80, From Value 81, To Value 90, From Value 91, To Value 100, From Value 101, To Value 110, From Value 111. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

OUTPUT

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.

Ce bouton détermine les sorties auxquelles la Part va apparaître. Les effets du Program assigné à la Part en cours de sélection sont envoyés automatiquement vers la même sortie que la Part. Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique les paramètres associés à cette section.

Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Part Outputs » et sa valeur « 1&2 ». Ce paramètre détermine quelles sorties la Part en cours de sélection utilisera. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Il est possible d'assigner chaque Part à une sortie individuelle (Mono). Pour ce faire, assignez les Parts 1 & 2 aux sorties 1 & 2, puis faites un panoramique de la Part 1 à gauche (sortie 1) et la Part 2 à droite (sortie 2). Assignez les Parts 3 & 4 aux sorties 3 & 4, puis envoyez la Part 3 à gauche (sortie 3) et la Part 4 à droite (sortie 4). Assignez les Parts 5 & 6 aux sorties 5 & 6, puis envoyez la Part 5 à gauche (sortie 5) et la Part 6 à droite (sortie 6). Assignez les Parts 7 & 8 aux sorties 7 & 8, puis envoyez la Part 7 à gauche (sortie 7) et la Part 8 à droite (sortie 8). Les valeurs disponibles sont: 1&2, 3&4, 5&6 et 7&8. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

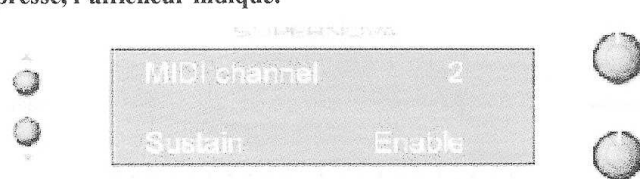
Le paramètre inférieur est « Effects used » et sa valeur « Program ». Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Ce paramètre détermine si les effets utilisés par la Part changeront lorsqu'un message MIDI de changement de programme sera reçu. Ce qui peut être utile pour des changements d'effets drastiques en mettant ce paramètre sur « Program », ou pour garder les effets utilisés par la Part lorsqu'un message MIDI de changement de programme est reçu, en le mettant sur « Part ». Les valeurs disponibles sont Program et Part. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

MIDI

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.

Ce bouton sert à définir les paramètres MIDI de la Part en cours de sélection. Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique les paramètres associés à cette section. Il y a un maximum de 2 paramètres par page, un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « MIDI channel » et sa valeur « 2 ».

Ce paramètre sélectionne le canal MIDI sur lequel la Part recevra et transmettra des données. Lorsque ce paramètre est sur « Global », la Part joue sur le canal « Global Midi channel » spécifié dans la page 1 du menu Global. Ce paramètre est sélectionné à l'aide du contrôle Fast Data du haut. Les valeurs disponibles sont: 1-16 et Global. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

Le paramètre inférieur est « Sustain » et sa valeur « Enable ». Ce paramètre détermine comment la Part sélectionnée répondra aux données MIDI d'une pédale de soutien (contrôleur 64). Utilisez le contrôle Fast data du bas pour ajuster ce paramètre.

Lorsque ce paramètre est sur « Enable », les enveloppes restent à leurs phases de Sustain quand un message MIDI de pédale de soutien « On » est reçu (ce qui est similaire à une pédale d'expression sur un piano). Le message de pédale de soutien peut servir à d'autres choses également. Si ce paramètre est sur « Arp Latch », la fonction Arp Latch sera activée lorsqu'un message de pédale « On » sera reçu, et désactivée lorsqu'un message « Off » sera reçu. Aussi,

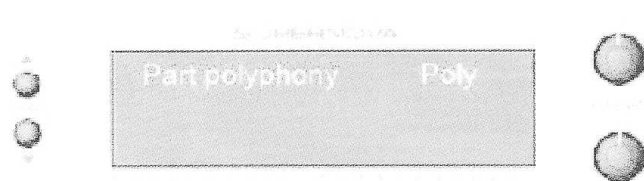
si ce paramètre est sur « Arp Mute », la fonction Arp Mute sera contrôlée de la même façon. Certaines pédales ont des polarités différentes qui peuvent faire fonctionner ce paramètre de manière inverse, par conséquent, des paramètres inversés sont également disponibles. De plus, il est parfois pratique, lorsque vous superposez 2 Parts, d'avoir une Part activée et l'autre désactivée, par conséquent une option « Off » a également été ajoutée. Les valeurs disponibles sont: Enable, Arp Latch, Arp Mute, Enable (I), Arp Latch (I), Arp Mute (I) et Off. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

POLYPHONY

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.

Ce bouton agit sur la polyphonie du Program ou de la Part en cours de sélection. Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique les paramètres associés à cette section. Il y a un maximum de 2 paramètres par page, un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:



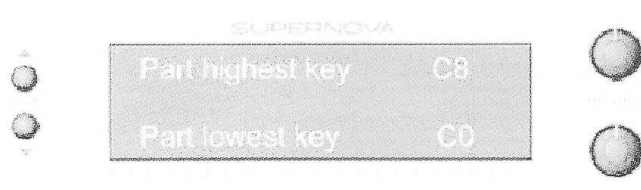
Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Part polyphony » et sa valeur « Poly ». Ce paramètre détermine la polyphonie assignée à la Part sélectionnée et est ajustable via le contrôle Fast Data du haut. S'il est sur « Off » (en mode Performance uniquement), la Part est désactivée et aucun son n'en sortira. S'il est sur « Poly », des voix sont dynamiquement allouées à la Part. Toutes les 16 voix seront dynamiquement partagées par les Parts. Si ce paramètre est sur « Mono », une seule voix est assignée à la Part. Lorsqu'en mode Program, l'affichage est différent, il indique « Program mode » sur la ligne supérieure de l'afficheur et « Polyphony » sur la ligne inférieure. En mode Program, utilisez les boutons Fast Data et Nudge du bas pour ajuster ce paramètre. Les valeurs disponibles en mode Performance sont: Off, Poly et Mono, et en mode Program: Poly et Mono. Ce paramètre est mémorisé avec le Program ou la Performance.

RANGE

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.

Ce bouton détermine l'étendue des notes couverte par la Part en cours de sélection. Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique les paramètres associés à cette section. Il y a un maximum de 2 paramètres par page, un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Part highest key » et sa valeur « C8 ». Ce paramètre sélectionne la note la plus haute de la Part en cours de sélection et est ajustable via le contrôle Fast Data du haut. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de C0 à C8. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

Le paramètre inférieur est « Part lowest key » et sa valeur « C0 ». Ce paramètre sélectionne la note la plus basse de la Part en cours de sélection, et est ajustable via le contrôle Fast Data du bas. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de C0 à C8. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.



REMARQUE:

Si la note la plus basse est spécifiée plus haute que la note la plus haute, une configuration différente peut être obtenue. Par exemple: Si la note la plus haute est C2 et la note la plus basse C3, le son apparaîtra sur le clavier de C0 à C2 et de C3 à C8. En d'autres termes, il y aura un « trou » au milieu du clavier.

MODE GLOBAL



Le mode Global comprend tous les paramètres qui agissent sur l'opération « globale » du Supernova. Ce mode est accessible en pressant le bouton Global.



REMARQUE:

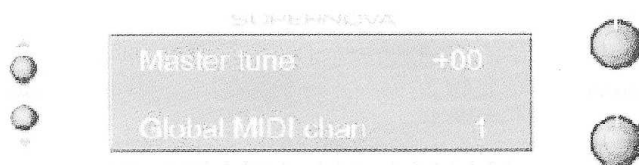
Lorsque des données Global sont écrites dans la mémoire, le Program ou la Performance en cours le son qui s'affichera lorsque vous activerez le Supernova.

GLOBAL

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans le mode Global, 10 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data et Nudge, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Master tune » et sa valeur « +00 ».

Ce paramètre détermine l'accord global du Supernova. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé comme Global.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsqu'en ce mode. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

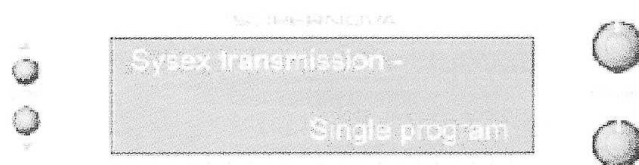
Le paramètre inférieur est « Global MIDI chan » et sa valeur « 1 ». Ce paramètre détermine le canal MIDI Global pour le Supernova. Ce canal MIDI est utilisé pour la transmission et la réception des données Sysex lorsqu'en mode Program. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 1 et 16. Ce paramètre est mémorisé comme Global.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsqu'en ce mode. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

La Page 2 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le constater, le paramètre sur la ligne supérieure de l'afficheur est « Sysex transmission » et sa valeur « Single program ». Ce paramètre sélectionne le type de données qui seront transmises via MIDI. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La valeur qui est affichée sur la ligne inférieure de l'afficheur est transmise lorsque le bouton MIDI est pressé dans la section Part Edit. Les valeurs disponibles sont: Single program, All programs, Single prog request, All prog request, Single performance, All performances, Single perf request, All perf request, Single arp pattern, All arp pattern, Single patt request, All patt request, Global parameters, Global request, Total data, Total data

request, Program bank A, Program bank B, Program bank C, Program bank D, (Program bank E, Program bank F, Program bank G, et Program bank H si votre Supemova est équipé de la carte d'extension), Program bank A request, Program bank B request, Program bank C request, Program bank D request, (Program bank E request, Program bank F request, Program bank G request et Program bank H request si votre Supemova est équipé de la carte d'extension), Performance bank A, Performance bank B, (Performance bank C et Performance bank D si votre Supemova est équipé de la carte d'extension), Performance bank A request, Performance bank B request, (Performance bank C request et Performance bank D request si votre Supemova est équipé de la carte d'extension).



REMARQUE:

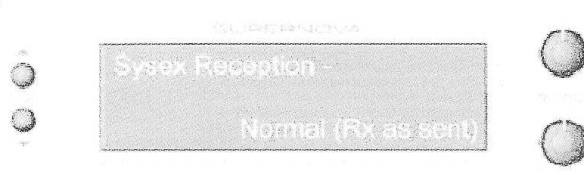
Le Supemova peut accepter des transferts de Sysex dans n'importe quel mode.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsqu'en ce mode. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

La Page 3 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Sysex Reception » et sa valeur « Normal (Rx as sent) ».

Ce paramètre détermine si les données Sysex arrivant seront reçues et, si c'est un transfert de Bank, où elle sera stockée. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre.

Si ce paramètre est sur « Normal (RX as sent) » le système exclusif est activé et tout transfert de Bank arrivant sera stocké dans le même emplacement que celui que la Bank occupait lorsqu'elle a été envoyée. Par ex. Prog bank A sera stocké dans Prog bank A. Lorsque ce paramètre est sur « All progs to bank A », tout transfert de Bank arrivant sera stocké dans la Bank de Programs A quel qu'était son emplacement original. Toutes les Banks de Performances sont concernées.

Si ce paramètre est sur « Disabled », aucun Sysex ne sera reçu. Les valeurs disponibles sont: Disabled, Normal (Rx as sent), All progs to bank A, All progs to bank B, All progs to bank C,

All progs to bank D, (All progs to bank E, All progs to bank F, All progs to bank G et All progs to bank H si votre Supemova est équipé de la carte d'extension), All perfs to Bank A, All perfs to bank B, (All perfs to bank C et All perfs to bank D si votre Supemova est équipé de la carte d'extension). Ce paramètre est mémorisé comme Global.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsqu'en ce mode. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « MIDI clock » et sa valeur « Int ». Ce paramètre détermine si le Supemova est synchronisé à l'horloge MIDI interne ou à une horloge MIDI externe. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Les valeurs disponibles sont: On et Off. Ce paramètre est mémorisé comme Global.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsqu'en ce mode. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

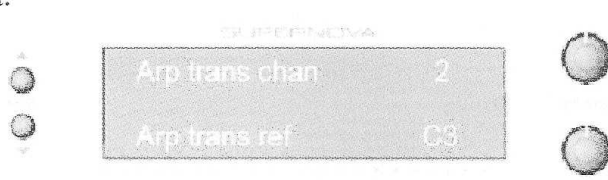
Le paramètre inférieur est « Breath control » et sa valeur « Off ». Ce paramètre détermine si le Supemova réarrange les données MIDI de Breath Control arrivant (CC n°2) en données de molette de modulation (CC n°1), en données d'Aftertouch ou autre contrôleur de 3 à 119, ou en données de Pitch Bend. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Les valeurs disponibles sont: Off, MW, A/T, CC3-CC119, Bend, Bend+ et Bend-. Ce paramètre est mémorisé comme Global.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsqu'en ce mode. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

La Page 5 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Arp trans chan » et sa valeur « 2 ».

Ce paramètre détermine le canal MIDI que l'Arpeggiator utilise pour opérer la fonction « Realtime Transpose ». Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Si ce paramètre est sur 2, si le Program ou la Performance est sur le canal MIDI 1, et si la fonction Realtime Transpose dans le menu Arp est sur « On », vous pouvez transposer la totalité de l'arpeggiation en jouant une note sur le canal MIDI 2 (le canal Realtime Transpose). La transposition dépend de la valeur de note spécifiée dans le paramètre « Arp Reference Note ». La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 1 à 16.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsqu'en mode Global. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

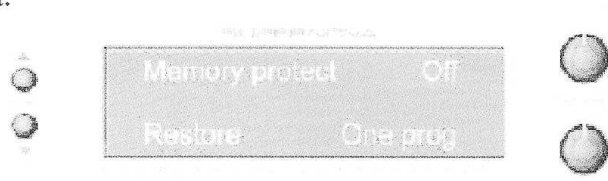
Le paramètre inférieur est « Arp trans ref » et sa valeur « C3 ». Ce paramètre détermine la note de référence telle que décrite précédemment pour la fonction Realtime Transpose. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de C0 à C8.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsqu'en ce mode. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

La Page 6 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Memory protect » et sa valeur « Off ». Ce paramètre détermine si la mémoire est accessible ou pas. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Lorsqu'en position « On », les Programs, Performances, Patterns ou autres données Global ne peuvent être enregistrées dans la mémoire.

Lorsqu'en position « Off », les Programs, Performances, Patterns ou autres données Global peuvent être enregistrées dans la mémoire. Ce paramètre est mémorisé comme Global.



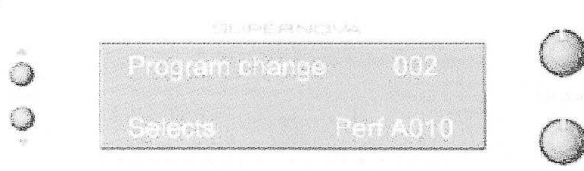
REMARQUE:

Presser ce bouton Write lorsque dans ce mode initie le processus « Restore ».

Le paramètre inférieur est « Restore » et sa valeur « One prog ». Ce paramètre permet de « retrouver » les Programs, les Performances, les données Global et de Patterns d'Arpeggiator d'usine. Utilisez le contrôle

Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La sélection effectuée est « restaurée » (EN EFFAÇANT CE QUI ETAIT LA!!!) lorsque le bouton Write est pressé dans ce mode. Des pages additionnelles apparaissent suivant la sélection effectuée. Par ex. Si « All Data » est sélectionné, le Supemova vous demandera une confirmation que vous pourrez donner à l'aide du contrôle Fast Data du bas. Si vous affichez « Yes » et que vous pressez le bouton Write de nouveau, tous les réglages d'usine seront « restaurés ». Si par contre « One prog » est sélectionné, le Supemova vous demandera l'emplacement (la Bank et le numéro du Program) où vous voulez stocker le Program. Les valeurs de ce paramètre sont: One prog, One Perf, One patt, All progs, All perfs, All patts, Prg Ch table, Globals, All data, Prog bank A, Prog bank B, Prog bank C, Prog bank D, Perf bank A et Perf bank B.

La Page 7 a l'aspect suivant:



Le Supemova est équipé d'une « table de changement de programme » qui permet à n'importe quelle commande MIDI de changement de programme d'appeler n'importe quel Program ou Performance à partir de n'importe quelle Bank. La « Performance Map » est programmable et est mémorisée comme Global. Pour sélectionner la « Performance Map », envoyez un message de Bank 0 (contrôleur 32 avec une valeur de 0), lorsque dans cette Bank les changements de programme arrivant sont conformes à la séquence dans la Performance Map.

Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Program change » et sa valeur « 002 ». Ce paramètre indique quelle partie de la « Performance Map » sera affichée/éditée. Utilisez le contrôle Fast data du haut pour ajuster ce paramètre. La Performance Map permet aux messages MIDI de changement de programme d'appeler n'importe quel son dans le Supemova.

Ce qui permet non seulement aux claviers et aux séquenceurs qui ne supportent pas les messages « MIDI Bank Select » d'accéder à n'importe quel son via MIDI, mais également d'arranger les sons comme vous le voulez, ce qui peut être des plus pratiques sur scène. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé comme Global.



REMARQUE:

Lorsque le Supemova est activé, la table de changement de programme est automatiquement opérationnelle, ce qui signifie que si un Program (ou une Part) reçoit un message de changement de programme via MIDI, le Supemova se réfère à la Performance Map jusqu'à ce que ce Program particulier reçoive un message Bank Select valide (contrôleur 32).

Cela permet aux claviers maîtres qui ne transmettent pas de messages « Bank Select » d'appeler n'importe quel Program ou Performance dans n'importe quelle Bank.



REMARQUE:

Lorsqu'un Program (ou une Part) reçoit un message « Bank Select » valide (contrôleur 32) via MIDI, la Bank continue d'être sélectionnée pour le Program (ou la Part) jusqu'à ce qu'un autre message « Bank Select » soit reçu.



REMARQUE:

Cette « Map » est assignée à la MIDI Bank 0 (contrôleur 32 avec une valeur de 0). Lorsque ce message est reçu, le Supemova passe de son opération normale à celle de la Performance Map. Tout changement de programme reçu après ça sera réorganisé suivant la Performance Map. Vous pouvez en sortir en envoyant un autre message de Bank MIDI appelant une des Banks de Programs ou de Performances. Voir les messages de Bank reçus par le Supemova à la fin de ce manuel pour plus de détails.

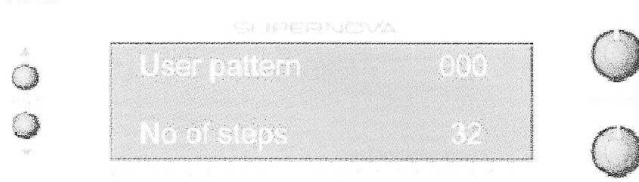


REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsque cette page est affichée. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

Le paramètre inférieur est « Selects » et sa valeur « Perf A010 ». Ce paramètre indique quel son est assigné au message de Program spécifié dans le paramètre précédent. Utilisez le contrôle Fast Data du bas et le bouton Bank pour ajuster ce paramètre. Dans ce cas précis, le son assigné est Performance A010. Presser le bouton Bank lorsque dans ce mode permet de sélectionner n'importe quelle Bank de Programs ou de Performances. Le contrôle Fast Data du bas permet de sélectionner n'importe quel son de la Bank sélectionnée. Les valeurs disponibles sont: Prog A, Prog B, Prog C, Prog D, Prog E (modèle 32 voix uniquement), Prog F (modèle 32 voix uniquement), Prog G (modèle 32 voix uniquement), Prog H (modèle 32 voix uniquement), Perf A, Perf B, Perf C (modèle 32 voix uniquement), et Perf D (modèle 32 voix uniquement).

La Page 8 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « User pattern » et sa valeur « 000 ». Ce paramètre détermine quelle Pattern programmable de l'Arpeggiator sera éditée dans les pages suivantes. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé comme Global.



REMARQUE:

Les Patterns programmables 000-63 sont monophoniques, et les Patterns programmables 64-127 sont polyphoniques.

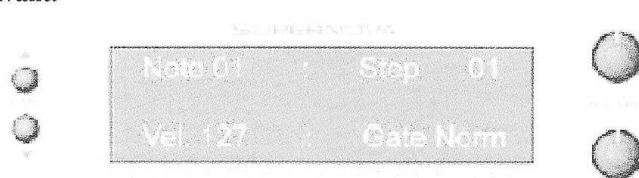


REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsque dans n'importe quelle page d'édition de Pattern. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

Le paramètre inférieur est « No of steps » et sa valeur « 32 ». Ce paramètre détermine le nombre de pas de la Pattern sélectionnée. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 00 à 64. Ce paramètre est mémorisé comme données de Pattern.

La Page 9 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Step » et sa valeur « 01 ». Ce paramètre détermine le pas qui va être édité. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 00 à 64 mais dépend de la valeur spécifiée dans « No of steps ». Ce paramètre est mémorisé comme Global.

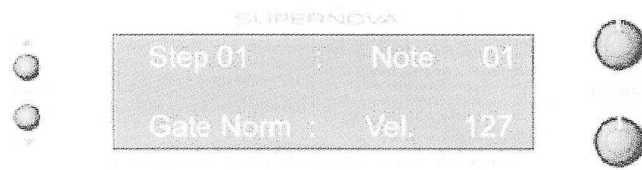


REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsque dans n'importe quelle page d'édition de Pattern. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

Le paramètre inférieur est « Gate » et sa valeur « Norm ». Ce paramètre détermine le « Gate Time » du pas en cours de sélection. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. En position « Norm », une valeur de 75% de Gate Time est appliquée. En position « Tie », les notes sont liées entre elles. En position « Rest », la note est silencieuse, et en position « Glide », l'effet Portamento est enclenché comme lorsqu'en Autoglide. Les valeurs disponibles sont: Norm, Tie, Rest et Glide. Ce paramètre est mémorisé comme données de Pattern.

La Page 10 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Note » et sa valeur est « 01 ». Ce paramètre détermine la note assignée au pas en cours de sélection et spécifié par le paramètre « Step ». Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 01 à 12 pour les Patterns monophoniques (000-063) et de -36 à +36 pour les Patterns polyphoniques (064-127). Ce paramètre est mémorisé comme données de Pattern.



REMARQUE:

Pour enregistrer des modifications de ce paramètre en mémoire, pressez le bouton « Write » lorsque dans n'importe quelle page d'édition de Pattern. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

Le paramètre inférieur est « Vel » et sa valeur « 127 ». Ce paramètre détermine la vitesse de la note qui sera jouée dans le pas sélectionné. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 1 à 127. Ce paramètre est mémorisé comme données de Pattern.

SPECIFICATIONS v3.x

MODELE 20 VOIX

Système de Synthèse	Analogue Sound Modelling
Polyphonie	Configurations 20 Voix (extensibles) et 44 Voix.
Sources Sonores par Voix	3 Oscillateurs, 2 Ring Modulators et un Générateur de Bruit
Capacité Multitimbrale	Multitimbralité de 8 Parties
Filtre	Filtre résonnant de 12, 18 et 24 dB par octave configurable en Passe-Bas, Passe-Haut et Passe-Bande. Le Filtre est également équipé d'un contrôle Overdrive.
LFOs	2 LFOs capable d'osciller à des fréquences audio.
Effets	Distorsion, EQ, Reverb, Chorus/Flanger/Phaser, Delay et Pan pour chaque Program.
Nombre d'Effets Total	56 effets disponibles simultanément, 7 effets pour chacune des 8 Parts d'une Performance.
Nombre de Sorties	8 sorties polyphoniques assignables avec convertisseur N/A pour chaque sortie.
Nombre de Programs	512 Programs en 4 Banks (extensibles) sur le modèle 20 Voix, 1024 Programs en 8 Banks pour le modèle 44 Voix.
Nombre de Performances	256 Performances en 2 Banks (extensibles) sur le modèle 20 Voix, 512 Performances en 4 Banks sur le modèle 44 Voix.
Arpeggiator	Arpeggiateur intégré avec 384 Patterns préprogrammées polyphoniques, monophoniques et programmables polyphoniques et monophoniques. 8 Arpeggiators sont disponibles simultanément en mode Performance.
Contrôle	Tous les contrôles rotatifs, commutateurs et autres paramètres transmettent des contrôleurs MIDI et des NRPNs.
Puissance Requise	Alimentation multi-tension intégrée.
Dimensions	3 unités rackables. H = 132mm x P = 178mm (195mm avec les contrôles) x L = 435mm
Poids	3.5kg.

EXTENSION 20 VOIX

Voix Additionnelles	20 pour une totalité de 44 voix.
Progs Additionnels	512 en 4 Banks pour une totalité de 1024 Programs en 8 Banks.
Perfs Additionnelles	256 en 2 Banks pour une totalité de 512 Performances en 4 Banks.

Nouveau Système
d'Exploitation au
15 mai 1999

Version 3.x avec des possibilités de synthèse supplémentaires.



REMARQUE:

Spécifications susceptibles de changer sans préavis.

TABLEAU MIDI

Fonction		Transmise	Reconnue	Remarques
Canal Basique	Default Changed	1-16	1-16	Mémorisé
Mode	Default Messages Altered	x 888888888888	2 x	
Numéro de Note	True Voice	nn 888888888888	nn nn	
Vélocité	Note On Note Off	x x	o x	La vélocité est transmise par l'Arpeggiator
After Touch	Keys Ch's	x x	o o	Key Aftertouch est reconnu mais traité comme Channel Aftertouch
Pitch Bend		x	o 0-12 demi-tons	
Control Change		3-98, 100-119	1-98, 100-119	CC0 ignoré CC99 ignoré CC2 réassignable
Program Change		o 0-127 888888888888	o 0-127	
Système Exclusif		o	o	Paramètres Voice & User pattern, demandes Write & Dump
System Clock Real Time		x	o	Start, Stop, Continue & Clock
Aux Messages	Local Off All notes Off Active Sense Reset Control All Sound Off	x x x x x	x o x o o	

Mode 1: Omni On, Poly Mode 3: Omni On, Poly
 Mode 2: Omni Off, Poly Mode 4: Omni Off, Poly

o = oui x = non

Voir votre manuel en anglais pour:

- CONTROLEURS MIDI / TABLES NRPN
- MESSAGES DE BANK/HORLOGE MIDI
- BANK DE PERFORMANCES A
- BANK DE PERFORMANCES B
- BANK DE PROGRAMS A
- BANK DE PROGRAMS B
- BANK DE PROGRAMS C
- BANK DE PROGRAMS D

DETECTION DES PANNES

RIEN

L'alimentation n'est pas connectée correctement.

PAS DE SON

Vérifiez si le contrôle de volume n'est pas à zéro. Vérifiez si le canal MIDI de réception sélectionné est le bon. Vérifiez si tous les paramètres du mixer ne sont pas à zéro. Vérifiez si un message de volume MIDI à zéro n'est pas transmis au Supernova. Vérifiez si les contrôles Filter Frequency, Sustain et Decay d'Env1 ne sont pas à zéro.

LES LFOs ET/OU L'ARPEGGIATOR NE SONT PAS SYNCHRONES AVEC L'HORLOGE MIDI

Vérifiez si le paramètre Clock dans le mode Global est sur Ext. Si c'est le cas, vérifiez si le Supernova est synchrone en variant le tempo du séquenceur. Si le Supernova accélère et ralentit en conséquence, le Supernova est synchrone avec l'horloge MIDI. Toutefois, il est possible de synchroniser les LFOs et l'Arpeggiator à différents formats de mesure, ce qui peut générer des situations où le Supernova peut être synchronisé à un format de mesure quelque peu étrange. Vérifiez les paramètres de synchronisation à la page 41 pour les LFOs et à la page 67 pour l'Arpeggiator, pour plus de détails.

LES LFOs ET/OU L'ARPEGGIATOR SONT COINCES/ARRETES/NE FONCTIONNENT PAS

C'est sûrement parce que les LFOs et/ou l'Arpeggiator sont en synchro avec l'horloge MIDI.

Pour vérifier, assurez-vous que le paramètre Clock dans le mode Global est sur Ext. Si c'est le cas, mettez-le sur « Internal » et l'opération des LFOs et de l'Arpeggiator redeviendra normale. Si vous voulez qu'ils soient synchrones avec l'horloge MIDI, laissez ce paramètre sur External et vérifiez si le séquenceur envoie une horloge MIDI. Si le LFO/Arp est coincé ou ne fonctionne pas, et que le paramètre Clock est sur Ext, c'est que le séquenceur n'envoie pas d'horloge MIDI. Il n'y a pas d'autre raison. C'est pourquoi nous avons inclus des descriptions détaillées des divers paramètres dans les logiciels les plus connus. Assurez-vous que les paramètres adéquats sont réglés tels que décrits:

Steinberg - Cubase

La page « Synchronisation » se trouve dans le menu « Options ».

Assurez-vous que le paramètre MIDI Clock illustré ci-dessous est réglé pour l'interface utilisée.

