GOTHARMAN'S Little deFormer 3 MK2 PolyTouch



Granular WorkStation

User Manual V15.45

Table des matières

Introduction....10

Un merci très spécial à....12

Dans la boîte....13

Commencer....14

De liaison....14

Démarrage....18

L'interface utilisateur....20

Le clavier à écran tactile....22

Régler le nombre d'octaves....23

Fonction Pitch Bend....24

L'écran de sélection des préréglages....25

Sélection d'un préréglage :....27

Fonctionnement LD3....30

Démarrage et arrêt du séquenceur et déclenchement manuel des parties....30

Sélection d'une pièce :....31

Sélection des processeurs d'effets....31

Affichage/modification des étapes de la piste de notes du séquenceur :....32

Sélection des pas 1 à 16, 17 à 32, 33 à 48 et 49 à 64 des pistes de notes du séquenceur / + des pistes de contrôleur aux pas 65 à 80,
81-96, 97-112, 113-128....33

Réglage fin des paramètres / Réglage du dernier pas d'une piste de notes....34

Couper/Réactiver les pistes de notes....35

Copier le calque de morphing A vers le calque B....36

Sélection du préréglage suivant....36

Sélection du préréglage précédent....37

Sélection des préréglages à l'aide des boutons d'étape....38

Rechargement prédéfini / étape d'enregistrement en temps réel de la chanson avancée....39

Panique....39

Comparez le préréglage modifié avec le préréglage enregistré....40

Raccourcis pour modifier les pages....41

Système de bus audio....43

Les parties synthé/échantillonneur....45

Sélection des sources de modulation....46
Liste des sources de modulation....48
Accéder aux pages de parties du synthétiseur....55
Modification des paramètres des blocs de parties de synthétiseur....58
Les blocs de parties de synthé....59
Le randomiseur de paramètres de partie de synthétiseur....59
Configuration du déclencheur de partie de synthé....61
Configuration de zone/niveau prédéfini/microréglages....63
Configuration du BUS audio....66
Oscillateur/échantillonneur/générateur de bruit....72
Synthétiseur de percussions....75
Paramètres de l'oscillateur....80
Modulation de l'oscillateur....90
Sélection du mode Oscillateur/Échantillonneur/Clavier haché/Xfade/Noise....96
Sélection d'échantillons de pièces....100
Modulation de l'oscillateur 2....102
Comment configurer des échantillonnages (stéréo)....108
Les modulateurs granulaires....122
4 générateurs aléatoires....124
Les filtres numériques....125
Liste des types de filtres numériques....126
Paramètres des filtres numériques....127
VCA....134
Enveloppe 1 et 2....138
LFO1 à 16....142
Configuration des entrées audio....147
Cartes de filtres analogiques (en option)....148
VCF1 - Les paramètres du filtre unique....150
VCF2 - Les paramètres du double filtre....157
VCF3 - Les paramètres du filtre Trippple....163
VCF4 - Paramètres du premier filtre de Gman....169
VCF5 - Les paramètres du filtre MiniProphet....175
VCF6 - Les paramètres du filtre SP....181

VCF7 - Les paramètres du filtre Tubaz 187
VCF8 - Les paramètres du filtre SSI double bande 193
VCF9 - Les paramètres du filtre Xtra Distort 199
VCF10 - Les paramètres du filtre SSI2140 205
VCF11 - Les paramètres du filtre Zaturn 212
VCF12 - Les paramètres FilterBank 218
VCF13 - Paramètres du filtre du variateur de diode 225
VCF14 - Paramètres du filtre à échelle de transistors 231
Les filtres analogiques en mode stéréo 237
Les paramètres du filtre utilisateur 238
Tableau SPAZE 2 243
VCF1 et VCF4 – Filtres Dual Spaze 245
Les paramètres pour Filterboard 1, 2 et 4 251
Pour panneau filtrant 3 253
Panneau filtrant 5 (MiniProphet) 255
Panneau filtrant 6 (filtre SP) 256
Panneau filtrant 7 (Tubaz) 257
Panneau filtrant 8 (SSI-Spaze double bande) 258
Panneau filtrant 9 (Xtra Distorsion) 260
Panneau filtrant 10 (VCF2140) 262
Panneau filtrant 11 (filtre Zaturn) 264
Panneau filtrant 12 (FilterBank) 265
Panneau filtrant 13 (filtre à diode) 267
Panneau filtrant 14 (filtre à échelle de transistor) 268
Processeurs d'effets 275
Insérer des effets 1 à 8 277
Liste des effets d'insertion 278
Effets d'insertion Page de sélection 280
Modulation de mixage, gain d'entrée et délai arrière 283
Chœur 285
Distorsion 287
Bit Écrasement 289
Changement de hauteur 291

Résonateur....294
Tendeur....296
FM....298
Glitch Shifter, Glitch Shifter 2....300
Façonneur de hauteur....302
Exemple de pitch V2....305
GRAISSE....307
Filtres....309
Filtres 2....312
Compresseur....314
Extenseur....316
PitchShaper2....318
Delay1, Roto delay, Bright Delay et Bright Roto Delay....321
variateur....323
Étirement temporel....325
Exemple de présentation....327
Amplificateur de basses....329
égaliseur....331
SurShifter....334
QE2....336
Réso EQ....338
Délai de modification....340
Filtre en peigne....342
Compresseur 2....344
Effets de sortie 1 et 2....347
Liste des effets de sortie....348
Effets de sortie Sélectionner la page....350
Modulation de mixage et de panoramique, délai vers l'arrière....353
Delay1, Roto delay, Bright Delay et Bright Roto Delay....355
Granulateur SQ....358
variateur....361
Réverbération....363
Granulateur (non synchronisé)....365

Granulateur Xfade....368
Abstruction0....371
Étirement temporel....374
Exemple de présentation....376
Délai de modification....378
Réverbération 2....380
Le séquenceur....382
Entrée dans le séquenceur....390
Séquenceur principal....393
Effacer la séquence....395
Balancer tout....396
Pistes de notes....397
Note Sous-piste....397
Ajuster le décalage de toutes les étapes....400
Sous-piste de temps de porte....402
Sous-piste de vitesse....404
Positionner la sous-piste....406
Sous-piste de position secondaire....408
Modèles et échelles de notes....410
Modèles pour la sous-piste de position....412
Page de module de piste de notes....414
Effacer la piste de notes....416
Piste à double note....417
Enregistrement des notes en temps réel....418
Enregistrement étape par étape des notes....420
Configuration d'une piste/partie pour un fonctionnement interne ou externe....423
Enregistrement de piste audio....426
Les pistes du contrôleur....437
Valeurs de pas de la piste du contrôleur....438
Mode grille de clés....440
Mode Dessin....441
Modèles de pistes de contrôleur....442
Page CC des pistes de contrôleur....444

Effacer la piste du contrôleur....446
Piste de contrôleur double....447
Ajustement de l'échelle du CV....448
Le contrôleur suit l'enregistrement en temps réel....449
Paramètres d'enregistrement ajustés sur une piste de contrôleur....452
Enregistrement des entrées CV....453
Configuration automatique de l'enregistrement Pitch Bend et CC....454
Morphing de synthé et de séquenceur....457
Plus… paramètres prédéfinis/Configuration....458
Paramètres communs....461
Configuration du morphing....463
Paramètres communs 2 (COM2)....467
Entrées CV (facultatif)....469
Sorties CV (facultatif)....472
Initialiser le préréglage....475
Mode d'accrochage aux paramètres....476
Configuration des tableaux de filtres....478
Limitation de coupure SpazeBoard2/VCF8....480
Le filtre utilisateur....481
Vérification de la mémoire FLASH....489
Supprimer une banque d'échantillons....490
Supprimer tous les préréglages et chansons....491
C.P....492
Mode préréglage/chanson....493
Taux de mise à jour de l'affichage....494
Réglage du gain....495
Enregistrer le préréglage....496
Mode chanson....500
Accéder au mode morceau....501
La page d'édition de chanson....505
La page de sélection de chanson....507
Enregistrement de la chanson en temps réel....509
Enregistrer la chanson....513

Initialiser un morceau....517
Copier/Coller....519
Copier/Coller des étapes du séquenceur....522
Exemple d'enregistrement et d'édition....525
Enregistrer un échantillonnage....526
Modifier un échantillonnage....533
Ajustement des points de début et de fin d'un échantillon....535
Exemples de côtelettes....536
Système de coupe ondulée....540
Suppression du dernier échantillonnage enregistré....548
Suppression d'autres échantillonnages que le dernier enregistré....550
Édition d'échantillons graphiques....551
Générateur d'ondes....564
USB....567
Aperçu de l'échantillon USB....569
Ouvrir un répertoire (ou un dossier)....570
Importation de fichiers....571
Importer plusieurs fichiers....573
Recharger plusieurs fichiers....574
Importer plusieurs échantillonnages à partir du répertoire comme un seul échantillonnage avec des points de coupe....576
Créer un nouveau répertoire....579
Supprimer le fichier de la clé USB....580
Exportez des échantillons, des préréglages, des chansons et des paramètres de filtre utilisateur vers une clé USB....581
Mise à jour du firmware LD3....583
Spécifications MIDI....586
Paramètres Contrôle CC....588
Paramètres d'effets 1 et 2....593
Contrôler les paramètres CC à partir des pistes du contrôleur du séquenceur....594
Mode de démarrage sans échec....595
Installation/échange de cartes de filtres analogiques....596
Installation de la carte analogique....618

CE

Ce produit est fabriqué et testé pour être conforme à la directive basse tension (2014/35/UE) et à la directive sur la compatibilité électromagnétique (2014/30/UE).

J'espère que tu déformeras de superbes morceaux

Introduction

Merci beaucoup d'avoir acheté/envisagez d'acheter un Gotharman's Little Deformer 3.

Little Deformer 3 (parfois abrégé en LD3) est une station de travail granulaire multitimbrale et polyphonique composée de 16 parties. Les fonctions granulaires qu'il contient comprennent des modulateurs granulaires oscillateur/échantillonneur et des effets granulaires spéciaux.

Chacune des 16 parties possède un oscillateur/échantillonneur stéréo, 2 filtres avec 23 types de filtres différents, un VCA stéréo, 3 enveloppes, 4 générateurs aléatoires et 2 modulateurs granulaires, un aléatoire et un séquencé. Les sources de modulation supplémentaires comprennent 16 LFO globaux, 32 pistes de contrôleur de séquenceur, 8 suiveurs d'enveloppe de bus audio, la position Y du clavier à écran tactile et le clavier MIDI, la vélocité, l'aftertouch, le pitch bend et les CC.

Les oscillateurs ont des formes d'onde morphables, qui passent du sinus au triangle, en passant par la scie, le carré et l'onde d'alimentation. PW fait quelque chose sur toutes les formes d'onde. 9 types d'oscillateurs sont disponibles : Bright, smooth, résonateur, percussion 1-3, cymbale 1-2 et clap.

Les échantillonneurs peuvent contenir jusqu'à 193 minutes d'échantillonnages/maximum 8 192 échantillonnages. Les échantillons peuvent être découpés en pics de niveau, en points zéro d'onde ou en tranches de taille égale. Jusqu'à 64 points de coupe sont possibles pour chaque échantillonnage. Les échantillons sont stockés dans la mémoire FLASH et lus directement à partir de celle-ci, donc : Pas de temps de chargement !

Chaque partie peut être envoyée simultanément à deux des huit bus audio. La modulation panoramique peut contrôler le niveau d'envoi vers chacun des 2 bus.
Sur les bus audio, jusqu'à 8 effets d'insertion et 4 filtres analogiques peuvent être placés, pour traiter les sons des parties et de ses entrées audio. Jusqu'à 4 entrées audio sont disponibles (dont 2 en option).
La sortie des bus audio peut être envoyée vers 4 sorties audio maximum (dont 2 en option) et 2 processeurs d'effets de sortie.

Les 16 parties peuvent être séquencées à partir d'un séquenceur intégré, qui comporte 16 pistes de notes, avec jusqu'à 64 pas chacune, et 32 pistes de contrôleur, avec jusqu'à 128 pas chacune. Chaque piste de notes possède une piste de position, qui permet de modifier la position de chaque pas, rendant possible un séquençage polyphonique des pas et divers modes de direction. Une piste de sous-position est également disponible pour le micro timing.
L'enregistrement en temps réel, en temps pas à pas et en style xox est possible. Les mouvements

des boutons et les CC MIDI peuvent être enregistrés, à la fois en temps réel et pas à pas sur les pistes du contrôleur.

Les pistes de notes et les pistes de contrôleur peuvent également contrôler des appareils MIDI externes, avec jusqu'à 128 notes de polyphonie.
Les pistes audio peuvent être enregistrées sur les pistes de notes. Ceux-ci peuvent être instantanément coupés pour une véritable manipulation déformante.

Les parties génératrices de son, les LFO, les processeurs d'effets et le séquenceur comportent 2 couches de réglages de paramètres, la couche A et la couche B, qui peuvent être ajustées indépendamment et transformées entre elles, à l'aide des boutons Morph et Seq Morph.

Tous les réglages de paramètres peuvent être stockés dans l'un des 1024 emplacements prédéfinis réinscriptibles et rappelés à tout moment.

1024 emplacements de chansons sont disponibles, pour la lecture programmée des préréglages et pour l'automatisation de la sourdine des pistes.

J'espère que vous apprécierez longtemps votre LD3 et que vous déformerez beaucoup de superbes morceaux.

Un merci tout spécial à :

Verre à vin Chris
Curtis Michael
Dunkley
Don Linder
Nick Nimick
Franck Superbaby
Alban Loisil
Laurent Stehly
El-Kartoff
Cameron Scott Cairney
Ole-Jacob Sable
Michal Lichy

Pour avoir soutenu ce projet depuis le début. J'apprécie sincèrement votre aide.

Dans la boîte

Dans la case LD3 doit figurer :

-LD3 lui-même
-Une alimentation –Multiprise –Fonctionne dans la plupart des pays.

Si l’un de ces éléments manque, veuillez contacter Gotharman’s.

Commencer

De liaison



Sur le panneau arrière de votre LD3 MkII, vous trouverez l'interrupteur d'alimentation, la connexion pour l'alimentation, les entrées et sorties audio et les entrées et sorties MIDI.

Entrées audio L et R

Les deux connecteurs jack 1/4" les plus à droite, marqués "AUDIO IN R L" sont toujours les entrées audio stéréo.

Connectez n'importe quelle source audio ligne stéréo/mono à l'entrée audio, pour l'échantillonnage et/ou le traitement via les effets LD3 et les filtres analogiques en option.

Sorties audio L(hp) et R

Les deux connecteurs jack 1/4" suivants sont les sorties stéréo principales. Vous aimeriez probablement connecter ces sorties audio à une table de mixage ou à un amplificateur, ou à tout autre élément aboutissant à un haut-parleur/un ensemble de haut-parleurs. Étant donné que le LD3 n’a pas de haut-parleurs intégrés, il doit simplement être connecté à quelque chose qui puisse vous transmettre son son incroyable. Ceux-ci doivent être connectés à l’aide de câbles

jack mono ¼”.

La sortie audio gauche (marquée « AUDIO OUT L(hp)) sert également de connecteur pour casque stéréo. Veuillez vous assurer que rien n'est connecté à la bonne sortie audio lorsque vous branchez un casque sur ce connecteur.

Lorsque 2 entrées audio supplémentaires et 2 sorties audio supplémentaires ont été commandées :

AUDIO IN 3 4 sont les entrées audio supplémentaires 3 et 4, et AUDIO OUT 3 4 sont les sorties audio supplémentaires 3 et 4.

Avec SPAZEboard2 installé :

AUDIO IN/OUT 3 et 4 sont quatre sorties audio distinctes des VCF analogiques 1, 2, 3 et 4. Pour les 2 cartes filtres, seule leur sortie 1 est connectée aux sorties

Lorsque 4 entrées audio supplémentaires et 4 sorties audio supplémentaires ont été commandées :

La pointe de AUDIO IN/OUT 3 et 4 sont les entrées audio 3 à 6, l'anneau de AUDIO IN/OUT 3 et 4 sont les sorties audio 3 à 6.

Entrée et sortie MIDI

Si le clavier à écran tactile et les boutons de pas du LD3 semblent un peu trop limités, vous souhaiterez peut-être connecter un clavier MIDI à l'entrée MIDI, afin de profiter pleinement des sons entièrement jouables chromatiquement du LD3. Il est également possible de connecter tout ce qui transmet une horloge MIDI, si vous souhaitez que le séquenceur du LD3 se synchronise avec le reste de votre configuration.

Sur la sortie MIDI, l'horloge MIDI, les CC MIDI des boutons d'édition LD3 et les notes et CC de son séquenceur sont transmis. Connectez-y n’importe quel équipement MIDI que vous souhaitez contrôler depuis LD3.



Sur la face avant de votre LD3 MkII, vous trouverez le connecteur USB ainsi que les entrées et sorties CV optionnelles.

Connecteur USB

Au connecteur USB, une clé USB peut être

connectée. Cela devrait être :

-Maximum 32 Go

-formaté FAT

Avec une clé USB connectée, vous pouvez :

-Importer, exporter et sauvegarder des échantillons sous forme de fichiers .wav

-Importer des échantillons deFormer .lds

-Importez, exportez et sauvegardez les préréglages et les chansons LD3 et importez les séquences Spazedrum et Urano.

-Mise à jour LD3

-VEUILLEZ NOTER : Les échantillons d'usine inclus NE PEUVENT PAS être exportés. Donc, si vous souhaitez les conserver, veillez à ne pas les supprimer. Une clé USB avec les échantillons d'usine pourrait être disponible à l'avenir.

Pour importer un fichier .wav depuis un autre appareil, il doit être :

-Mono ou stéréo

-44,1 KHz taux d'échantillonnage - LD3 importera d'autres taux d'échantillonnage, mais ils seront lus à une mauvaise vitesse

-PCM natif 16 bits ou 24 bits

-Wav standard ou wav de diffusion

Entrées et sorties CV

Si vous commencez à compter à partir de la gauche, les 4 premières mini-prises sont les entrées CV 1 à 4. Les 4 suivantes sont les sorties CV 1 à 4.

Connectez n'importe quelle source de tension CV aux 4 entrées CV. Chaque entrée peut être configurée pour correspondre à la plage de tension de n'importe quelle source CV, jusqu'à +/- 15 volts. Les entrées CV peuvent être configurées pour moduler de nombreux paramètres et elles peuvent être configurées pour agir comme sources de déclenchement. Ils acceptent également les horloges, les impulsions de démarrage/arrêt et de réinitialisation du séquenceur.

Via les sorties CV, il est possible de contrôler des équipements analogiques. Chaque sortie CV produit à la fois une tension statique réglable et une source de modulation LD3, il est donc possible d'ajuster à la fois le t.ex. la fréquence de coupure d'un filtre analogique connecté, et d'y ajouter une modulation. Il est également possible de sortir des déclencheurs via ceux-ci, pour déclencher des équipements externes.

Avec SPAZEboard2 installé, les sorties CV sont :
1 : paramètre d'alimentation VCF3 et
modulation.
2 : paramètre VCF3 Reso et modulation. 3
: paramètre VCF3 Cut et modulation.
4 : Paramètre et modulation VCF3 Peaks.

Démarrage

Connectez l'adaptateur secteur fourni à l'entrée d'alimentation et à une source d'alimentation de 100 V à 240 V – généralement une prise murale.



Il s'agit d'un type 9 V, minimum 2,0 A avec une fiche CC de 2,1 mm, avec un milieu positif. L'alimentation sur la photo est uniquement à titre de référence. Le modèle réel pourrait être différent.

Allumez-le

Appuyez sur le « I » sur l'interrupteur d'alimentation. Votre LD3 devrait maintenant s'allumer et l'écran affichera :



L'interface utilisateur



Le LD3 PT dispose d'un écran multi-touch capacitif très sensible et réactif, de 16 boutons pas/déclencheur/sélection de partie/saut rapide, d'un bouton Morph Set, d'un bouton Func/Mute, d'un bouton Steps/Part et d'un bouton Start/Stop du séquenceur. Il dispose de 8 boutons d'édition/édition rapide pour contrôler et éditer les paramètres et envoyer des CC MIDI, un bouton Morph (synth), un bouton Sequencer Morph et un bouton de volume.

Poussant le **Déclencheur 1-16** les boutons, avec Func/Mute et Steps/Part éteints, déclencheront la partie LD3 respective. Chaque bouton de déclenchement enverra un numéro de note réglable (réglable dans la section Synth « Trig »). Lorsqu'un déclencheur est déclenché, le bouton s'allume.

Le **Démarrer/Arrêter** Le bouton démarrera et arrêtera la lecture du séquenceur. Lorsque le séquenceur est en lecture, le bouton Start/Stop s'allume.

Le **Ensemble de transformation** bouton, fera basculer les paramètres sur n'importe quelle page Synth et Sequencer, entre 2 couches de paramètres, A et B. Le **Transformation** bouton (**MIDICC#1**) se transformera entre les deux couches de paramètres Synth, et le **Morphing séquentiel** bouton (**MIDICC#2**) se transformera entre les deux couches de paramètres du séquenceur.

Quand le **Exécuter/Muet** est maintenu enfoncé, il est possible de **désactiver/réactiver le son** les 16 pistes de notes, en appuyant sur l'un des 16 boutons de pas. Lorsqu'il s'allume, les 16 boutons

de pas fonctionnent comme **Rapide**

Saut boutons, qui vous mèneront aux pages d'édition, dont les noms sont affichés juste au-dessus de chaque bouton d'étape.

Quand le **Étapes/Partie** est maintenu enfoncé, les 16 boutons de pas fonctionnent comme **Sélection de pièce** boutons. En appuyant sur l'un d'entre eux, vous sélectionnerez les parties 1 à 16.
Lorsqu'il s'allume, les 16 boutons d'étape afficheront le **mesures** de la piste de notes du séquenceur sélectionnée. Les marches allumées s'allumeront, les marches éteintes ne s'allumeront pas.

Le **Volume** Le bouton ajuste toujours le volume de sortie audio.

Le **Modifier 1 à 8 boutons** à gauche de l'écran, ajuste les paramètres sur chaque page d'édition. Sur le **Écran de sélection de préréglage**, ils agissent comme des sources de modulation, qui contrôlent tous les paramètres dont les boutons 1 à 8 sont définis comme modulateur et transmettent les CC MIDI. Tout bouton d'édition, qui n'a été affecté comme modulateur à aucun paramètre, agit comme un **Bouton d'édition rapide**.
Les commandes des boutons d'édition rapide :

- Bouton d'édition 1 : coupure du filtre numérique 1 (**MIDICC#3**).
-Edit Knob 2 : Filtre numérique 1 résonance (**MIDICC#4**).
-Edit Bouton 3 : Filtre numérique 1 mix (**MIDICC#5**).
-Edit Bouton 4 : Temps de relâchement de l'enveloppe VCA (**MIDICC#8**).
- Bouton d'édition 5 : coupure du filtre numérique 2 (**MIDICC#9**).
- Bouton Edit 6 : Résonance du filtre numérique 2 (**MIDICC#10**).
- Bouton d'édition 7 : Mixage du filtre numérique 2 (**MIDICC#11**).
-Edit Knob 8 : Le niveau de la partie sélectionnée (**MIDICC#7**).

Les fonctions du bouton Quick Edit et les sorties du bouton MIDI CC peuvent être désactivées dans la section MOR>COMMON2.

Lorsque les boutons ne sont affectés à aucune destination de modulation, ils fonctionneront comme des boutons d'édition rapide. Lorsqu'ils fonctionnent comme des boutons Quick Edit et que des CC MIDI sont reçus, ceux-ci seront reçus **par pièce**.
Lorsque les boutons d'édition sont assignés comme sources de modulation, à n'importe quelle destination de modulation, ils fonctionneront **à l'échelle mondiale**.

Le bouton Morph et le bouton Seq Morph fonctionneront toujours globalement.

Le clavier à écran tactile

L'écran LD3 est tactile. L'interface tactile est utilisée pour naviguer dans les pages d'édition et de paramètres, et au bas de la plupart des pages, un clavier tactile entièrement jouable est présent.



Sur les pages Preset et Song Select, il est, en plus de jouer des notes sur le clavier tactile, également possible d'appliquer une modulation au son, en plaçant votre doigt sur différentes positions entre le haut et le bas du clavier. C'est ce qu'on appelle la modulation du clavier Y. Sur toutes les autres pages, le clavier ne joue que des notes. Sur le LD3 PT, vous pouvez jouer jusqu'à 4 notes à la fois sur l'écran tactile.

Sur les pages Preset et Song Select (Main), le clavier peut être sur 3 octaves maximum, et le Pitch Bend peut également être contrôlé en jouant sur le clavier.

Le clavier tactile contrôle toujours la partie sélectionnée.

Il est possible de sélectionner l'octave du clavier, en touchant l'un des 8 carrés juste au-dessus du clavier.

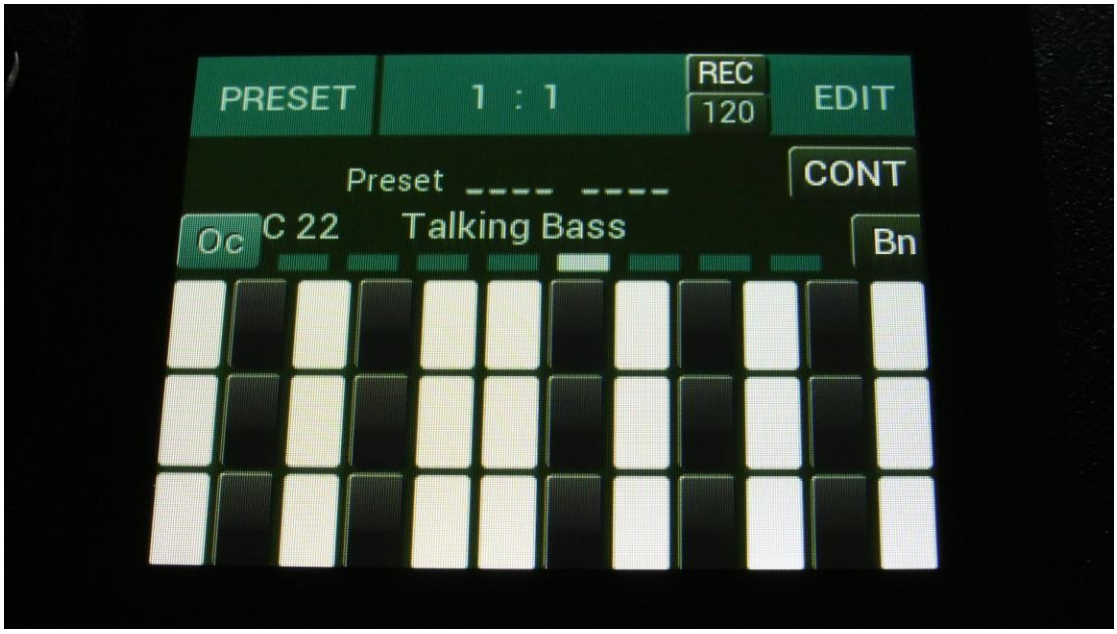
La modulation de position Y est transmise, reçue et enregistrée en tant que MIDI CC#16.

Régler le nombre d'octaves



Pour modifier le nombre d'octaves du clavier tactile, appuyez sur le commutateur « Oc », situé à gauche, juste au-dessus du clavier. Chaque fois que vous le touchez, il bascule entre 1, 2 et 3 octaves.

Lorsque 2 octaves sont sélectionnées, les octaves supérieure et inférieure sont divisées par une ligne au milieu du clavier. Lorsque 3 octaves sont sélectionnées, les octaves supérieure, moyenne et inférieure sont divisées par 2 lignes.



Fonction Pitch Bend



Habituellement, lorsque vous faites glisser votre doigt sur le clavier tactile, chaque note déclenche un son.

Il est cependant également possible d'utiliser le glissement du doigt pour modifier le ton du son. Pour que cela soit possible, vous devez mettre le clavier en mode Bend, en touchant le bouton « Bn », qui se trouve à droite, juste au-dessus du clavier, pour qu'il devienne bleu.
Désormais, les nouvelles notes ne seront déclenchées qu'au moment où vous poserez votre doigt sur le clavier et que vous faites glisser votre doigt sur le milieu du clavier pour activer la fonction de pliage, et vous pouvez maintenant pitcher le son de haut en bas en faisant glisser votre doigt.
Le pitch bender est centré autour du milieu du clavier tactile.

L'écran de sélection des préréglages



C'est le premier écran que vous verrez, juste après l'écran de démarrage du LD3, à moins que vous n'ayez laissé votre LD3 en mode Song, la dernière fois qu'il a été éteint. Ici, vous pouvez modifier les préréglages, accéder aux pages d'édition et de paramètres de LD3 et ajuster les paramètres du clavier tactile, comme décrit dans les pages précédentes.

En haut de cet écran, la mesure/temps du séquenceur en cours de lecture est affiché.

À droite de l'indicateur mesure/temps, vous trouverez un indicateur d'enregistrement du séquenceur (REC) et un indicateur de tempo du séquenceur. Lorsque le voyant REC est rouge, le séquenceur est en mode enregistrement. Toucher l'indicateur REC fera passer le séquenceur en mode d'enregistrement et hors du mode d'enregistrement.
Toucher l'indicateur de tempo fera passer LD3 à la page principale du séquenceur, où vous pourrez régler le tempo. L'indicateur de tempo indiquera « EXT », si LD3 est réglé sur la synchronisation MIDI externe.

Sur le côté droit de l'écran, juste en dessous du bouton EDIT, avec lequel vous pouvez accéder aux pages d'édition, vous trouverez le bouton tactile CONT. Lorsqu'il est noir, le séquenceur démarre la lecture à partir du pas de départ. Lorsqu'il est bleu, le séquenceur continuera la lecture, à partir du point où il a été arrêté.

Sous l'indicateur mesure/temps, il est indiqué « Preset », si LD3 est actuellement en mode préréglé ou « Song » s'il est actuellement en mode chanson.

En dessous, le numéro et le nom du préréglage/morceau actuellement

sélectionné sont affichés. Sous le nom/numéro du préréglage, vous trouverez le clavier à écran tactile.

Juste au-dessus du nom du préréglage, 8 petits VU-mètres sont affichés. Ceux-ci montrent l’activité des voix 1 à 8.

Touchez le champ « ÉDITER » dans le coin supérieur droit de l'écran pour accéder aux pages d'édition et de configuration. Touchez le champ « PRESET » pour sélectionner un préréglage mémorisé.

Sélection d'un préréglage :

Touchez le champ « PRESET ». Une liste de 5 préréglages proches du préréglage actuellement sélectionné apparaîtra maintenant :



Touchez « PREV » ou « NEXT » pour afficher les 5 préréglages précédents ou suivants, touchez « B- » ou « B+ » pour sélectionner la banque de préréglages, et enfin touchez le nom du préréglage que vous souhaitez sélectionner. 1024 préréglages peuvent être sélectionnés, de A01 à P64.

LD3 reviendra maintenant à l'écran principal de sélection de préréglage et affichera le nom du préréglage nouvellement sélectionné.

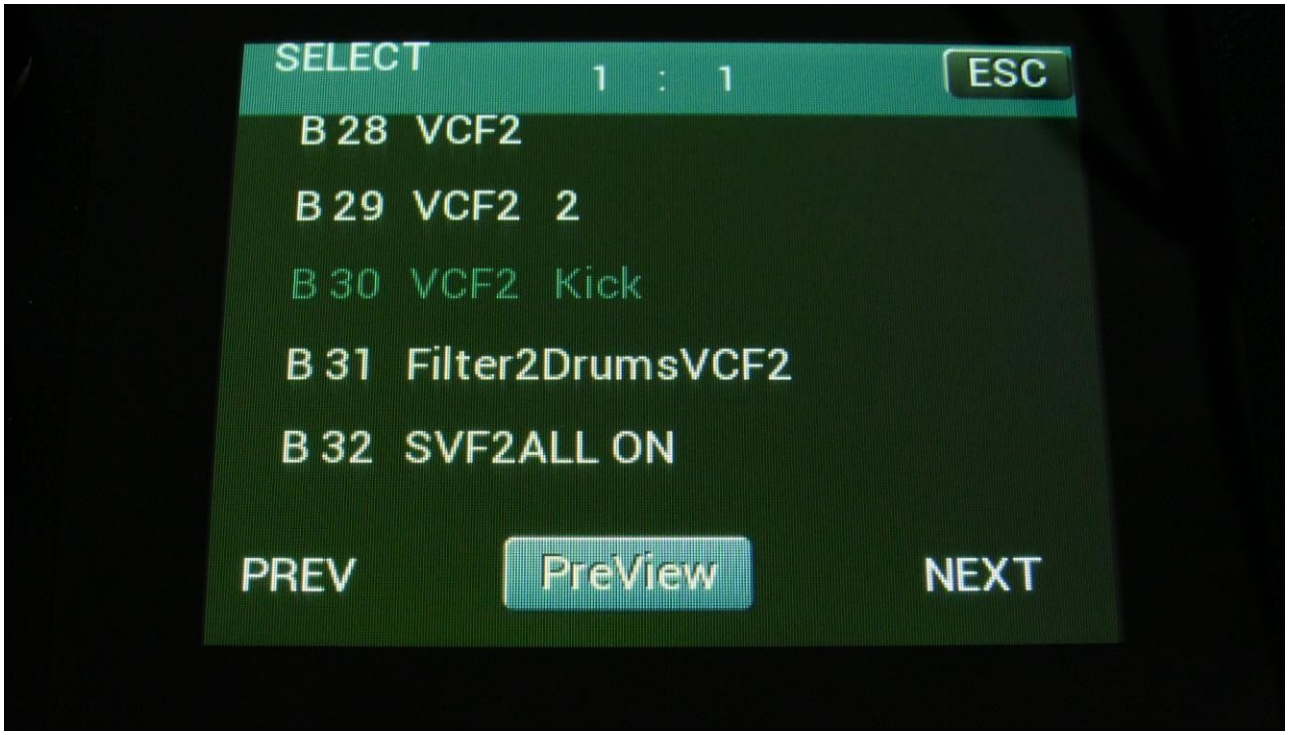
Si le séquenceur est en lecture, la LED Play commencera maintenant à clignoter et le texte « NEXT : » s'affichera juste au-dessus du nom du nouveau préréglage, en attendant que la piste 1 atteigne son étape de début/fin. Dès que cela se produit, LD3 passera au préréglage nouvellement sélectionné, la LED Play cessera de clignoter et « NEXT : » disparaîtra. Il est également possible de passer immédiatement au preset suivant, en appuyant sur le bouton Play, pendant qu'il clignote.

Si le séquenceur ne joue pas, LD3 passera immédiatement au nouveau préréglage lorsque vous touchez le nom du préréglage.
Lorsque LD3 est éteint, il se souviendra du préréglage sélectionné et redémarrera avec celui-ci une fois rallumé. Il se souviendra également s'il était en mode préréglage ou chanson, et démarrera dans le même mode, et s'il était en mode chanson, il se souviendra également quelle

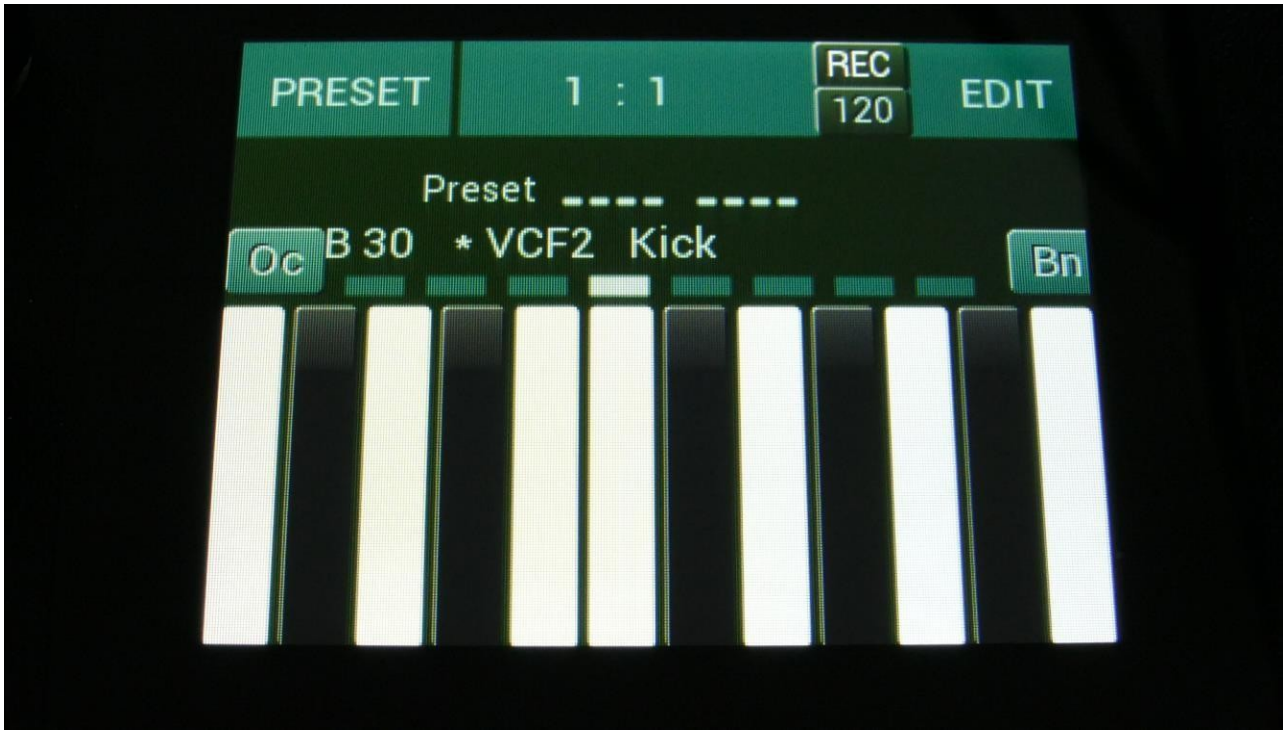
chanson a été sélectionnée.

Les préréglages peuvent également être sélectionnés à l’aide des boutons. Ceci est décrit dans la section suivante « Fonctionnement du LD3 ».

Si vous activez le mode PreView, en touchant le champ PreView, pour qu'il devienne bleu, vous pouvez prévisualiser les préréglages, sans que LD3 revienne à l'écran principal de sélection des préréglages.



Si le séquenceur est en marche, il attendra toujours que la piste 1 atteigne l'étape 1, jusqu'à ce qu'il passe au preset suivant. Ceci est indiqué par le clignotement de la LED Play. Ici, il est également possible d'effectuer le changement de préréglage immédiatement, en appuyant sur le bouton Play pendant qu'il clignote.

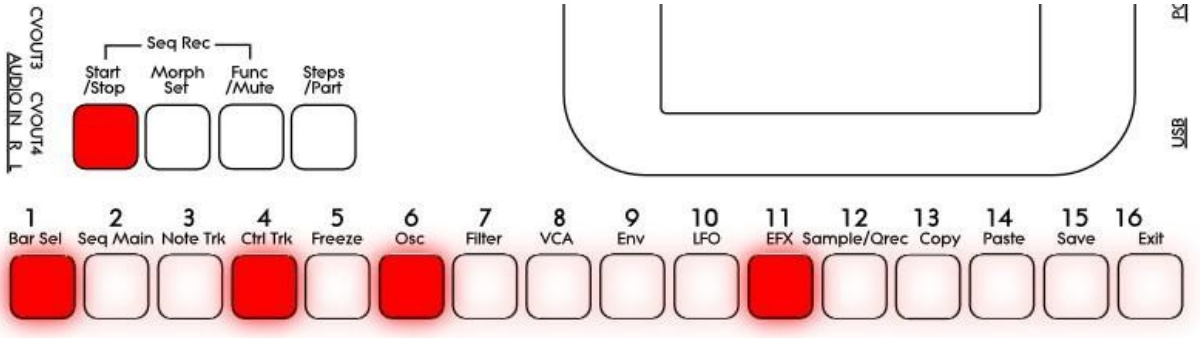


Si des paramètres du préréglage ont été modifiés et que les modifications n'ont pas été stockées, un « * » apparaîtra juste entre le numéro du préréglage et le nom du préréglage.

Lorsque cela apparaît, vous devrez enregistrer votre préréglage afin de conserver vos modifications. Veuillez voir comment procéder dans la section « Enregistrer le préréglage », plus loin dans ce manuel.

Fonctionnement LD3

Démarrage et arrêt du Séquenceur, et déclenchement manuel des parties :



Pour démarrer la lecture du séquenceur, appuyez et relâchez le bouton Start/Stop (qui a été renommé « Play » sur le LD3 actuel), afin qu'il s'allume.

Le séquenceur va maintenant commencer à jouer. Lorsque les boutons Func/Mute et Steps/part ne s'allument pas, chaque fois qu'une partie est déclenchée pour être lue, le bouton de pas correspondant s'allumera brièvement.

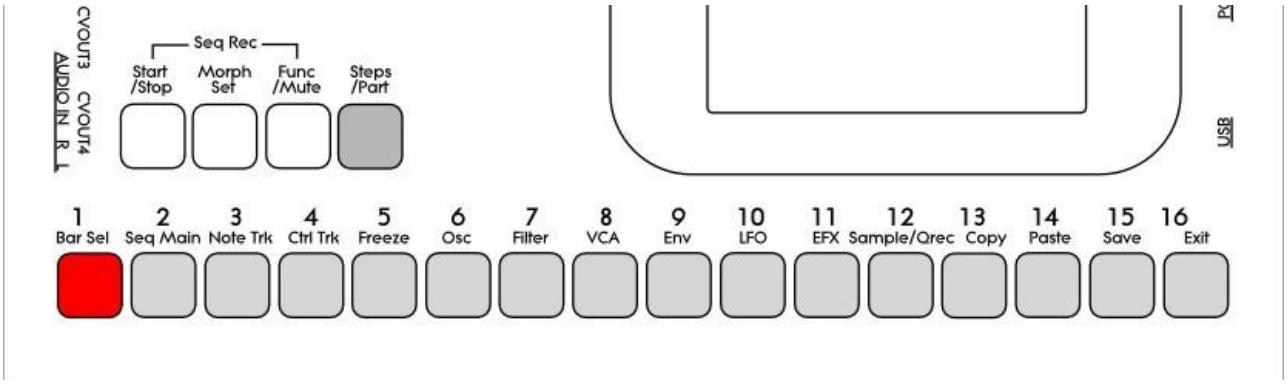
La lecture du séquenceur démarrera soit à partir des pas de début sélectionnés de chaque piste (bouton CONT noir), soit elle continuera à partir du point où elle a été arrêtée (bouton CONT bleu). Le bouton tactile CONT se trouve sur la page de sélection Preset/Song.



Pour arrêter le séquenceur, il suffit d'appuyer à nouveau sur le bouton Start/Stop, afin qu'il ne s'allume plus.

Pour déclencher les 16 parties manuellement, assurez-vous que ni le bouton Func/Mute ni le bouton Steps/Part ne s'allument, puis appuyez sur l'un des 16 boutons step, pour déclencher les sons programmés sur chaque partie.

Sélection d'une pièce :



Appuyez et maintenez enfoncé le bouton Étapes/Partie.
Le numéro de pièce sélectionné sera maintenant affiché, par l'un des 16 boutons d'étape s'éclairant. Le numéro au-dessus du bouton d'étape est le numéro de pièce actuellement sélectionné.
Pour sélectionner une autre partie, tout en maintenant enfoncé le bouton Steps/Part, appuyez sur l'un des 16 boutons de pas.

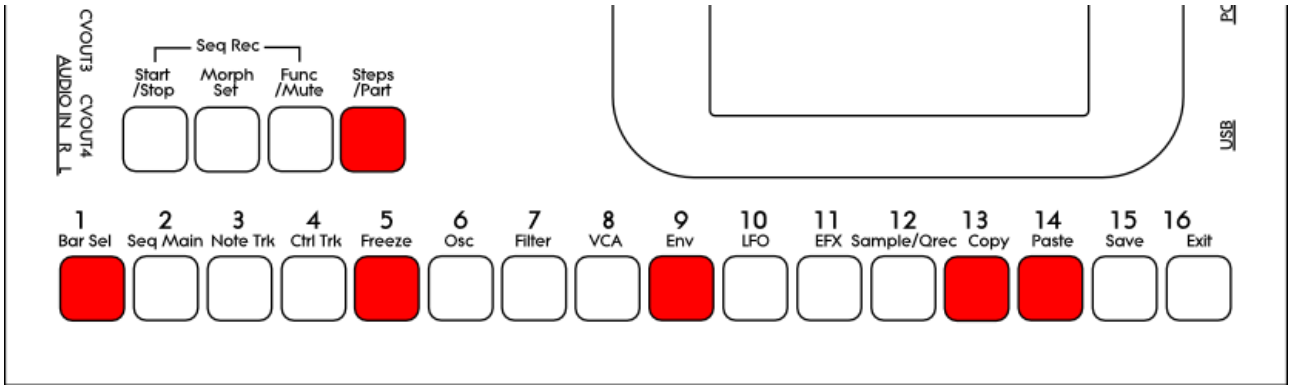
La partie sélectionnée est la partie dont les paramètres seront affichés à l'écran lors de l'accès aux pages d'édition.
La sélection d'une partie sélectionne également la piste de notes du séquenceur portant le même numéro.
Lors de l'accès aux pistes 1 à 16 du contrôleur séquenceur, les pistes 1 à 16 sont sélectionnées de la même manière. Lorsque vous entrez dans les pistes 17 à 32 du contrôleur séquenceur, 1 sera égal à 17, 2 sera égal à 18, et ainsi de suite. Les pistes du contrôleur séquenceur sont sélectionnées séparément des parties.

Sélection des processeurs d'effets

Les 8 processeurs d'effets d'insertion et les 2 processeurs d'effets de sortie sont également sélectionnés, à l'aide des boutons de sélection de partie.

La partie 1 est l'effet d'insertion 1
La partie 2 est l'effet d'insertion 2
La partie 3 est l'effet d'insertion 3
-
La partie 8 est l'effet d'insertion 8
La partie 9 est l'effet de sortie 1
La partie 10 est l'effet de sortie 2

Affichage/modification des étapes de la piste de notes du séquenceur :



Tout d'abord, sélectionnez la partie pour laquelle vous souhaitez afficher/modifier les pas de note, comme décrit précédemment dans ce manuel. Vous pouvez bien sûr sélectionner une autre partie à tout moment, même après être entré en mode d'édition de pas de note.

Pour accéder au mode d'édition de pas de note, appuyez et relâchez le bouton Steps/Part. Cela devrait maintenant s'allumer. Tous les pas du séquenceur de notes activés pour la lecture s'allumeront désormais également sur les 16 boutons de pas.

Si le séquenceur est en cours d'exécution, l'état lumineux de chaque bouton de pas sera inversé lors de la lecture d'un pas.

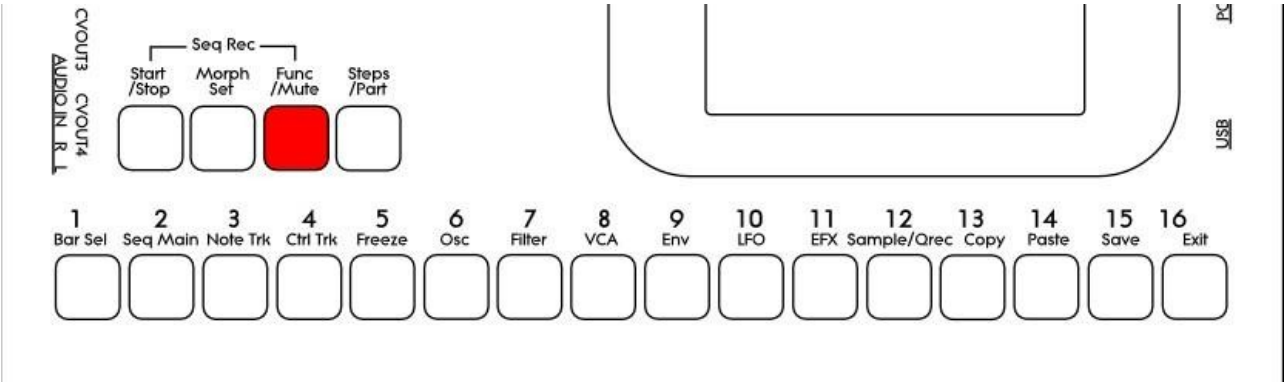
Pour activer ou désactiver une étape, appuyez simplement sur le bouton d'étape correspondant et son état changera.

Lorsque le séquenceur est en mode d'enregistrement (le bouton Start/Stop clignote), appuyer sur l'un des boutons pas à pas réglera le mode d'enregistrement sur le mode pas à pas et sélectionnera ce pas pour l'enregistrement. Le bouton de pas va maintenant clignoter.

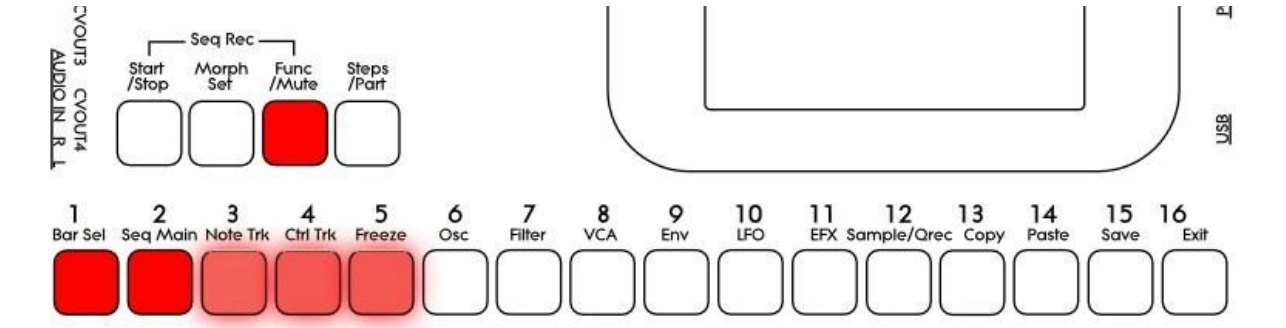
Lorsque vous utilisez le séquenceur LD3 comme un séquenceur pas à pas habituel, les pas seront lus de gauche à droite. Dans ce cas, l'étape 1 est lue à la position 1, l'étape 2 est lue à la position 2 et ainsi de suite.
Sur le séquenceur LD3, il est cependant possible de rompre ce motif, et de faire rejouer chaque pas sur n'importe quelle position, en utilisant la sous-piste de position. Il est même possible de reproduire plusieurs pas à la même position, pour un séquençage polyphonique.

Seules 16 étapes sont affichées à la fois. Les pistes de notes du LD3 comportent 64 pas. Veuillez continuer à lire pour découvrir comment basculer entre les étapes 1-16, 17-32, 33-48 et 49-64.

Sélection des pas 1-16, 17-32, 33-48 et 49 à 64 de la piste de notes du séquenceur / + des pistes de contrôleur 65-80, 81-96, 97-112, 113-128 :



Poussez et relâchez le **Exécuter/Muet** bouton, pour qu'il s'allume. Maintenant, appuyez et relâchez le bouton de l'étape 1, **Barre de cellules**:

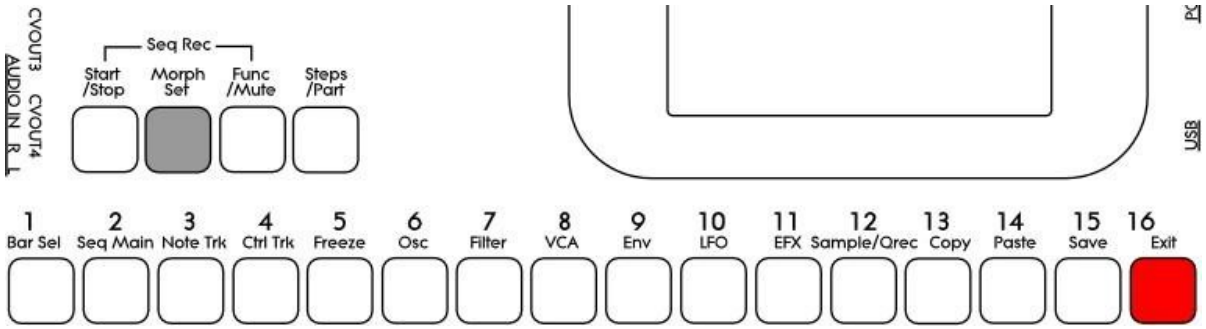


Maintenant, étape sur le bouton 1, **Barre de cellules**, s'allumera.
Pistes de notes : Lorsque vous vous trouvez sur d'autres pages que les pages de pistes du contrôleur séquenceur, la barre est sélectionnée pour être affichée pour une piste de notes. La mesure sélectionnée est la mesure affichée sur les boutons de pas et sur les pages des pistes de notes.
Appuyez sur Bar Sel pour qu'il s'allume. Maintenant, les boutons d'étape 2 à 5 sélectionneront les mesures 1 à 4 de la piste actuellement sélectionnée. Le bouton de la barre sélectionnée s'allumera. Les 3 autres boutons de sélection de barre clignoteront.
Pistes de contrôleur: Lorsque vous vous trouvez sur l'une des pages de piste de contrôleur, la barre est sélectionnée pour être affichée pour la piste de contrôleur actuellement sélectionnée. La barre sélectionnée est la barre affichée sur les pages des pistes du contrôleur.
Appuyez sur Bar Sel pour qu'il s'allume. Maintenant, les boutons d'étape 2 à 9 sélectionneront les mesures 1 à 8 de la piste actuellement sélectionnée. Le bouton de la barre sélectionnée s'allumera. Les 7 autres boutons de sélection de barre clignoteront.

Lorsque vous appuyez sur un bouton de barre déjà sélectionné, à la fois sur les pistes de notes et de contrôleur, la fonction des boutons d'édition sera désormais basculée : Paramètres > Boutons

1 à 8 > Boutons 9 à 16.

Réglage fin des paramètres / Réglage du dernier pas d'une piste de notes

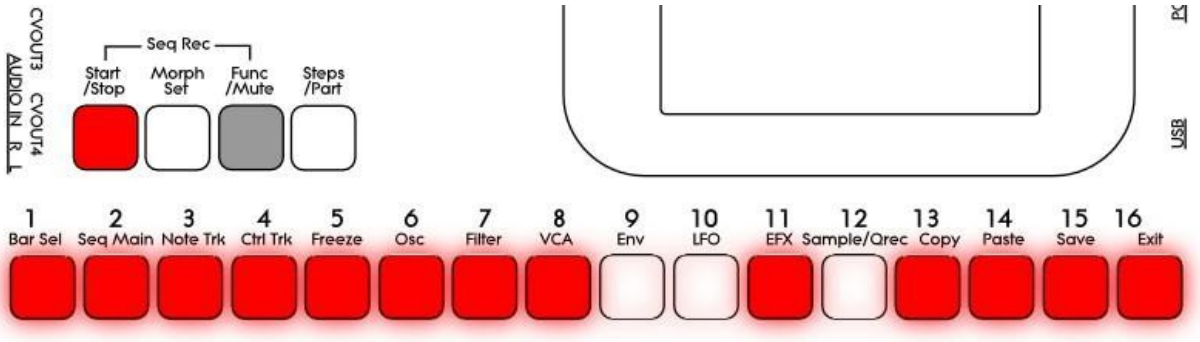


Pour ajuster finement un paramètre, réglez d'abord le paramètre, comme vous le feriez normalement, avec un bouton. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton Morph Set, tout en ajustant à nouveau le paramètre, à l'aide du bouton. Le paramètre sera désormais ajusté dans une plage étroite et il sera plus facile de le définir à une valeur spécifique.

La définition du dernier pas d'une piste de notes peut être effectuée sur les pages d'édition des pistes de notes, mais cela peut également être effectué via les boutons-poussoirs.

Maintenez enfoncé le bouton Morph Set. Si le dernier pas de la piste de notes sélectionnée se trouve dans la plage de pas sélectionnée, cela sera désormais affiché sous la forme d'un bouton de pas qui s'allume. Appuyez sur n'importe quel bouton de pas, tout en maintenant enfoncé le bouton Morph Set, pour définir le dernier pas de la piste de notes sélectionnée.

Couper/Réactiver les pistes de notes :



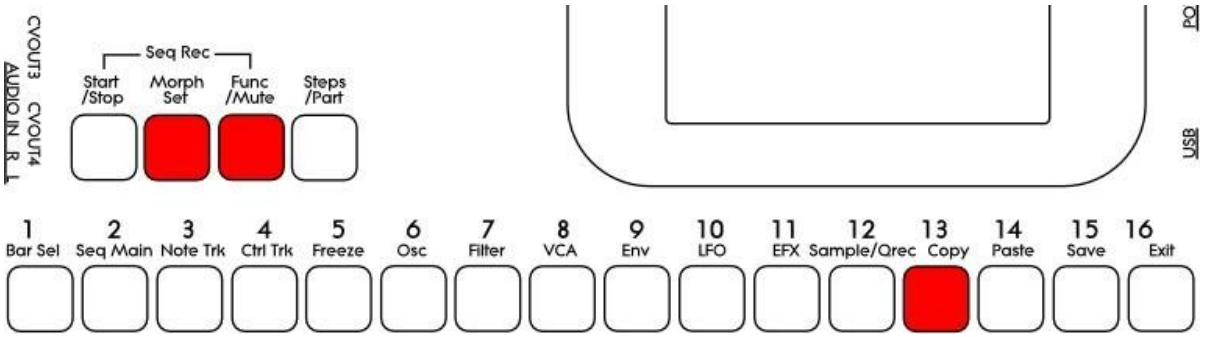
Pour désactiver, réactiver ou afficher l'état de sourdine des 16 pistes de notes, maintenez enfoncé le bouton Func/Mute.

Les pistes non muettes seront désormais affichées par un bouton de pas qui s'allume et clignote brièvement à chaque fois que la piste est déclenchée.

Les pistes coupées sont indiquées par un bouton de pas qui est éteint et qui s'allume brièvement, à chaque fois que la piste aurait déclenché quelque chose si elle n'avait pas été coupée.

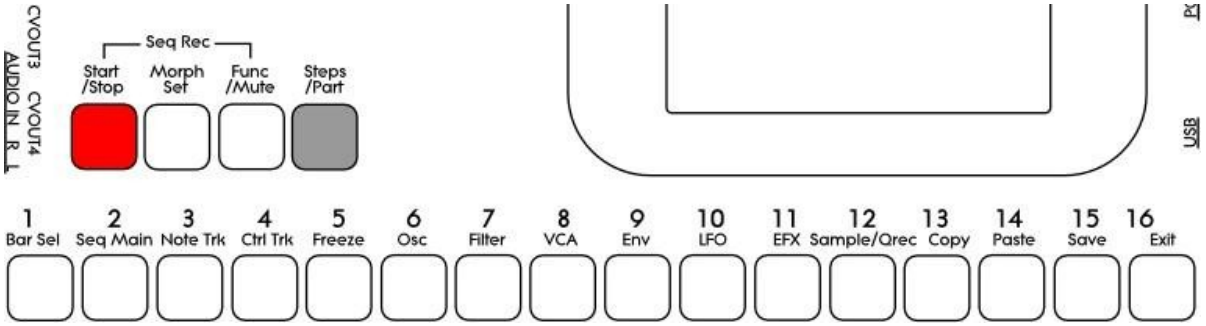
Pour couper ou réactiver une piste, appuyez simplement sur le bouton de pas correspondant, tout en maintenant enfoncé le bouton Func/Mute.

Copier le calque de morphing A vers le calque B



Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute, jusqu'à ce qu'il s'allume, pour accéder aux boutons de fonction. Maintenant, appuyez et relâchez le bouton d'étape 13 (Copier) pour qu'il s'allume également. Les instructions de copie et de panique seront désormais affichées à l'écran. Appuyez et relâchez le bouton Morph Set. Les parties de synthétiseur et les paramètres du séquenceur de la couche Morph A ont maintenant été copiés dans la couche de morphing B. Si vous tournez les boutons Morph, vous devriez maintenant entendre le même son/séquence, quelle que soit la position dans laquelle se trouvent les boutons.

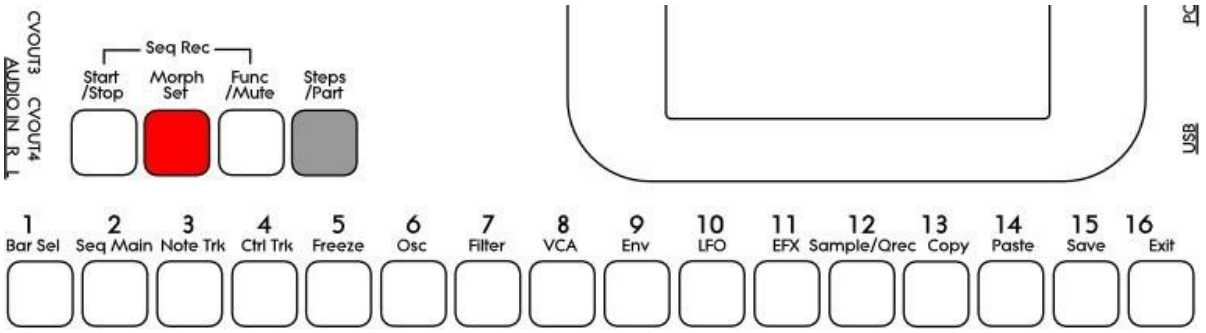
Sélection du préréglage suivant



Maintenez enfoncé le bouton Steps/Part tout en appuyant sur le bouton Start/Stop. LD3 va maintenant sélectionner le préréglage suivant. Si le séquenceur est en train de jouer, la LED Start/Stop va maintenant commencer à clignoter et le
le texte « NEXT : » s'affichera juste au-dessus du nom du nouveau préréglage, en attendant que la piste 1 atteigne son étape de début/fin. Dès que cela se produit, LD3 passera au préréglage nouvellement sélectionné, la LED Start/Stop cessera de clignoter et « NEXT : » disparaîtra. Il est également possible d'effectuer le changement de préréglage immédiatement, en appuyant sur le bouton Play, pendant qu'il clignote.

Si le séquenceur ne joue pas, LD3 passera immédiatement au nouveau préréglage.

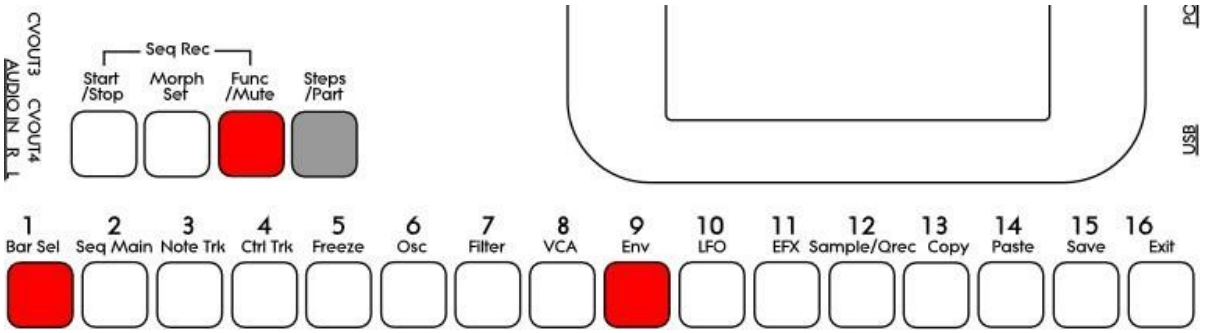
Sélection du préréglage précédent



Maintenez enfoncé le bouton Steps/Part tout en appuyant sur le bouton Morph/Set. LD3 va maintenant sélectionner le préréglage précédent. Si le séquenceur est en lecture, la LED Start/Stop commencera maintenant à clignoter et le texte « NEXT : » s'affichera juste au-dessus du nom du nouveau préréglage, en attendant que la piste 1 atteigne son étape de début/fin. Dès que cela se produit, LD3 passera au préréglage nouvellement sélectionné, la LED Start/Stop cessera de clignoter et « NEXT : » disparaîtra. Il est également possible d'effectuer le changement de préréglage immédiatement, en appuyant sur le bouton Play, pendant qu'il clignote.

Si le séquenceur ne joue pas, LD3 passera immédiatement au nouveau préréglage.

Sélection des préréglages à l'aide des boutons d'étape

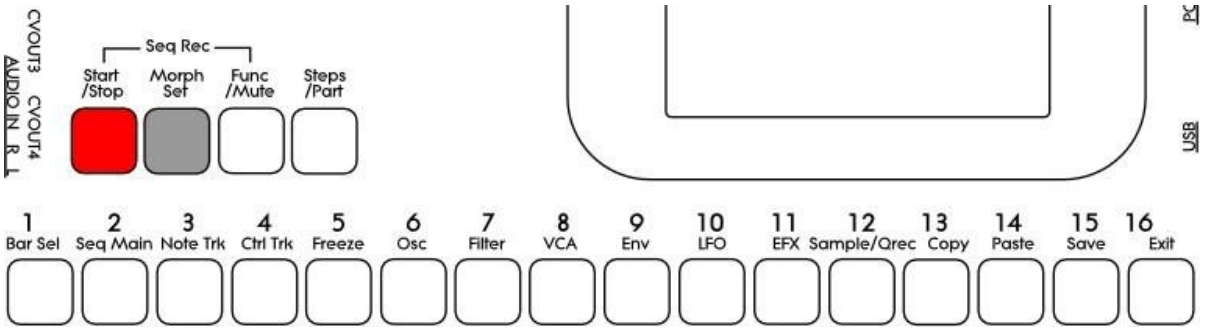


Maintenez enfoncé le bouton Steps/Part tout en appuyant sur le bouton Func/Mute. Maintenant, ces deux boutons s'allumeront.
Il est désormais possible de sélectionner les 64 presets de la banque de presets actuellement sélectionnée, à l'aide des boutons pas à pas. Les boutons d'étape 1 à 8 sélectionnent le chiffre inférieur du numéro prédéfini et les boutons d'étape 9 à 16 sélectionnent le chiffre supérieur.

Lorsque vous appuyez à nouveau sur la même combinaison de boutons, le bouton Steps/Part reste allumé, tandis que le bouton Func/Mute commence à clignoter.
Il est désormais possible de sélectionner les banques de presets A à P, à l'aide des boutons pas à pas 1 à 16.

En appuyant encore une fois sur la même combinaison de boutons, vous quitterez le mode de sélection prédéfini.

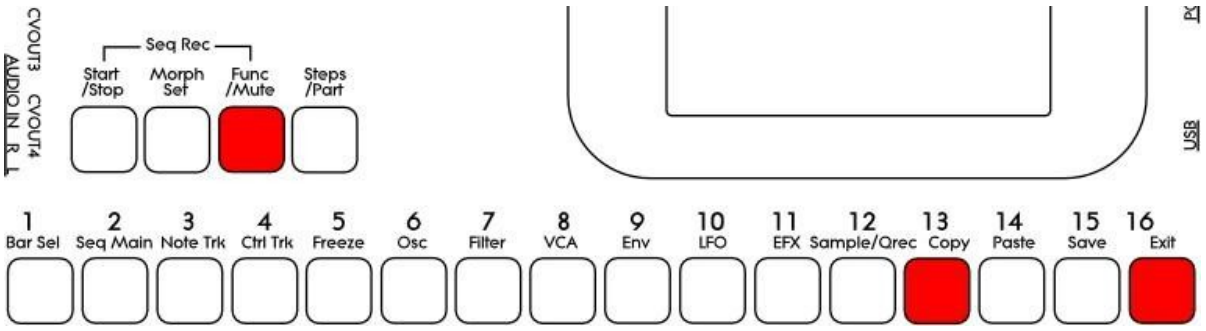
Rechargement prédéfini / étape d'enregistrement en temps réel de la chanson avancée



Maintenez enfoncé le bouton Morph Set, tout en appuyant sur le bouton Start/Stop, pour recharger le préréglage actuellement sélectionné.

Pendant l'enregistrement d'une chanson en temps réel, le rechargement du préréglage fera passer l'enregistreur de chanson à l'étape suivante de la chanson. Ceci est utile pour enregistrer les sourdines des pistes du même préréglage dans le morceau.

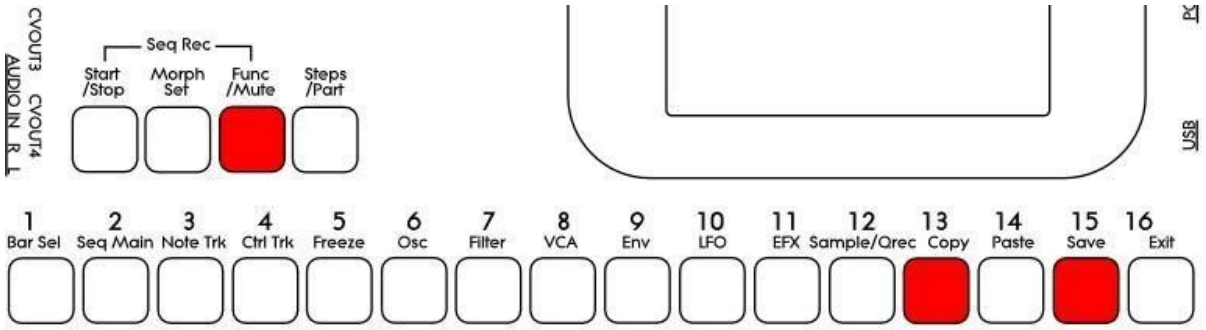
Panique



Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute, jusqu'à ce qu'il s'allume, pour accéder aux boutons de fonction. Maintenant, appuyez et relâchez le bouton d'étape 13 (Copier) pour qu'il s'allume également. Les instructions de copie et de panique seront désormais affichées à l'écran. Appuyez et relâchez le bouton d'étape 16 (Sortie).

Désormais, toutes les notes, tant en interne que sur tout appareil MIDI connecté à la sortie MIDI du LD3, seront coupées et la lecture de tous les échantillons d'oscillateur s'arrêtera.

Comparez le préréglage modifié avec le préréglage enregistré

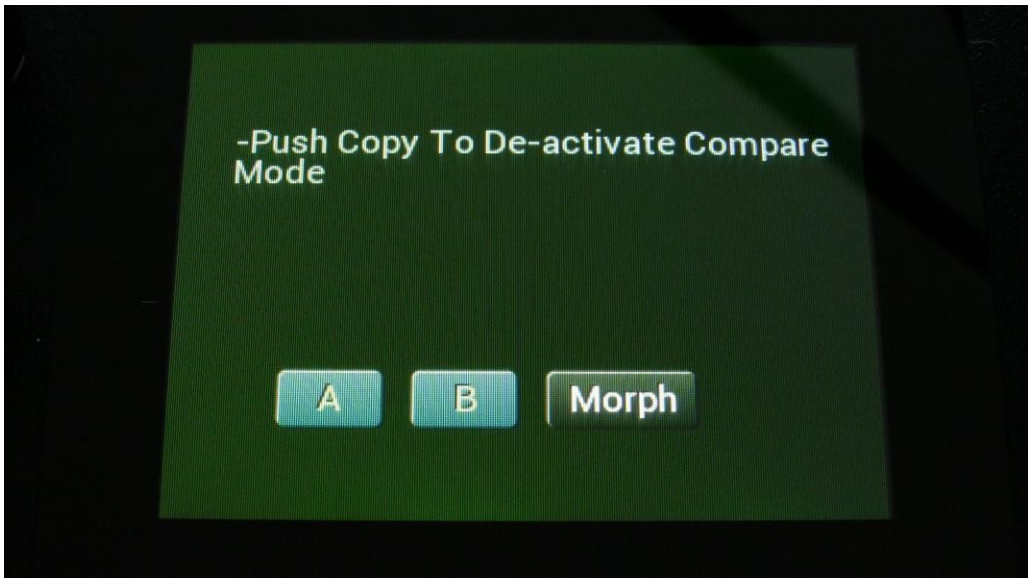


Lorsque vous éditez un préréglage et que vous souhaitez le comparer avec le préréglage initialement enregistré, cela est possible en utilisant la fonction Compare.

Pour écouter le préréglage précédemment enregistré :
-Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume.
-Appuyez et relâchez le bouton de l'étape 13 (Copie).
-Appuyez et relâchez le bouton d'étape 15 (Enregistrer).
Vous pouvez maintenant jouer avec le préréglage précédemment enregistré.

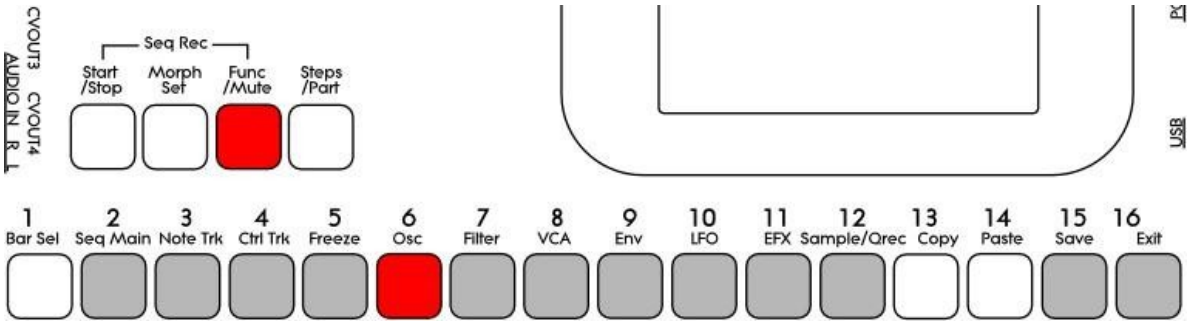
Pour désactiver la fonction Compare et revenir au préréglage édité :
-Appuyez à nouveau sur le bouton d'étape 15 (Enregistrer).

Pour désactiver la fonction Comparer et annuler vos modifications :
-Appuyez sur le bouton d'étape 13 (Copier). L'écran affichera maintenant :



Si vous êtes absolument sûr de vouloir annuler vos modifications, appuyez à nouveau sur le bouton de l'étape 13 (Copier).

Raccourcis pour modifier les pages



Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume. Maintenant, appuyez et relâchez le bouton d'étape, sur lequel figure le nom de la page d'édition à laquelle vous souhaitez accéder. En appuyant plusieurs fois sur certains de ces boutons, vous passerez d'un certain nombre de pages à l'autre :

Séquence principale : Séquenceur principal > Swing All.

Remarque : Notes > Temps de porte > Vélocité > Note Mod.

Ctrl Trk : Ctrl Track 1-16 valeurs de pas > Ctrl Track 1-16 CC > Ctrl Track 17-32 valeurs de pas > Ctrl Track 17-32 CC.

Geler: Gèle tous les effets dont la modulation Freeze est définie sur « Buton ».

Osc : Osc > Mod > Sel > Smp.

Filtre: Filtre numérique 1 > Filtre analogique 1 > Filtre analogique 2 > Filtre analogique 3 > Filtre analogique 4.

VCA : VCA > Mod.

Env : Enveloppe > Mod.

LFO : LFO > Mod.

Effets : EFX Sélectionnez > EFX > Mod.

Échantillon/Qrec : Sample Rec > Démarre l’enregistrement rapide > Arrête l’enregistrement rapide et enregistre l’échantillonnage.

Sample/Qrec puis Quitter : Exemple de modification.

Sauvegarder: Enregistrer sous le préréglage, sélectionnez > Enregistrer sous le nom 1-8 > Enregistrer sous le nom 9-16 > Enregistrer le préréglage.

Sortie: Quitte n'importe quelle page.

Système de bus audio

Chacune des 16 parties de LD3 se compose d'un générateur de sons, qui peut être sélectionné pour être soit un oscillateur multi-formes d'onde, un échantillonneur ou un générateur de bruit. Le signal audio du générateur de sons passe dans 2 filtres multimodes numériques. Le signal de sortie des filtres va dans un VCA.

Afin de rendre le son de la partie audible, le VCA de la partie doit être assigné à un ou deux des 8 bus audio. Le(s) bus audio doivent également être envoyés vers une sortie audio, ou vers les processeurs d'effets de sortie. Chaque bus audio dispose d'un suiveur d'enveloppe et d'une sortie de bus VCA disponible. Ceux-ci peuvent être activés pour faire disparaître les sons des filtres analogiques avec des réglages de résonance élevés et des effets d'insertion de hauteur lorsqu'il n'y a pas de son d'entrée. Il est également possible d'envoyer la sortie d'un bus audio vers un autre bus audio, ce qui permettra de placer des effets et filtres analogiques avant ou après le bus VCA.

Le suiveur d'enveloppe de bus peut être utilisé comme source de modulation.

Dans la section VCA de la partie, il est possible d'assigner la partie sélectionnée à la sortie vers un ou deux bus audio. Lors de la sortie vers deux bus audio, le signal de sortie de la partie peut être un signal stéréo, si chacun des bus audio est affecté aux canaux audio gauche et droit. Lors de la configuration d'un échantillonnage stéréo, les filtres numériques doivent également être réglés en mode stéréo, ce qui placera un filtre sur chaque canal audio.

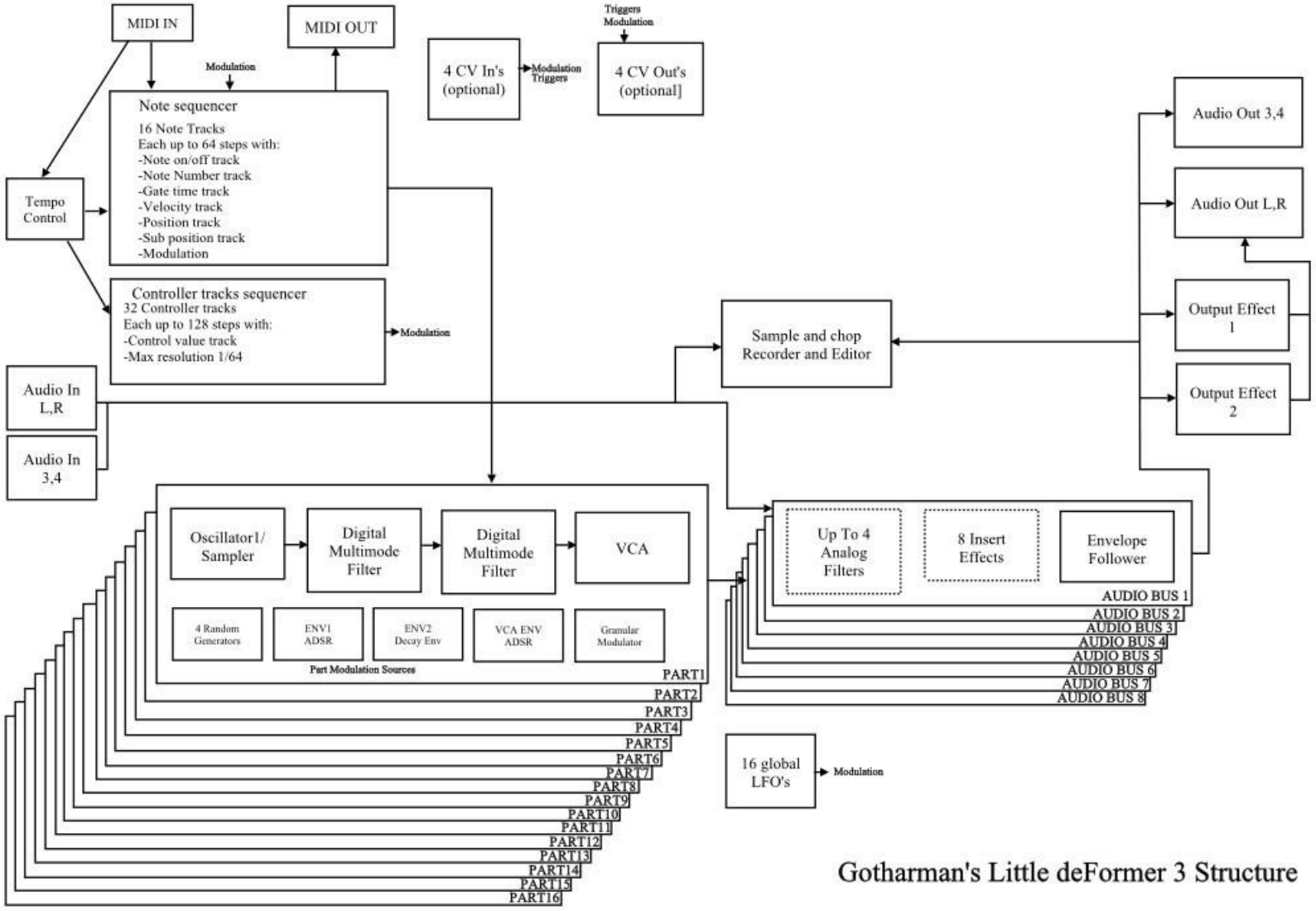
Les paramètres par défaut sont que toutes les parties sont acheminées en mono vers le bus 1. Le bus 1 est réglé pour sortir sur les connecteurs jack audio principaux gauche et droit.

Sur chacun des 8 bus, il est possible de placer n'importe lequel des 8 processeurs d'effets d'insertion et les filtres analogiques (jusqu'à 4, si installés), pour traiter les sons envoyés aux bus.

Chaque entrée audio peut également être acheminée vers n'importe quel bus, pour un traitement en temps réel des équipements externes via les effets et les filtres analogiques.

Les paramètres des bus audio, des parties et des effets sont expliqués dans la section suivante « Les parties du synthé/sampler ».

La structure des parties et des bus dans LD3 est présentée à la page suivante.



Gotharman's Little deFormer 3 Structure

Les parties synthé/échantillonneur

LD3 comporte 16 parties, qui sont lues sur 8 voix, en utilisant une allocation dynamique.

Chaque partie doit être configurée pour émettre vers un ou deux des 8 bus audio (voir la section « Système de bus audio » plus haut dans ce manuel).

Chaque partie comporte :

-1 oscillateur. Cela peut jouer une forme d'onde de synthé morphable (sine/triangle/scie/carré/feedwave), jusqu'à 4 échantillonnages (stéréo ou mono, mode Xfade) ou une forme d'onde de bruit. 7 types d'oscillateurs sont disponibles : Bright, smooth, résonateur, percussion 1-3, cymbale.

-2 filtres multimodes numériques avec résonance.

-1 VCA, où le niveau de sortie et le panoramique peuvent être ajustés et modulés.

-3 enveloppes. Deux types ADSR et une enveloppe de désintégration.

-**4 générateurs aléatoires.** Clé toujours déclenchée.

-2 modulateurs granulaires. Un aléatoire et un séquencé. Les deux sont déclenchés lorsqu'une forme d'onde de synthétiseur ou un échantillonnage recommence.

Partagé entre les 16 parties :

-16 LFO avec des formes d'onde morphables.

Bus audio:

La sortie audio des parties peut être envoyée à l'un des 8 bus audio. Chaque partie peut émettre sur 2 bus audio à la fois.
Sur les bus audio, des effets et des filtres analogiques peuvent être appliqués, et la sortie audio des bus peut être envoyée aux 2 effets de sortie, à un autre bus audio ou aux sorties audio.

N'oubliez pas de sauvegarder toutes les modifications que vous effectuez dans la section synthé/échantillonneur. Sinon, ils seront perdus lorsque vous modifierez le préréglage ou désactiverez LD3. Découvrez comment procéder dans la section « Enregistrer le préréglage ».

Sélection des sources de modulation

Il est possible de sélectionner les sources de modulation, simplement en tournant le bouton Edit correspondant. Cela vous fera cependant parcourir 256 sources de modulation, et il peut être un peu difficile de sélectionner la bonne source.

Il est donc également possible de sélectionner les sources de modulation par groupe :

Lorsque vous êtes sur une page où vous pouvez sélectionner des sources de modulation, maintenez enfoncé le bouton Func/Mute, tout en tournant le bouton, ce qui définira le paramètre souhaité. Il va maintenant passer par les groupes de modulation (LFO, ENV, Random etc…).

Après avoir tourné le bouton, vous pouvez relâcher le bouton Func/Mute et sélectionner le groupe de sources de modulation pour les 4 paramètres d'une page. LD3 restera dans ce mode jusqu'à ce qu'une source de modulation spécifique soit sélectionnée ou jusqu'à ce qu'une autre page d'édition soit sélectionnée.



Pour sélectionner une source de modulation spécifique, au sein du groupe sélectionné, appuyez simplement et maintenez le bouton Steps/Part, tout en tournant l'un des paramètres de sélection de la source de modulation. Encore une fois, vous pouvez relâcher le bouton Steps/Part, dès que vous avez activé l'un des paramètres, et sélectionner la source de modulation pour chaque paramètre. LD3 restera dans ce mode jusqu'à ce que vous reveniez pour sélectionner un groupe ou jusqu'à ce qu'une autre page d'édition soit sélectionnée.



Liste des sources de modulation :

Env1 : La sortie de l'enveloppe ADSR 1
Env1- : La sortie de l'enveloppe ADSR 1 inversée
Env2 : La sortie de Decay Envelope 2
Env2- : La sortie de Decay Envelope 2 Inverted
Nom: La sortie de l'enveloppe VCA
Aenv- : La sortie de l'enveloppe VCA inversée
LFO1 : La sortie du LFO1
LFO1- : La sortie du LFO1 inversée
LFO2 : La sortie du LFO2
LFO2- : La sortie du LFO2 inversée
LFO3 : La sortie du LFO3
LFO3- : La sortie du LFO3 inversée
LFO4 : La sortie du LFO4
LFO4- : La sortie du LFO4 inversée
LFO5 : La sortie du LFO5
LFO5- : La sortie du LFO5 inversée
LFO6 : La sortie du LFO6
LFO6- : La sortie du LFO6 inversée
LFO7 : La sortie du LFO7
LFO7- : La sortie du LFO7 inversée
LFO8 : La sortie du LFO8
LFO8- : La sortie du LFO8 inversée
LFO9 : La sortie du LFO9
LFO9- : La sortie du LFO9 inversée
LFO10 : La sortie du LFO10
LFO10- : La sortie du LFO10 inversée
LFO11 : La sortie du LFO11
LFO11- : La sortie du LFO11 inversée
LFO12 : La sortie du LFO12
LFO12- : La sortie du LFO12 inversée
LFO13 : La sortie du LFO13
LFO13- : La sortie du LFO13 inversée
LFO14 : La sortie du LFO14
LFO14- : La sortie du LFO14 inversée
LFO15 : La sortie du LFO15
LFO15- : La sortie du LFO15 inversée

LFO16 : La sortie du LFO16
LFO16- : La sortie du LFO16 inversée
Tour 1 : La sortie du générateur aléatoire de parties 1
Rnd1- : La sortie du générateur aléatoire de parties 1 inversée
Séquence 1 : La sortie de la piste 1 du contrôleur de séquenceur
Séquence 1- : La sortie de la piste 1 du contrôleur du séquenceur inversée
Séquence 2 : La sortie de la piste 2 du contrôleur du séquenceur
Séq2- : La sortie de la piste 2 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 3 : La sortie de la piste 3 du contrôleur du séquenceur
Séq3- : La sortie de la piste 3 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 4 : La sortie de la piste 4 du contrôleur de séquenceur
Séq4- : La sortie de la piste 4 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 5 : La sortie de la piste 5 du contrôleur de séquenceur
Séq5- : La sortie de la piste 5 du contrôleur de séquence inversée
Séquence6 : La sortie de la piste 6 du contrôleur de séquenceur
Séq6- : La sortie de la piste 6 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 7 : La sortie de la piste 7 du contrôleur de séquenceur
Séq7- : La sortie de la piste 7 du contrôleur de séquence inversée
Séquence8 : La sortie de la piste 8 du contrôleur de séquenceur
Séq8- : La sortie de la piste 8 du contrôleur de séquence inversée
Séquence9 : La sortie de la piste 9 du contrôleur de séquenceur
Séq9- : La sortie de la piste 9 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 10 : La sortie de la piste 10 du contrôleur de séquenceur
Séquence 10- : La sortie de la piste 10 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 11 : La sortie de la piste 11 du contrôleur de séquenceur
Séquence 11- : La sortie de la piste 11 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 12 : La sortie de la piste 12 du contrôleur de séquenceur
Séquence 12- : La sortie de la piste 12 du contrôleur de séquence inversée
Seq13: La sortie de la piste 13 du contrôleur de séquenceur
Seq13-: La sortie de la piste 13 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 14 : La sortie de la piste 14 du contrôleur de séquenceur
Séquence 14- : La sortie de la piste 14 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 15 : La sortie de la piste 15 du contrôleur de séquenceur
Séquence 15- : La sortie de la piste 15 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 16 : La sortie de la piste 16 du contrôleur de séquenceur
Séquence 16- : La sortie de la piste 16 du contrôleur séquenceur inversée
Séquence 17 : La sortie de la piste 17 du contrôleur de séquenceur
Séquence 17- : La sortie de la piste 17 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 18 : La sortie de la piste 18 du contrôleur de séquenceur

Séquence 18- : La sortie de la piste 18 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 19 : La sortie de la piste 19 du contrôleur de séquenceur
Séquence 19- : La sortie de la piste 19 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 20 : La sortie de la piste 20 du contrôleur de séquenceur
Séq20- : La sortie de la piste 20 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 21 : La sortie de la piste 21 du contrôleur de séquenceur
Séq21- : La sortie de la piste 21 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 22 : La sortie de la piste 22 du contrôleur de séquenceur
Séq22- : La sortie de la piste 22 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 23 : La sortie de la piste 23 du contrôleur de séquenceur
Séq23- : La sortie de la piste 23 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 24 : La sortie de la piste 24 du contrôleur de séquenceur
Séq24- : La sortie de la piste 24 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 25 : La sortie de la piste 25 du contrôleur de séquenceur
Séq25- : La sortie de la piste 25 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 26 : La sortie de la piste 26 du contrôleur de séquenceur
Séq26- : La sortie de la piste 26 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 27 : La sortie de la piste 27 du contrôleur de séquenceur
Séq27- : La sortie de la piste 27 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 28 : La sortie de la piste 28 du contrôleur de séquenceur
Séq28- : La sortie de la piste 28 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 29 : La sortie de la piste 29 du contrôleur de séquenceur
Séq29- : La sortie de la piste 29 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 30 : La sortie de la piste 30 du contrôleur de séquenceur
Séq30- : La sortie de la piste 30 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 31 : La sortie de la piste 31 du contrôleur de séquenceur
Séq31- : La sortie de la piste 31 du contrôleur de séquence inversée
Séquence 32 : La sortie de la piste 32 du contrôleur de séquenceur
Séq32- : La sortie de la piste 32 du contrôleur de séquence inversée
Kybd : La dernière valeur de numéro de note reçue pour la partie
Kybd- : La dernière valeur de numéro de note reçue pour la partie Inversée
Voile: La dernière valeur de vélocité de note reçue pour la partie
Voile-: La dernière valeur de vélocité de note reçue pour la partie Inversée
Modèle : La dernière valeur d'aftertouch mono reçue pour la partie
Maft- : La dernière valeur d'aftertouch mono reçue pour la partie Inversé
Liaison : La dernière valeur de pitch bend reçue pour la partie
Liaison- : La dernière valeur de pitch bend reçue pour la partie Inverted
Bouton1 : Editer la valeur du bouton 1 ou la dernière valeur MIDI CC 4 reçue
Bouton1- : Editer la valeur du bouton 1 ou la dernière valeur MIDI CC 4 reçue Inversé

Bouton2 : Editer la valeur du bouton 2 ou la dernière valeur MIDI CC 5 reçue
Bouton2- : Editer la valeur du bouton 2 ou la dernière valeur MIDI CC 5 reçue Inversé
Bouton3 : Editer la valeur du bouton 3 ou la dernière valeur MIDI CC 8 reçue
Bouton3- : Editer la valeur du bouton 3 ou la dernière valeur MIDI CC 8 reçue Inversé
Bouton4 : Editer la valeur du bouton 4 ou la dernière valeur MIDI CC 9 reçue
Bouton4- : Editer la valeur du bouton 4 ou la dernière valeur MIDI CC 9 reçue Inversé
Aussi: Position de l'axe Y du clavier à écran tactile
Toi- : Position de l'axe Y du clavier à écran tactile inversée
GrRn : Modulateur aléatoire granulaire
GrRn- : Modulateur aléatoire granulaire inversé
GrSq : Modulateur séquencé granulaire
GrSq- : Modulateur séquencé granulaire inversé
CV1 : La tension appliquée à l'entrée CV 1
CV1- : La tension appliquée à l'entrée CV 1 inversée
CV2 : La tension appliquée à l'entrée CV 2
CV2- : La tension appliquée à l'entrée CV 2 inversée
CV3 : La tension appliquée à l'entrée CV 3
CV3- : La tension appliquée à l'entrée CV 3 inversée
CV4 : La tension appliquée à l'entrée CV 4
CV4- : La tension appliquée à l'entrée CV 4 inversée
Vol1 : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 1
Flw1- : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 1 inversé
Vol2 : Le suiveur d’enveloppe Audio Bus 2
Flw2- : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 2 inversé
Vol3 : Le suiveur d’enveloppe Audio Bus 3
Flw3- : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 3 inversé
Flux4 : Le suiveur d’enveloppe Audio Bus 4
Flw4- : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 4 inversé
Vol5 : Le suiveur d’enveloppe Audio Bus 5
Flw5- : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 5 inversé
Flw6 : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 6
Flw6- : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 6 inversé
Vol7 : Le suiveur d’enveloppe Audio Bus 7
Flw7- : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 7 inversé
Flw8 : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 8
Flw8- : Le suiveur d'enveloppe du bus audio 8 inversé
Bouton5 : Editer la valeur du bouton 5 ou la dernière valeur MIDI CC 10 reçue
Bouton5- : Editer la valeur du bouton 5 ou la dernière valeur MIDI CC 10 reçue Inversé
Bouton6 : Editer la valeur du bouton 6 ou la dernière valeur MIDI CC 11 reçue

Knb6- : Editer la valeur du bouton 6 ou la dernière valeur MIDI CC 11 reçue Inversé
Bouton7 : Editer la valeur du bouton 7 ou la dernière valeur MIDI CC 12 reçue
Bouton7- : Editer la valeur du bouton 7 ou la dernière valeur MIDI CC 12 reçue Inversé
Bouton8 : Editer la valeur du bouton 8 ou la dernière valeur MIDI CC 7 reçue
Bouton8- : Editer la valeur du bouton 8 ou la dernière valeur MIDI CC 7 reçue Inversé
Trigonométrie: La sortie de déclenchement de la pièce
Trigonométrie-: La sortie de déclenchement de la partie inversée
Tour 2 : La sortie du Part Random Generator 2
Rnd2- : La sortie de Part Random Generator 2 inversée
Tour 3 : La sortie du Part Random Generator 3
Rnd3- : La sortie de Part Random Generator 3 inversée
Tour 4 : La sortie du Part Random Generator 4
Rnd4- : La sortie de Part Random Generator 4 inversée
CC17 : La dernière valeur MIDI CC 17 reçue
CC17- : La dernière valeur MIDI CC 17 reçue Inversée
CC18 : La dernière valeur MIDI CC 18 reçue
CC18- : La dernière valeur MIDI CC 18 reçue Inversée
CC19 : La dernière valeur MIDI CC 19 reçue
CC19- : La dernière valeur MIDI CC 19 reçue Inversée
CC20 : La dernière valeur MIDI CC 20 reçue
CC20- : La dernière valeur MIDI CC 20 reçue Inversée
CC21 : La dernière valeur MIDI CC 21 reçue
CC21- : La dernière valeur MIDI CC 21 reçue Inversée
CC22 : La dernière valeur MIDI CC 22 reçue
CC22- : La dernière valeur MIDI CC 22 reçue Inversée
CC23 : La dernière valeur MIDI CC 23 reçue
CC23- : La dernière valeur MIDI CC 23 reçue Inversée
CC24 : La dernière valeur MIDI CC 24 reçue
CC24- : La dernière valeur MIDI CC 24 reçue Inversée
CC25 : La dernière valeur MIDI CC 25 reçue
CC25- : La dernière valeur MIDI CC 25 reçue Inversée
CC26 : La dernière valeur MIDI CC 26 reçue
CC26- : La dernière valeur MIDI CC 26 reçue Inversée
CC27 : La dernière valeur MIDI CC 27 reçue
CC27- : La dernière valeur MIDI CC 27 reçue Inversée
CC28 : La dernière valeur MIDI CC 28 reçue
CC28- : La dernière valeur MIDI CC 28 reçue Inversée
CC29 : La dernière valeur MIDI CC 29 reçue
CC29- : La dernière valeur MIDI CC 29 reçue Inversée

CC30 : La dernière valeur MIDI CC 30 reçue
CC30- : La dernière valeur MIDI CC 30 reçue Inversée
CC31 : La dernière valeur MIDI CC 31 reçue
CC31- : La dernière valeur MIDI CC 31 reçue Inversée
CC33 : La dernière valeur MIDI CC 33 reçue
CC33- : La dernière valeur MIDI CC 33 reçue Inversée
CC34 : La dernière valeur MIDI CC 34 reçue
CC34- : La dernière valeur MIDI CC 34 reçue Inversée
CC35 : La dernière valeur MIDI CC 35 reçue
CC35- : La dernière valeur MIDI CC 35 reçue Inversée
CC36 : La dernière valeur MIDI CC 36 reçue
CC36- : La dernière valeur MIDI CC 36 reçue Inversée
CC37 : La dernière valeur MIDI CC 37 reçue
CC37- : La dernière valeur MIDI CC 37 reçue Inversée
CC38 : La dernière valeur MIDI CC 38 reçue
CC38- : La dernière valeur MIDI CC 38 reçue Inversée
CC39 : La dernière valeur MIDI CC 39 reçue
CC39- : La dernière valeur MIDI CC 39 reçue Inversée
CC40 : La dernière valeur MIDI CC 40 reçue
CC40- : La dernière valeur MIDI CC 40 reçue Inversée
CC41 : La dernière valeur MIDI CC 41 reçue
CC41- : La dernière valeur MIDI CC 41 reçue Inversée
CC42 : La dernière valeur MIDI CC 42 reçue
CC42- : La dernière valeur MIDI CC 42 reçue Inversée
CC43 : La dernière valeur MIDI CC 43 reçue
CC43- : La dernière valeur MIDI CC 43 reçue Inversée
CC44 : La dernière valeur MIDI CC 44 reçue
CC44- : La dernière valeur MIDI CC 44 reçue Inversée
CC45 : La dernière valeur MIDI CC 45 reçue
CC45- : La dernière valeur MIDI CC 45 reçue Inversée
CC46 : La dernière valeur MIDI CC 46 reçue
CC46- : La dernière valeur MIDI CC 46 reçue Inversée
CC47 : La dernière valeur MIDI CC 47 reçue
CC47- : La dernière valeur MIDI CC 47 reçue Inversée
CC48 : La dernière valeur MIDI CC 48 reçue
CC48- : La dernière valeur MIDI CC 48 reçue Inversée
CC49 : La dernière valeur MIDI CC 49 reçue
CC49- : La dernière valeur MIDI CC 49 reçue Inversée
CC50 : La dernière valeur MIDI CC 50 reçue

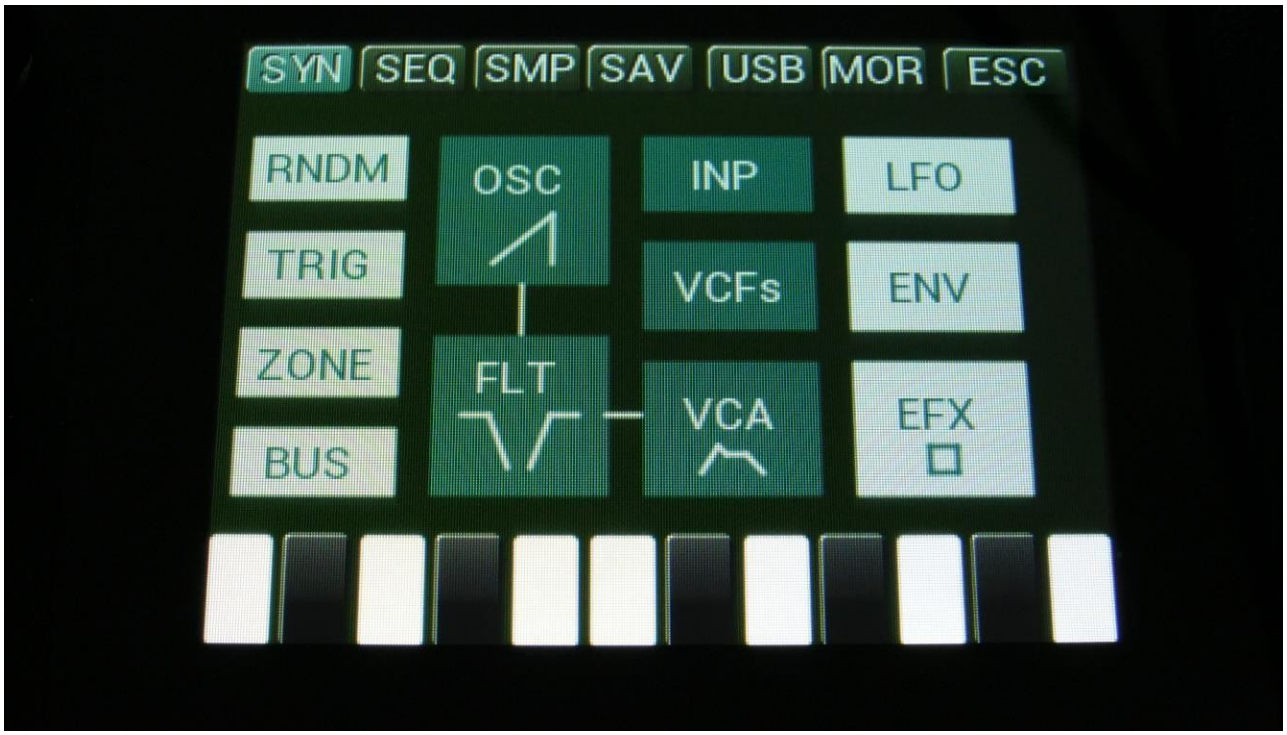
CC50- : La dernière valeur MIDI CC 50 reçue Inversée
CC51 : La dernière valeur MIDI CC 51 reçue
CC51- : La dernière valeur MIDI CC 51 reçue Inversée
CC52 : La dernière valeur MIDI CC 52 reçue
CC52- : La dernière valeur MIDI CC 52 reçue Inversée
CC53 : La dernière valeur MIDI CC 53 reçue
CC53- : La dernière valeur MIDI CC 53 reçue Inversée
CC54 : La dernière valeur MIDI CC 54 reçue
CC54- : La dernière valeur MIDI CC 54 reçue Inversée
CC55 : La dernière valeur MIDI CC 55 reçue
CC55- : La dernière valeur MIDI CC 55 reçue Inversée
CC56 : La dernière valeur MIDI CC 56 reçue
CC56- : La dernière valeur MIDI CC 56 reçue Inversée
CC57 : La dernière valeur MIDI CC 57 reçue
CC57- : La dernière valeur MIDI CC 57 reçue Inversée
Tr13 : La sortie de déclenchement de la partie 13, envoyée à toutes les parties
Tr13- : La sortie de déclenchement de la partie 13, envoyée à toutes les parties inversée
Page 14 : La sortie de déclenchement de la partie 14, envoyée à toutes les parties
Tr14- : La sortie de déclenchement de la partie 14, envoyée à toutes les parties inversée
Tr15 : La sortie de déclenchement de la partie 15, envoyée à toutes les parties
Tr15- : La sortie de déclenchement de la partie 15, envoyée à toutes les parties inversée
Page 16 : La sortie de déclenchement de la partie 16, envoyée à toutes les parties
Tr16- : La sortie de déclenchement de la partie 16, envoyée à toutes les parties inversée

Accéder aux pages de parties du synthétiseur



Depuis l’écran Preset/Song Select, touchez le champ « EDIT ».

Maintenant, LD3 affichera la page principale du synthétiseur :



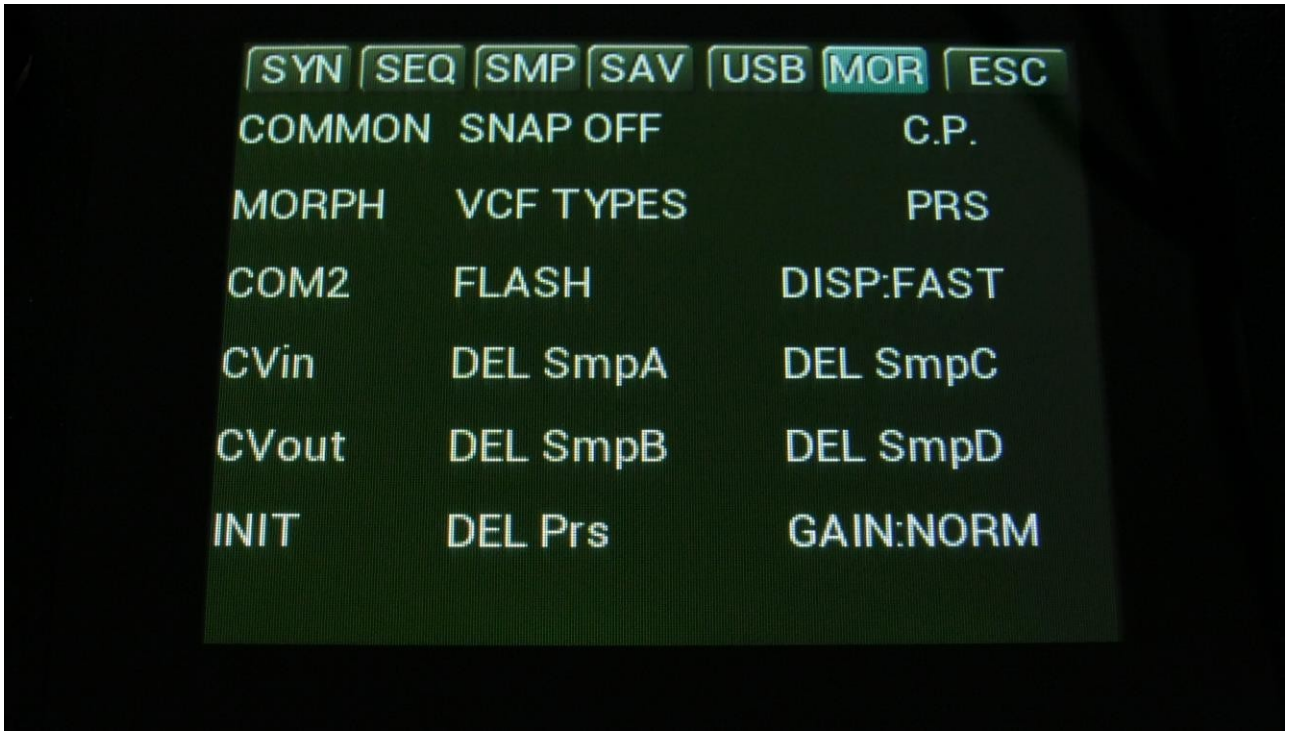
En haut de la page principale du synthétiseur, vous trouverez les 6 groupes d'édition principaux et le bouton tactile ESC (échappement). Touchez l'un de ces boutons de groupe pour y accéder, puis touchez ESC pour quitter la page de sélection des préréglages.
Le bouton tactile du groupe d'édition actuellement sélectionné est bleu, tandis que les boutons des autres groupes sont noirs.
Ce groupe de boutons tactiles sera appelé « barre de sélection de groupe ».

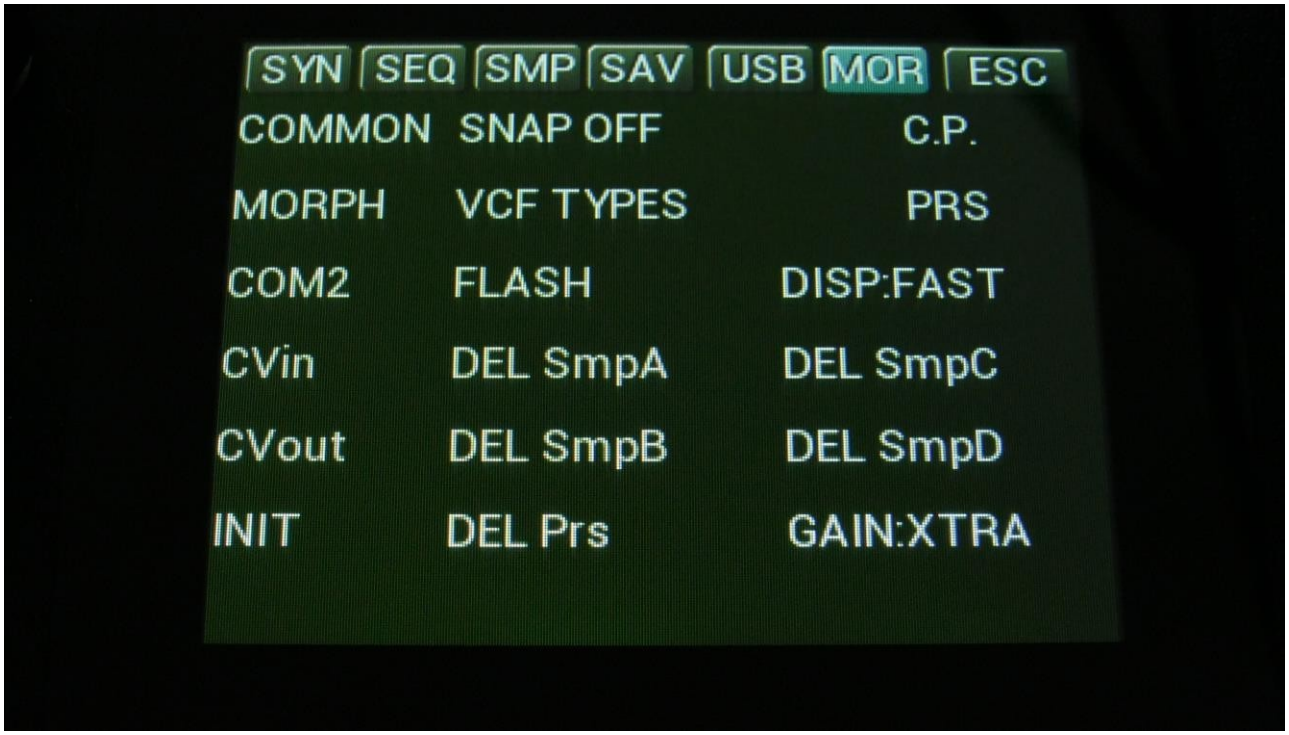
Sous la barre de sélection de groupe, vous trouverez les blocs de synthétiseur. Touchez n'importe quel bloc pour accéder à ses paramètres et modifiez-les. Les parties 1 à 16 sont sélectionnées à l'aide du bouton Steps/Part en combinaison avec les boutons Step.

Au bas de cette page, se trouve le clavier tactile.

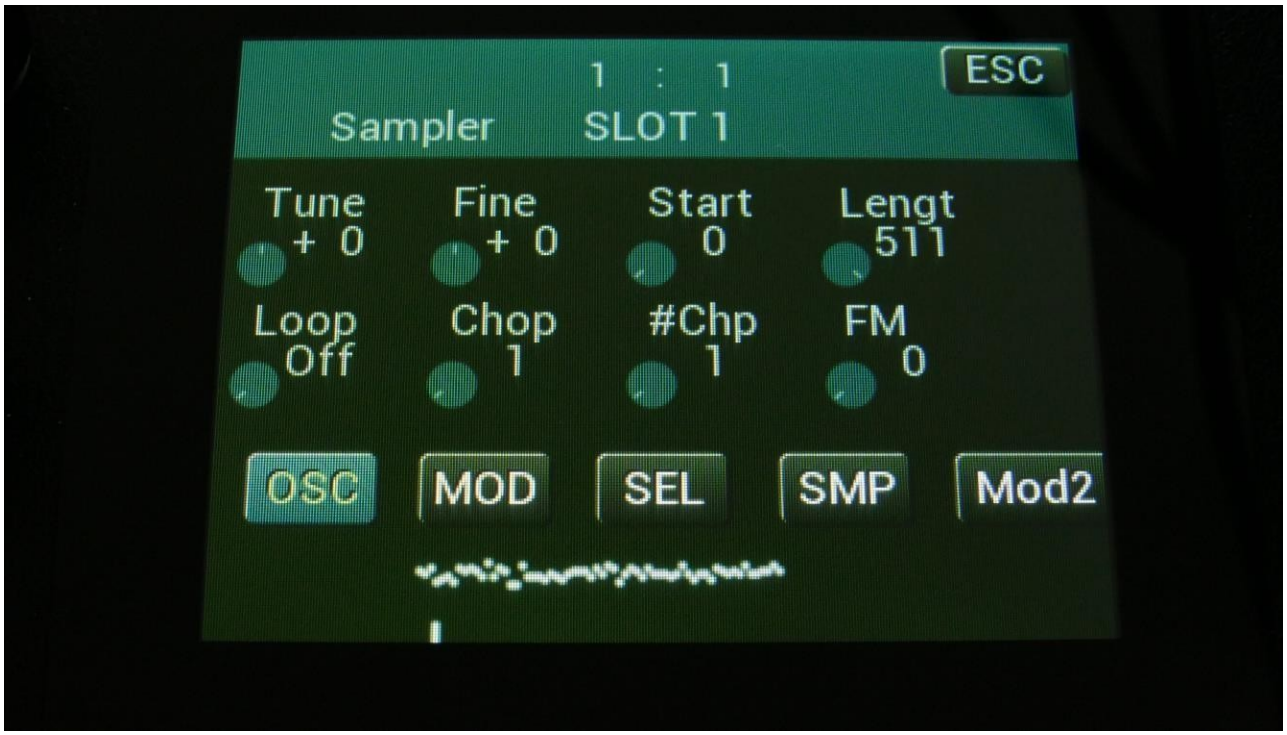
Les pages Synth Part sont également accessibles à l'aide de raccourcis de boutons-poussoirs. Ceci est expliqué dans le chapitre « Fonctionnement du LD3 », plus haut dans ce manuel.

Avant de commencer à concevoir votre préréglage, vous souhaiterez peut-être vous diriger vers la page MOR (touchez le bouton du groupe MOR en haut de cette page) et assurez-vous que le paramètre GAIN est réglé sur NORM (Normal). Si ce paramètre est réglé sur XTRA, LD3 suivra son étagement de gain saturé standard, ce qui pourrait ne pas convenir à tout le monde.
Touchez simplement le texte de ce paramètre (dans le coin inférieur droit) pour modifier le paramètre. Ce paramètre est défini par préréglage.





Modification des paramètres des blocs de parties de synthétiseur



Chaque page d'édition contient jusqu'à 8 paramètres pouvant être modifiés. Les paramètres sont affichés à l'écran sous la forme de 8 noms de paramètres, chacun avec une valeur alphanumérique en dessous, qui indique la valeur actuelle du paramètre.

Lorsque vous tournez l'un des 8 boutons d'édition, le paramètre correspondant sera ajusté et vous entendrez un changement dans le son, si le bloc est actif.

Juste en dessous des paramètres, vous trouverez les boutons tactiles de sélection de la sous-page. Touchez l'un d'entre eux pour accéder à la sous-page de paramètres souhaitée. Le bouton tactile bleu indique qu'il s'agit de la sous-page actuellement sélectionnée. Les boutons tactiles noirs sont les sous-pages que vous pouvez sélectionner.

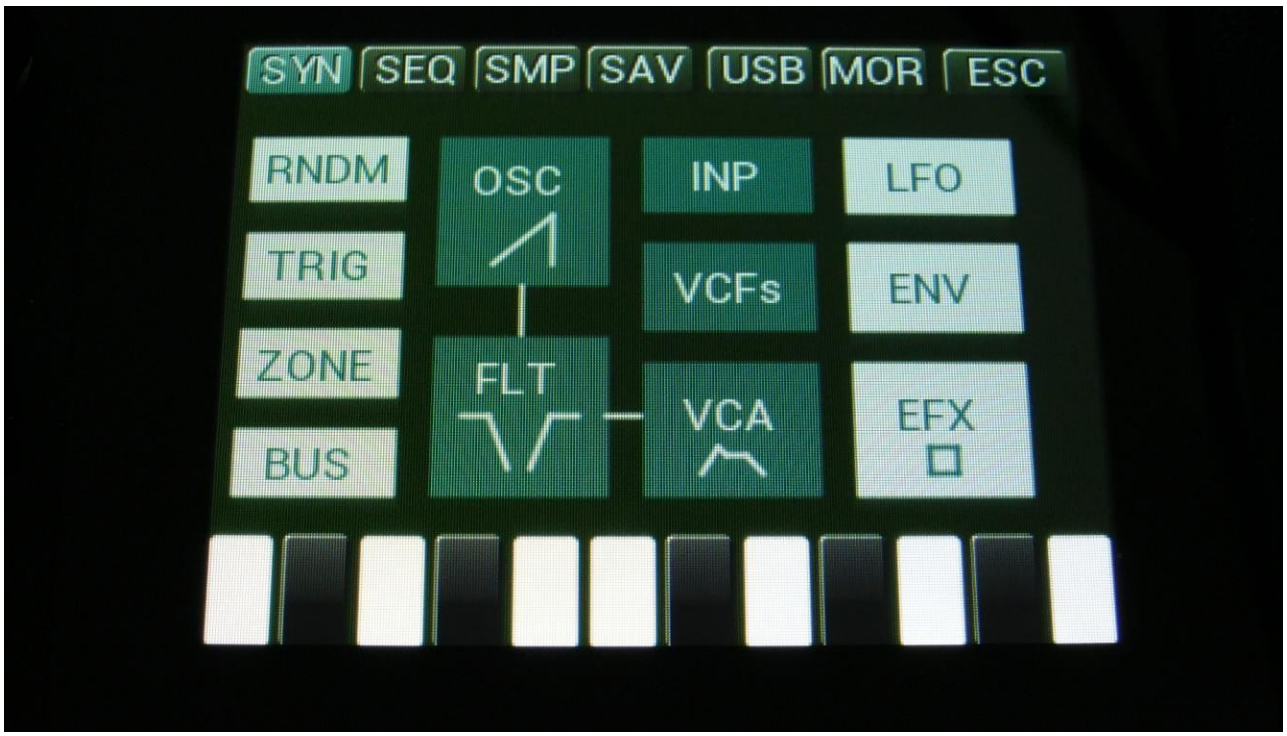
En haut de l'écran, il est possible, sur les pages d'édition de pièces, de voir quel emplacement de pièce est actuellement sélectionné.

Dans le coin supérieur droit de chaque bloc, vous trouverez « EXIT ». Touchez ceci pour quitter la page principale du synthétiseur.

Les blocs de parties de synthé

Dans cette section du manuel, vous trouverez une description des paramètres de chaque partie, ainsi que les paramètres liés aux LFO, aux processeurs d'effets et au système BUS.

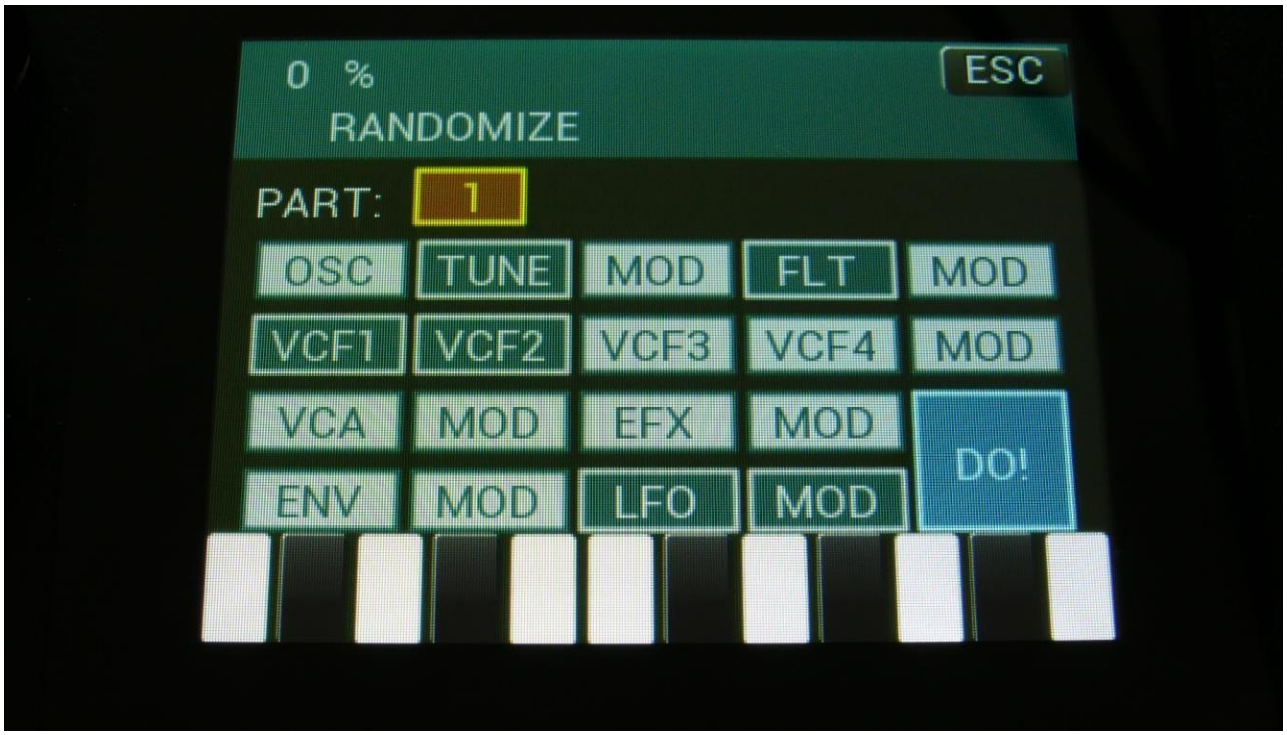
Le randomiseur de paramètres de partie de synthétiseur



Si jamais vous avez besoin d'une nouvelle inspiration pour les sons, ou si vous voulez simplement vous surprendre avec des sons que vous n'auriez jamais imaginés, le randomiseur de paramètres LD3 pourrait être exactement ce dont vous avez besoin.

Pour y accéder, depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez RNDM.

Vous devriez maintenant accéder à cette page :



Sélectionnez la partie que vous souhaitez randomiser, de la même manière que vous sélectionneriez habituellement une partie, en appuyant et en maintenant le bouton Steps/Part, tout en appuyant sur l'un des 16 boutons de pas. Allumez les blocs que vous souhaitez randomiser, simplement en les touchant, ajustez le pourcentage, pour qu'il change au maximum les paramètres, à l'aide du bouton d'édition 1, et appuyez sur « DO ! ».
Les blocs blancs ne sont pas randomisés, les blocs

bleus le sont. Écoutez le résultat.

Si vous l'aimez, quittez la page du randomiseur et enregistrez le préréglage.

Si vous n'aimez pas le résultat, cliquez sur « FAIRE ! » encore une fois, et continuez à le frapper, jusqu'à ce que quelque chose arrive, que vous aimez. Essayez avec différents paramètres de pourcentage et essayez d'activer et de désactiver différents blocs.

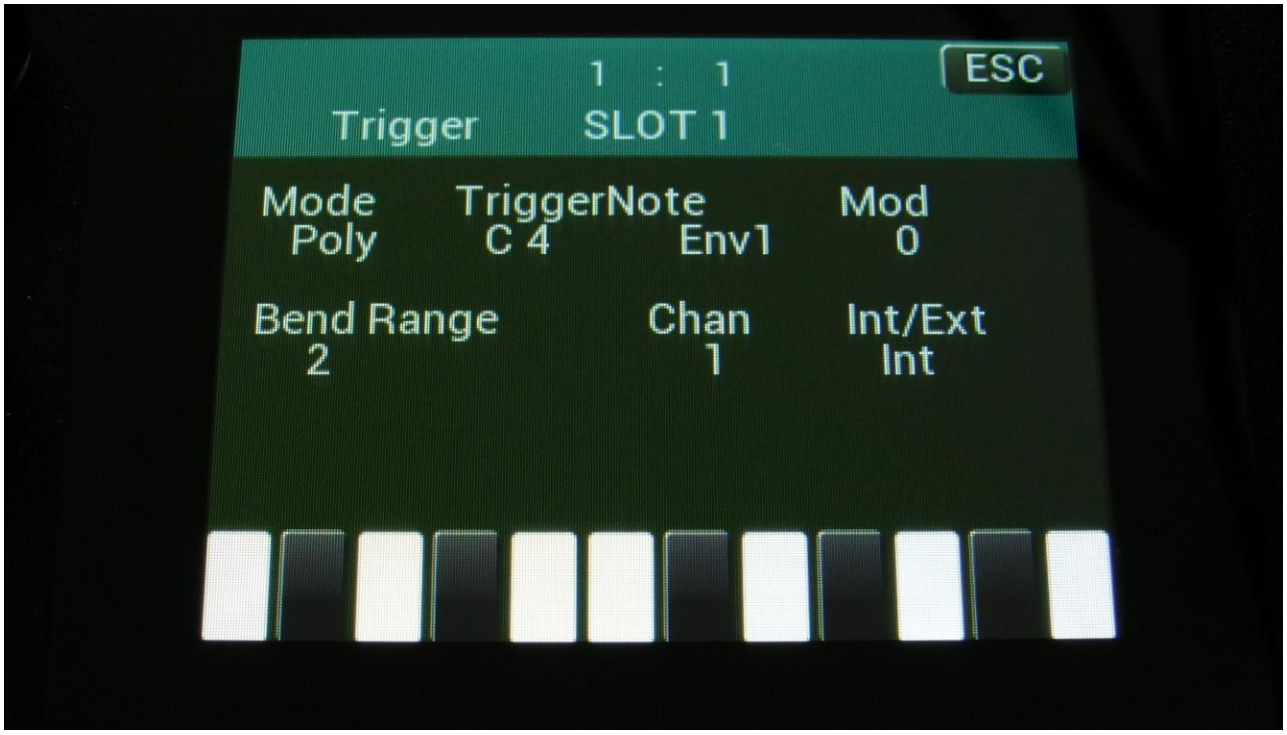
Lorsque la page Randomizer est ouverte, tous les paramètres sont stockés dans un tampon temporaire, qui est utilisé pour la randomisation. Ainsi, si, par exemple, vous randomisez d'abord avec 50 %, puis avec 20 %, le résultat sera au maximum éloigné de 20 % des réglages de paramètres initiaux, lorsque la page Randomizer a été ouverte. Il ne randomise pas d'abord 50 %,

puis 20 % en plus. Pour randomiser les choses plus loin, vous devez quitter la page Randomizer et y entrer à nouveau.
Si vous randomisez avec 0%, la pièce reviendra à ce qu'elle était lorsque vous êtes entré dans le Randomizer.

Configuration du déclencheur de partie de synthé

Dans ce bloc, vous pouvez configurer le mode poly de chaque partie, la plage de pitch bend, la note qui jouera le pack, lorsque vous appuyez sur un bouton de déclenchement, et si la partie doit être une partie interne ou externe.

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez TRIG pour accéder à cette page.



Mode: Mode partie polyphonique/monophonique. Les choix sont :

Poly: La partie utilise plusieurs voix pour être jouée de manière polyphonique.

Voix1-8 : Mono vers voix 1-8. La partie est jouée de manière monophonique et n'utilise que la seule voix à laquelle elle est affectée. Les autres parties qui sont en mode poly n'utilisent pas cette voix. Elle ne peut être coupée que par une autre partie réglée en mono sur la même voix.

Utilisez ce mode lors de la lecture de longs échantillons et de pistes audio sans coupures, et si vous avez certaines parties, elles devraient se couper les unes les autres, comme les parties qui reproduisent des charleys fermés et ouverts.

Vc1Lg-Vc8Lg : Mono vers Voice1-8 avec Legato Portamento. Identique au mode Voic1-8, mais avec portamento legato. Si le paramètre de portamento sur la page Oscillator est augmenté, l'effet de portamento ne sera actif que lorsque les notes sont jouées en se chevauchant.

Remarque sur le déclencheur : C-1 à G9. La note qui sera jouée lorsque les boutons de pas sont en mode déclenchement (lorsque les boutons Func/Mute et Steps/Part sont éteints) et que vous appuyez sur le bouton de déclenchement pour cette partie. C'est également la note qui est envoyée via la sortie MIDI, lorsqu'une partie est réglée sur externe et que vous appuyez sur le bouton de déclenchement.
Et enfin c'est aussi la note, qui est envoyée au synthé interne ou à la sortie MIDI, lorsqu'une partie est déclenchée par une entrée CV.
Il est donc possible de définir une entrée CV pour déclencher la partie, et d'utiliser une autre entrée CV pour moduler la note de déclenchement, pour la conversion CV/Gate vers MIDI.

Source de modulation de la note de déclenchement :
N'importe quelle source de modulation peut moduler la note de déclenchement. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par le bouton Edit. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

Contre: 0 à 512. Niveau de modulation de la note de déclenchement

Plage de courbure : 0 à 12 notes. La plage globale de pitch bend pour toutes les parties.

Chan : 1 à 16. Le canal MIDI de sortie de la partie. Cela affectera également la partie Sequencer Note Track. Lorsque la partie est réglée sur externe, il s'agit du canal MIDI sur lequel les données de note jouées par le bouton de déclenchement, le clavier à écran tactile, sur un appareil MIDI connecté et depuis la piste de notes du séquenceur de partie sont envoyées vers la sortie MIDI du LD3.

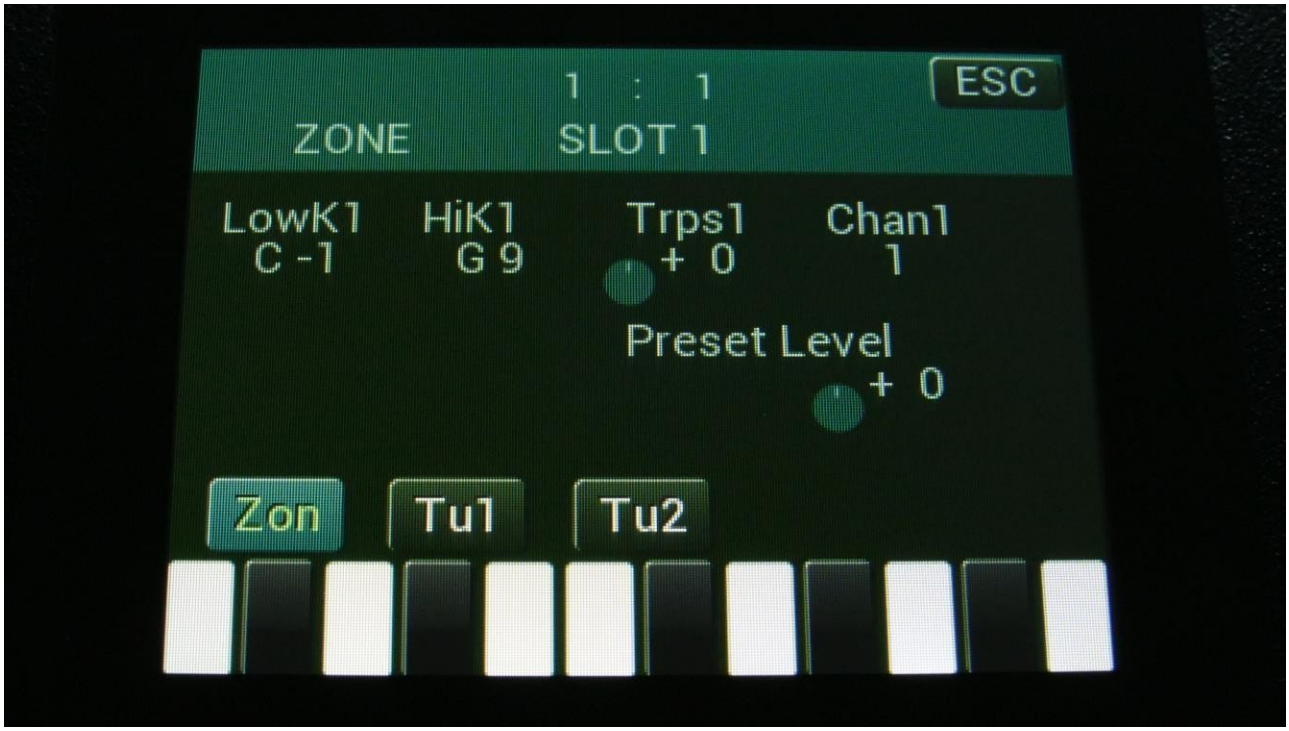
Int/Ext : Définit la pièce en mode interne (Int) ou externe (Ext).
Lorsqu'une pièce est réglée sur **interne** En mode LD3, toutes les notes jouées par le bouton de déclenchement de la partie, le clavier à écran tactile, sur un appareil MIDI connecté et depuis la piste de notes du séquenceur de partie, contrôlent la partie de synthétiseur interne LD3.
Lorsqu'une pièce est réglée sur **externe** En mode LD3, toutes les notes jouées par le bouton de déclenchement de la partie, le clavier à écran tactile, sur un appareil MIDI connecté et depuis la piste de notes du séquenceur de partie, contrôlent tout appareil MIDI connecté à la sortie MIDI du LD3 et réglé sur la même Canal MIDI, tel que défini par le paramètre Chan sur cette page.

Configuration de zone/niveau prédéfini/microréglages

Dans ce bloc, il est possible de configurer une zone de touches et un canal MIDI pour la partie, qui prendra effet lorsque LD3 sera réglé en mode multitimbral et contrôlé depuis un appareil MIDI externe. La manière de régler LD3 en mode multi-timbral est expliquée plus loin dans ce manuel, dans la section MOR>Common.

Dans cette section, il est également possible de micro-accorder chaque touche dans une octave pour les oscillateurs de type 2 et Resonator.

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez ZONE pour accéder à cette page.



Faible K1 : C-1 à G9. La touche la plus basse de la zone de pièce.

HiK1 : C-1 à G9. La touche la plus haute de la zone de pièce.

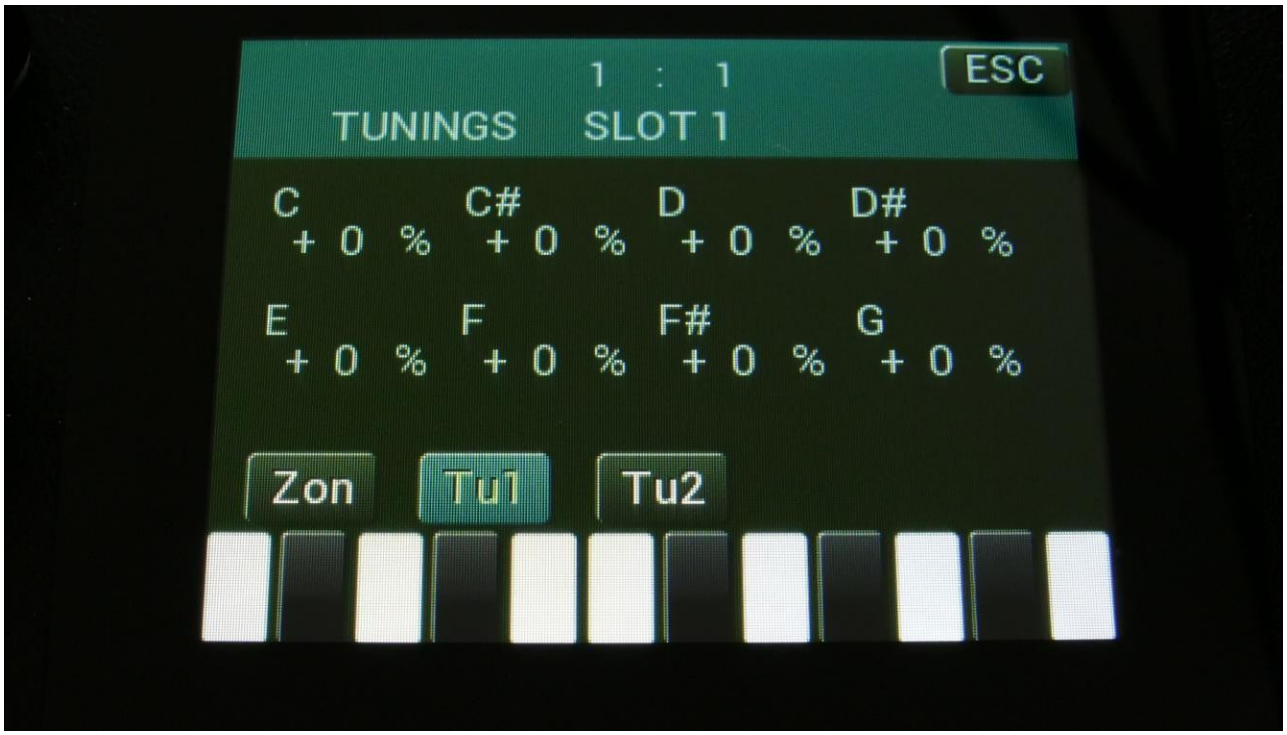
Trps1 : -64 à +63. Les notes MIDI entrantes, à l'intérieur de la zone clé, sont transposées vers le haut (+) ou vers le bas (-), de la valeur sélectionnée.

Canal 1 : 1 à 16. Le canal MIDI qui contrôlera cette partie.

Niveau prédéfini : -256 à +255. Augmentez ou atténuez le niveau de l'ensemble du préréglage,

pour le faire correspondre aux niveaux des autres préréglages.

Touchez Tu1 pour accéder à la première page de réglages micro :



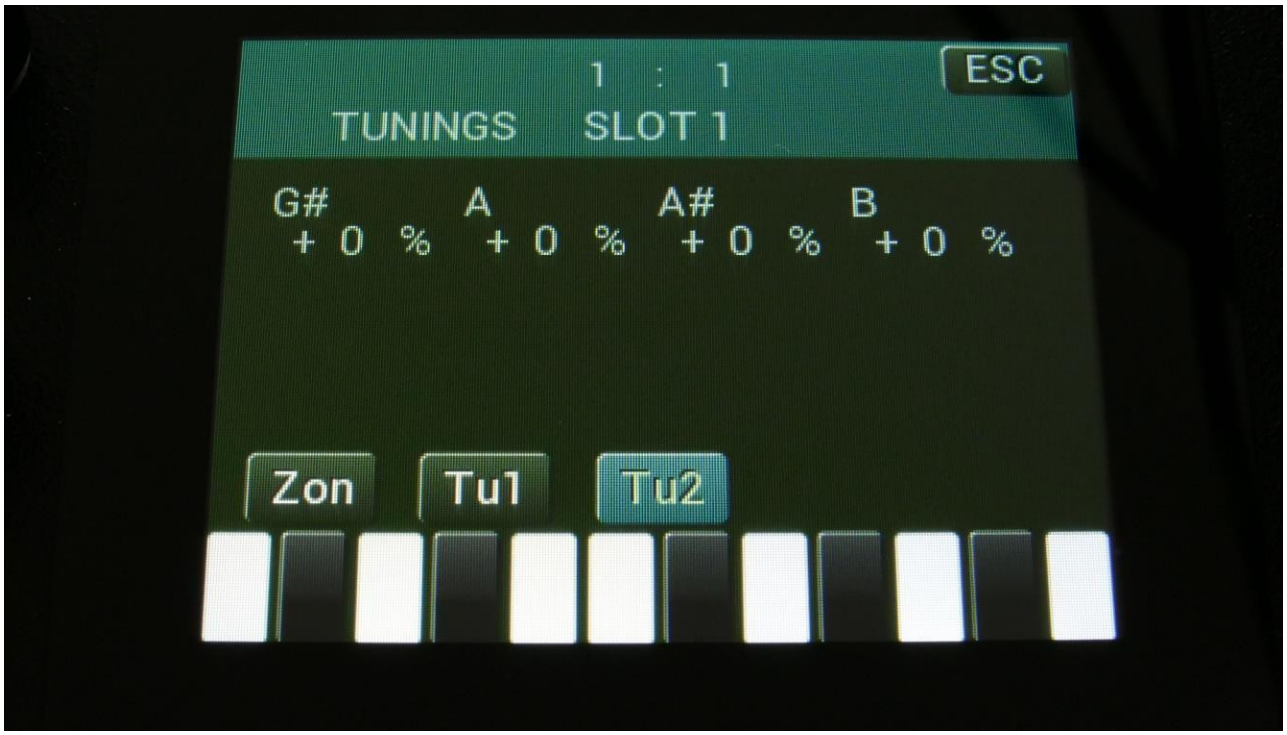
Ici, il est possible de micro-accorder chaque note d'une octave jusqu'à +/- 50 pour cent. Ceci est possible séparément pour chacune des 16 parties, mais ce n'est possible que pour les oscillateurs Type2 et Resonator. Les oscillateurs Type1, les échantillonneurs et les générateurs de bruit ne sont pas affectés par ces réglages.

Les paramètres du micro-tuning peuvent facilement être copiés et collés, en utilisant le système copier/coller existant, pour configurer facilement plusieurs sons avec les mêmes réglages.

Sur la page Tu1, utilisez les boutons d'édition 1 à 8 pour définir les accordages des touches C à G. La plage est de +/- 50 % d'une note.

Les réglages sont morphables, ils peuvent donc avoir des réglages différents pour les couches Morph A et B.

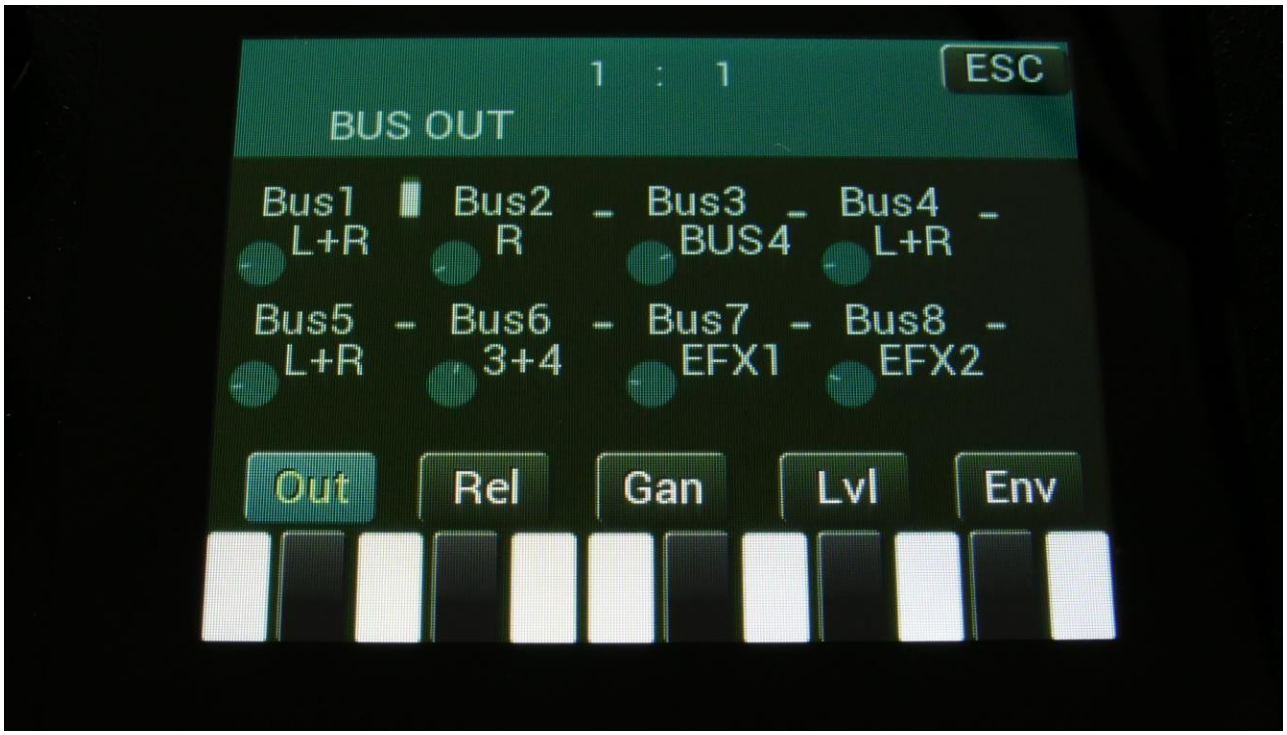
Pour régler les accordages des touches G# à B, touchez Tu2, pour accéder à la page d'accordage suivante :



Configuration du BUS audio

Dans ce bloc, vous trouverez les réglages des 8 bus audio. Veuillez noter que ces réglages ne sont pas spécifiques à une pièce, mais globaux pour les 8 bus et les 16 pièces.

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez TRIG pour accéder à cette page.



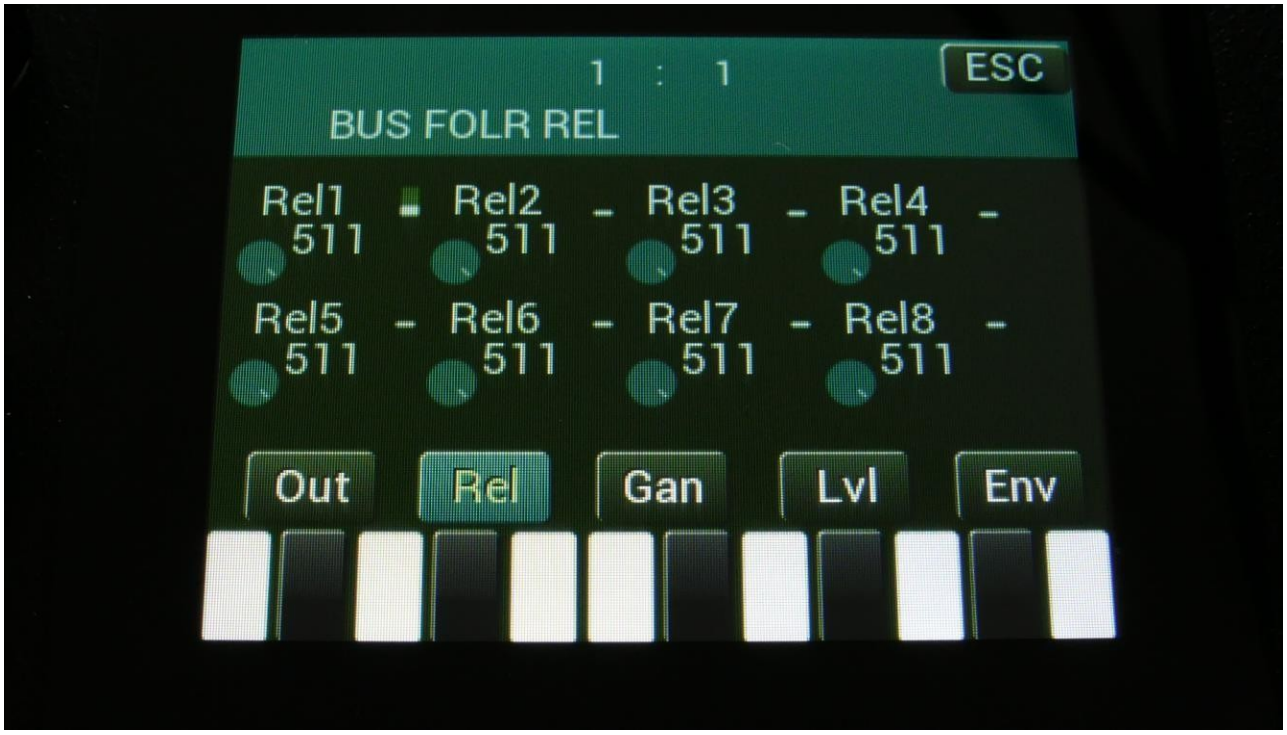
Touchez le bouton tactile Out pour accéder à cette première page, où vous pouvez sélectionner la sortie à laquelle le signal audio de chacun des 8 bus doit être envoyé.

Les possibilités sont :
L : La sortie du Bus est envoyée vers la sortie audio gauche.
R : La sortie du Bus est envoyée vers la sortie audio de droite.
G+D : La sortie du Bus est envoyée vers les sorties audio gauche et droite.
EFX1 : La sortie du Bus est envoyée à la sortie effet 1.
EFX2 : La sortie du Bus est envoyée à la sortie effet 2.
3 : La sortie du Bus est envoyée vers la sortie audio optionnelle 3. **4 :** La sortie du Bus est envoyée vers la sortie audio optionnelle 4. **5 :** La sortie du Bus est envoyée vers la sortie audio optionnelle 5. **6 :** La sortie du Bus est envoyée vers la sortie audio optionnelle 6.
3+4 : La sortie du Bus est envoyée vers les sorties audio optionnelles 3 et 4.

5+6 : La sortie du Bus est envoyée vers les sorties audio optionnelles 5 et 6.

Désactivé: La sortie du Bus n’est envoyée nulle part.
UNIQUEMENT BUS1, BUS3, BUS5 et BUS7 : **BUSX,** où x indique le prochain bus audio.

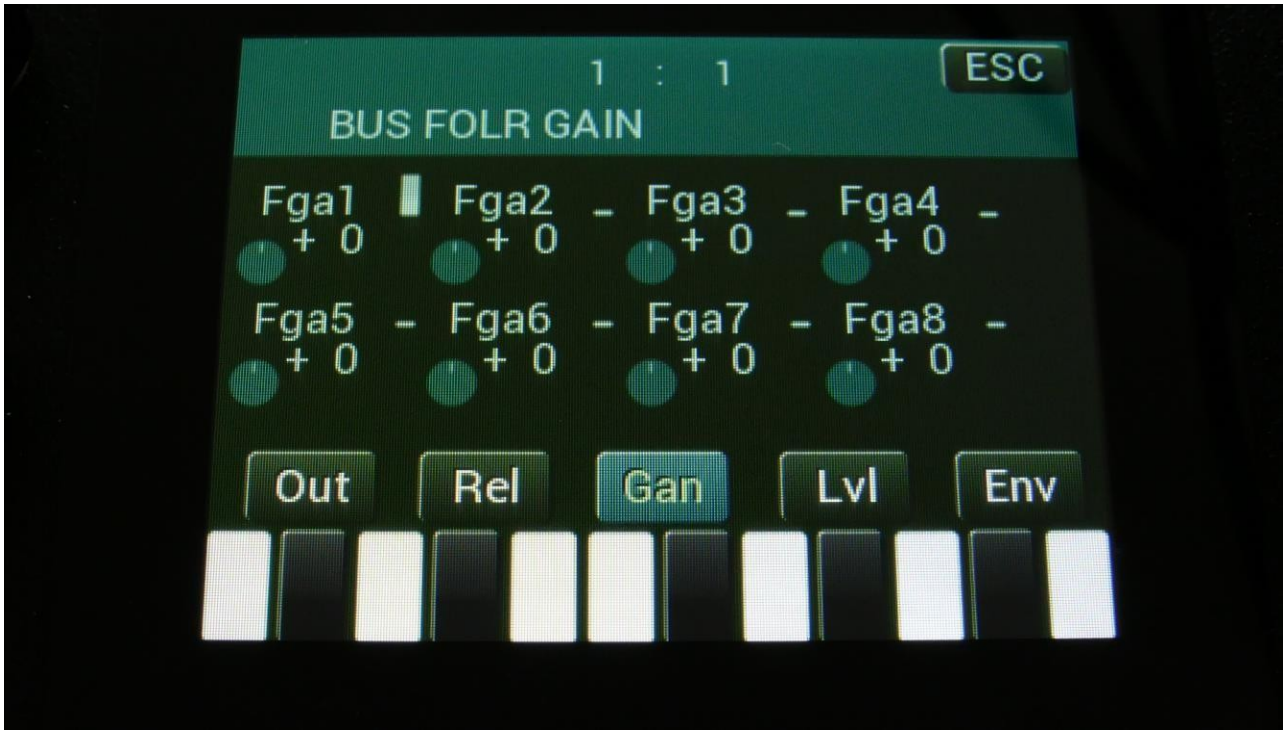
VEUILLEZ NOTER : Les bus audio assignés à être placés à l'intérieur d'une boucle de retour d'effet de sortie ignoreront ce paramètre et seront uniquement émis vers l'entrée de retour d'effet.



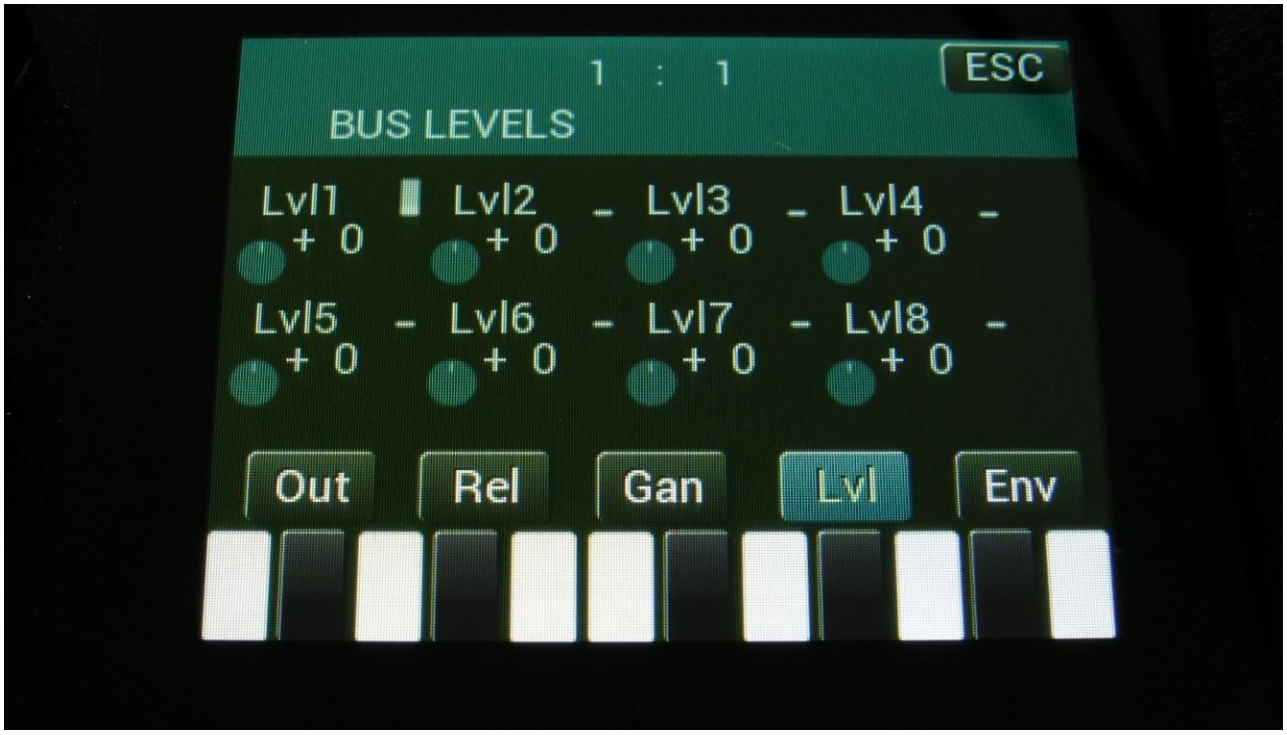
Touchez le bouton tactile Rel pour accéder à cette deuxième page de bus audio, où il est possible de régler le temps de relâchement des suiveurs d'enveloppe, qui sont attachés à chaque bus audio, et qui affecte les niveaux de sortie de ceux-ci. Chacun des 8 bus audio possède son propre suiveur d'enveloppe.

Lorsque celui-ci est réglé sur 511, le suiveur ne diminuera jamais. Lorsqu'il est réglé sur des valeurs inférieures, le suiveur diminuera progressivement, en fonction des niveaux du signal audio qui lui est envoyé, à partir des parties du synthétiseur.

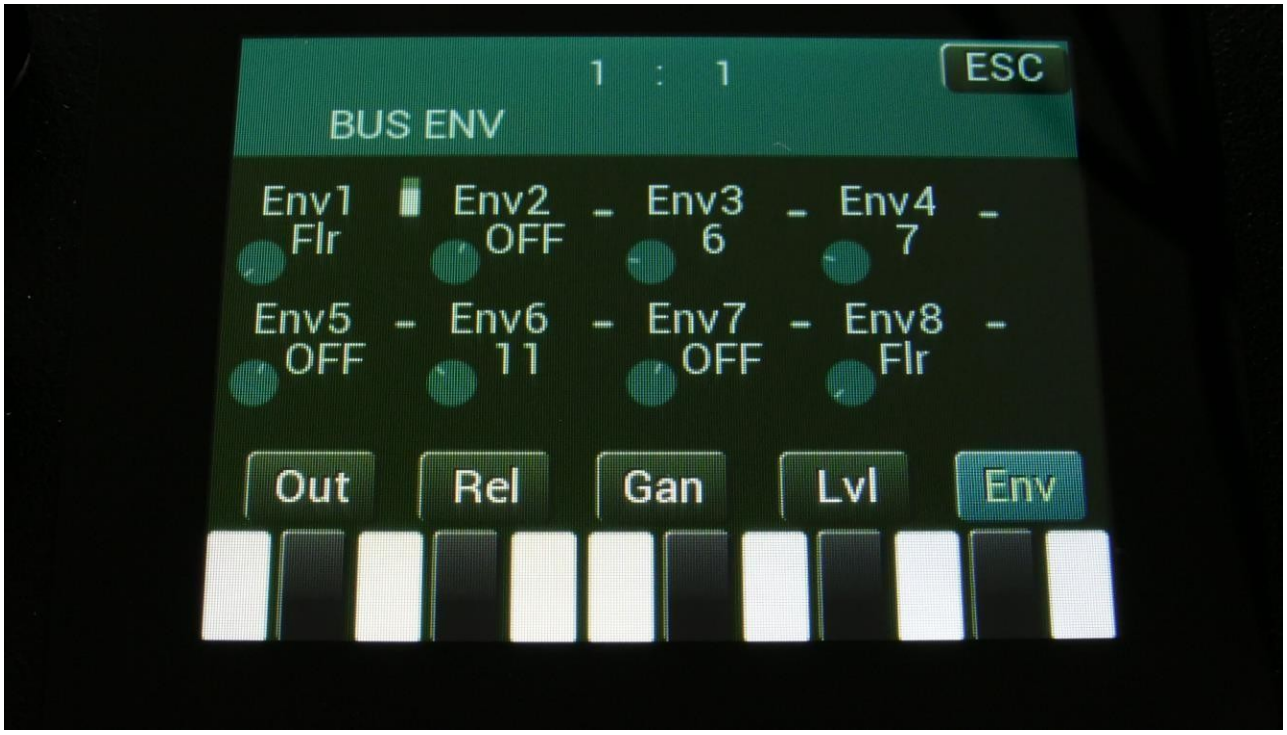
Les suiveurs d'enveloppe sont envoyés au système de modulation (Flw1 à Flw8) et peuvent être sélectionnés comme sources de modulation, pour de nombreux paramètres.



Touchez le bouton tactile Gan pour accéder à cette troisième page de bus audio, où il est possible de gagner ou d'atténuer le niveau du signal audio envoyé au suiveur d'enveloppe du bus. A +0, il n'y a ni gain ni atténuation. Aux valeurs positives, le signal vers le suiveur est gagné, aux valeurs négatives, il est atténué.



Touchez le bouton tactile Lvl pour accéder à cette quatrième page de bus audio, où il est possible de régler le niveau de sortie total de chaque bus. Les valeurs positives gagneront le signal de sortie, les valeurs négatives l'atténueront.



Touchez le bouton tactile Env pour accéder à cette cinquième et dernière page de bus audio, où il est possible d'attribuer l'une des 16 enveloppes VCA ou le BUS Envelope Follower pour contrôler le niveau de sortie du bus. Ici, il est également possible de gagner l'Envelope Follower par x2 et x4.

Par défaut, le suiveur d'enveloppe non gagné est affecté au contrôle du niveau de sortie du BUS. Chaque bus audio possède son propre suiveur d'enveloppe (8 suiveurs d'enveloppe au total).

Les réglages possibles sont :

Flr : Le BUS Envelope Follower contrôlera le niveau de sortie du BUS.

1 à 16 : L'enveloppe de partie de la partie qui porte le numéro que vous sélectionnez ici contrôlera le niveau de sortie du BUS.

Effet 2 : Le BUS Envelope Follower contrôlera le niveau de sortie du BUS, et le signal de celui-ci sera gagné par x2.

Effet 4 : Le BUS Envelope Follower contrôlera le niveau de sortie du BUS, et le signal de celui-ci sera gagné par x4.

DÉSACTIVÉ: L'Envelope Follower n'aura aucun effet sur le niveau de sortie du BUS, mais peut toujours être utilisé comme source de modulation.

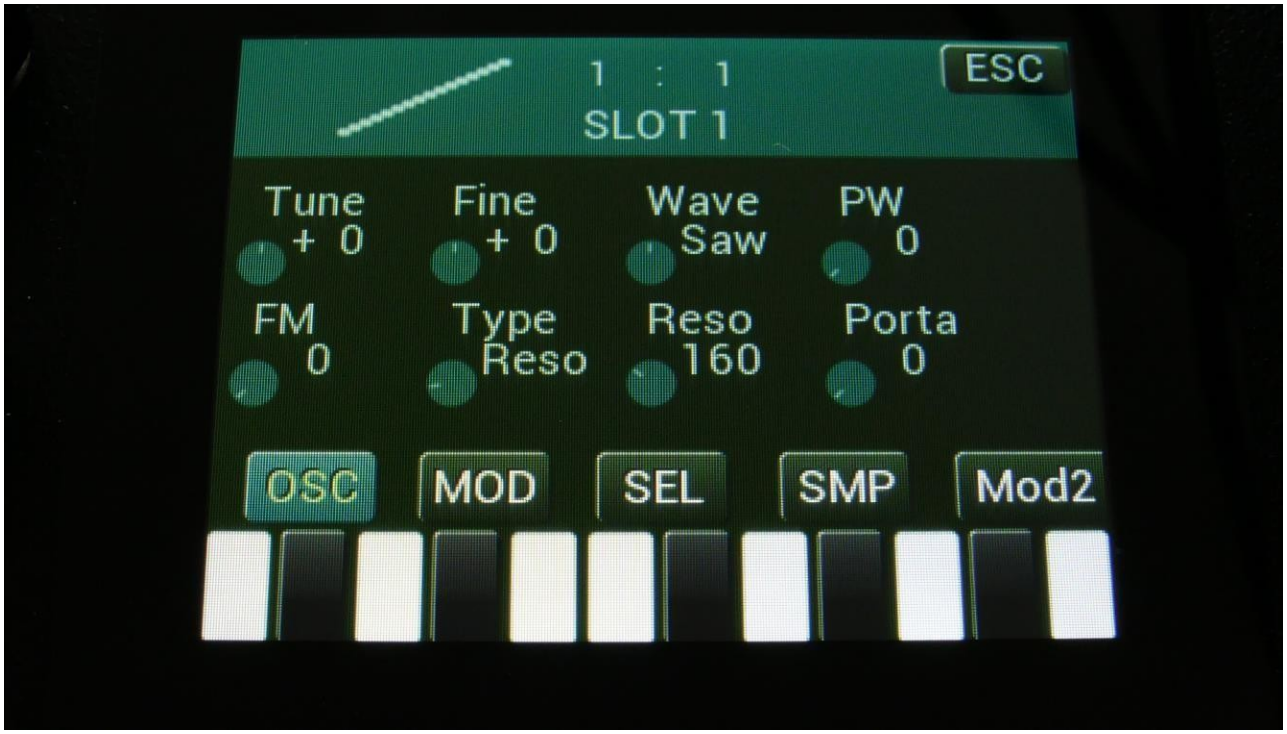
Oscillateur/échantillonneur/générateur de bruit

Dans ce bloc, vous trouverez les réglages de l'oscillateur de la

pièce. Depuis la page principale des parties de synthétiseur,

touchez OSC pour accéder à cette page.

OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton step 6/Osc.



L'oscillateur est le premier bloc de la chaîne audio d'une partie. Celui-ci est chargé de générer le son de base de chaque partie, qui peut être modulé, filtré et affecté, pour façonner un son.

Un oscillateur LD3 peut être configuré pour agir comme un oscillateur, un lecteur d'échantillons, un lecteur d'échantillons de clavier haché ou un générateur de bruit.

En mode oscillateur, il génère une forme d'onde morphable entre ondes sinusoïdales, triangulaires, de scie, carrées et de rétroaction. La largeur d'impulsion est réglable pour tous les types de formes d'onde. 7 types d'oscillateurs sont disponibles : Bright, Smooth, Resonator, Percussion 1-3, Cymbal1-2, Clap. La FM (modulation de fréquence) est possible, avec n'importe quel bus audio comme source de modulation. La hauteur, le PW, l'onde et la quantité FM peuvent être modulés. La plage de hauteur des oscillateurs s'étend chromatiquement sur toute la plage du

clavier MIDI de 10 octaves.

En mode échantillonneur, il lit l'un des 8 192 échantillons stockables, qui peuvent soit être enregistrés sur LD3 lui-même dans la section Sample Rec, soit importés dans la section USB. Chaque échantillonneur de partie dispose de 4 emplacements d'échantillons, chacun pouvant contenir un échantillonnage. La commutation entre les 4 échantillonnages se fait via le paramètre Chop. Le pitch, le chop, le point de départ et la quantité FM peuvent être ajustés et modulés, la longueur peut être ajustée. Les échantillons sont accordés chromatiquement et ont une plage de hauteur de 4 octaves au-dessus et 5 octaves en dessous de la hauteur de l'échantillon d'origine.
Le mode boucle peut être réglé sur Off, On, bascule, sustain, off (non haché) et on (non haché).
En modes off et on, il utilisera toujours le point de découpage de l'échantillon, le cas échéant.
En mode bascule, la lecture de l'échantillon en boucle démarre lorsque vous appuyez et relâchez un bouton de déclenchement, et s'arrête lorsque vous appuyez et relâchez à nouveau le même bouton de déclenchement.
En mode sustain, il jouera l'échantillonnage depuis le point de départ jusqu'à ce qu'il atteigne le deuxième point de hachage. Ensuite, il reviendra au premier point de hachage et continuera à boucler entre ces 2 points. Lors de l'importation d'un échantillonnage wav avec des points de boucle définis comme points de repère, ces points de repère sont importés vers les 2 premiers points de découpage.
En modes off et on (non haché), l'intégralité de l'échantillonnage sera lue, en ignorant les points de hachage.
Il est possible de créer des points de hachage dans l'éditeur d'échantillons LD3 et de les utiliser. Les coupures peuvent être détectées par des pics de niveau, par des cycles d'onde uniques et en divisant la longueur de l'échantillon par un nombre réglable.
Les points de découpage seront également importés à partir de fichiers wav, les contenant comme points de repère.

En mode sampler Xfade, il est possible d'effectuer un fondu enchaîné en douceur entre 2 échantillonnages. Vous pouvez sélectionner l'échantillon A par le **Hacher** paramètre sur la page OSC et échantillon B par le **Couper2** paramètre sur la page SEL. Les numéros sélectionnés par ces paramètres font référence aux 4 échantillons sélectionnés sur la page SMP. Une valeur de 1 à 64 sélectionnera un point de hachage dans l'échantillon 1, une valeur de 65 à 128 sélectionnera un point de hachage dans l'échantillon 2, une valeur de 129 à 192 sélectionnera un point de hachage dans l'échantillon 3 et une valeur de 193 - 256 sélectionnera un point de découpage dans l'échantillon 4. Si aucun point de découpage n'existe dans l'échantillonnage sélectionné, l'échantillonnage lui-même sera sélectionné.
Lorsque vous avez sélectionné 2 échantillons, vous pouvez utiliser le **Xfadé** paramètre sur la page SEL pour effectuer un fondu enchaîné entre ceux-ci. Le **Xfadé** Le paramètre peut être modulé par n’importe quelle source de modulation et transformé.

En mode d'échantillonnage de clavier haché, les chops de l'échantillonnage sélectionné seront répartis sur la plage du clavier MIDI.
Le premier chop sera placé en C2. Chaque côtelette occupera une touche et ne sera pas accordée par le clavier. L'accordage n'est possible qu'en utilisant les paramètres Tune, Fine et pitch

modulation.
Sur la touche suivante, après le dernier chop, le premier chop sera placé, et le reste des chops sera répété sur le reste de la plage du clavier.
Si vous réglez le paramètre #Smp sur 2 ou 4, le paramètre Chop de la page OSC sélectionnera les échantillons 1, 2, 3 et 4, à disposer sur le clavier. La modulation Chop basculera également entre les 4 échantillonnages.
Si vous sélectionnez un échantillonnage sans chops, la tonalité fondamentale de cet échantillonnage sera répartie sur toute la plage du clavier.

En mode générateur de bruit, l'oscillateur émet une forme d'onde de bruit. Le pitch et le pw (intensité) peuvent être définis et modulés.

Synthétiseur de percussions

Six types d'oscillateurs sont dédiés à la génération de sons de

percussion. Les six types d'oscillateurs à percussion :

Minute: Oscillateur de percussion 1. Il produit deux ondes de percussion, qui peuvent être désaccordées l'une de l'autre, et un bruit FM peut être appliqué. Atk se transformera entre l'attaque et le corps du son de percussion. Pour imiter la frappe du tambour, modulez Atk avec une enveloppe. Noise PW peut également être réglé pour ajuster l'intensité du bruit FM. Cet oscillateur à percussion est optimisé pour **coups de pied, caisses claires et bruits**, mais peut également produire de nombreux autres sons. Comme les autres types d'oscillateurs, ses paramètres peuvent être modulés par n'importe quelle source de modulation et peuvent être acheminés via des filtres et des effets, ce qui élargit les possibilités.

Prc2 : Oscillateur de percussion 2. Il produit 2 ondes de percussion, qui peuvent être désaccordées l'une de l'autre. Le bruit carré FM peut être appliqué et le bruit PW peut être ajusté pour définir l'intensité du bruit FM. Atk se transformera entre l'attaque et le corps du son de percussion. Pour imiter la frappe du tambour, modulez Atk avec une enveloppe. Cet oscillateur à percussion est optimisé pour **charlestons et cymbales de style analogique**, mais peut également produire de nombreux autres sons. Comme les autres types d'oscillateurs, ses paramètres peuvent être modulés par n'importe quelle source de modulation et peuvent être acheminés via des filtres et des effets, ce qui élargit les possibilités.

Prc3 : Oscillateur de percussion 3. Il produit 2 ondes de percussion, cet anneau se module mutuellement et qui peuvent être désaccordées l'une de l'autre. Le bruit FM peut être appliqué. Atk se transformera entre l'attaque et le corps du son de percussion. Pour imiter la frappe du tambour, modulez Atk avec une enveloppe. Noise PW peut également être réglé pour ajuster l'intensité du bruit FM. Cet oscillateur à percussion est optimisé pour **salut chapeaux, toms et sons de type cloche**, mais peut également produire de nombreux autres sons. Fabriquer des grosses caisses et des caisses claires avec cela donne des sons très spéciaux. Comme les autres types d'oscillateurs, ses paramètres peuvent être modulés par n'importe quelle source de modulation et peuvent être acheminés via des filtres et des effets, ce qui élargit les possibilités.

Combinaison: Oscillateur de cymbale. Un son de cymbale est un son complexe, et c'est un oscillateur complexe. Il est constitué d'un petit groupe d'oscillateurs à ondes carrées qui se modulent mutuellement (CymFM). La largeur d'impulsion peut être réglée pour les oscillateurs, ils peuvent être désaccordés les uns par rapport aux autres et la quantité de CymFM peut être réglée. Self FM peut être appliqué au premier oscillateur de la chaîne, qui n'est qu'un modulateur, donc l'effet de self FM ne peut être entendu que si CymFM est activé. Cet oscillateur à percussion est optimisé pour **cymbales et bruits métalliques**, mais peut également produire de nombreux

autres sons. Comme les autres types d’oscillateurs, ses paramètres peuvent être modulés par n’importe quelle source de modulation et peuvent être acheminés via des filtres et des effets, ce qui élargit les possibilités.

Cym2 : Cymbale2. En combinant la modulation FM et en anneau, cela peut produire des sons de cymbale un peu plus agressifs que la cymbale 1.

Taper: Un oscillateur de claquement de mains. Une source de bruit est façonnée par une « enveloppe de clap ». La vitesse et la quantité de l'enveloppe de clap peuvent être ajustées, ainsi que le bruit PW.

Idées sonores / Points de départ

Vous pouvez bien sûr utiliser les préréglages du synthétiseur de percussions comme points de départ et copier/coller les sons de ceux-ci dans un nouveau préréglage. Mais si vous souhaitez repartir de zéro, ou si vous souhaitez simplement avoir une idée de la manière dont des sons spécifiques peuvent être générés, voici quelques idées.

Grosse caisse de style analogique

Sélectionnez le type d'oscillateur Perc. Réglez les paramètres Dtun, Atk et Noiz à zéro. Réglez la modulation de hauteur sur Env1 et quelque chose autour de 100 pour commencer. Réglez la modulation Atk sur Env1 et quelque chose autour de 150. Si vous déclenchez le son à partir des boutons de déclenchement, réglez Tune sur -15.

Réglez l'enveloppe VCA sur le mode LogSm, A sur 0, D sur 137, S sur 0

et R sur 130. Réglez Env sur le mode Log, A sur 0, D sur 45, S sur 0 et R

sur 0.

Vous devriez maintenant entendre une grosse caisse de style analogique. Expérimentez avec les réglages de modulation de hauteur et d'Atk, le temps de décroissance de l'enveloppe et bien sûr le paramètre Tune, pour en obtenir des variations.

Pour produire un son de kick long, réglez la modulation de hauteur sur Env2 et réglez la valeur de déclin de celle-ci à environ
40. Gardez Env1 contrôlant Atk (Attaque). Ajustez le déclin et la libération de l'enveloppe VCA, ainsi que le déclin et la libération de l'Env1.

Grosse caisse de style acoustique

Les oscillateurs à percussion ne sont peut-être pas capables d'imiter parfaitement une grosse caisse acoustique, mais ils peuvent s'en rapprocher.

Utilisez la grosse caisse de style analogique et ajustez le paramètre Dtun. Pour le rendre encore plus réaliste, ajoutez un effet Pitch Shifter après et désaccordez-le également.

Caisse claire

Sélectionnez le type d'oscillateur Perc. Réglez Noiz sur 511, Dtun sur 210 (définit la luminosité de la caisse claire), Atk sur 0 et NzPw sur +0. Augmenter l'Atk donnera à la caisse claire plus de « mordant ». Réglez la modulation Atk sur Env1 et réglez-la sur 270. Si vous déclenchez le son à partir des boutons de déclenchement, réglez Tune sur -43.

Expérimentez, en ajustant les paramètres, pour obtenir le son de caisse claire souhaité.

Tom

Sélectionnez le type d'oscillateur Prc3. Réglez Dtun, Atk et Noiz à zéro. Réglez la modulation de hauteur sur Env1, à 42, et réglez la modulation Atk sur Env1, à 305. Si vous déclenchez le son à partir des boutons de déclenchement, réglez Tune sur -8. Réglez Env1 A sur 0, D sur 52, S sur 0 et R sur 118. Réglez le VCA Env A sur 0, D sur 84, S sur 408 et R sur 66. Vous devriez maintenant pouvoir entendre un son de tom de base.

Créez de nouveaux sons de tom en modifiant les paramètres.

Salut chapeau fermé

Sélectionnez le type d'oscillateur Prc3. Réglez Dtun sur 19, Atk sur 0, NzPw sur +0 et Noiz sur 85. Si vous déclenchez le son à partir des boutons de déclenchement, réglez Tune sur +33. Réglez la modulation Atk sur Env1 et réglez-la sur 226. Réglez VCA Env A sur 0, D sur 22, S sur 0, R sur 20. Env1 peut être laissé aux paramètres par défaut (A=0, D=40, S= 0, R=0).

Si vous souhaitez faire le tour traditionnel de la boîte à rythmes, où les chapeaux se coupent, attribuez cette partie comme « Mono To Voice ».

Ajustez les paramètres pour obtenir différentes saveurs de charleston.

Salut chapeau ouvert

Copiez et collez le charleston fermé dans une autre partie. Réglez le VCA Env A sur 0, D sur 22, S sur 415 et R sur
208. Vous disposez désormais d'une version ouverte du charleston fermé !

Salut-chapeau fermé de style analogique

Sélectionnez le type d'oscillateur Prc3. Réglez Dtun sur 186, Atk sur 0, NzPw sur +0 et Noiz sur 62. Si vous déclenchez le son à partir des boutons de déclenchement, réglez Tune sur +21. Réglez la modulation Atk sur Env1 et réglez-la sur 80. Réglez VCA Env A sur 0, D sur 22, S sur 0, R sur 20. Env1 peut être laissé aux paramètres par défaut (A=0, D=40, S= 0, R=0).

Si vous souhaitez faire le tour traditionnel de la boîte à rythmes, où les chapeaux se coupent, attribuez cette partie comme « Mono To Voice ».

Ajustez les paramètres pour obtenir différentes saveurs de charleston.

Salut-chapeau ouvert de style analogique

Copiez et collez le charleston fermé de style analogique dans une autre partie. Réglez le VCA Env A sur 0, D sur 22, S sur 415 et R sur 208. Vous disposez désormais d'une version ouverte du charleston fermé !

Cymbale

Sélectionnez le type d'oscillateur Cymb. Réglez SelFM sur +255, Dtun sur 127, PW sur 120 et CymFM sur 511. Réglez VCA Env A sur 0, D sur 39, S sur 446, R sur 434.

Cela créera un son de cymbale différent sur presque toutes les touches, donc en ajustant le paramètre Tune, vous obtiendrez des sons différents

Ajustez les paramètres pour obtenir différentes saveurs de cymbales. Passez-le à travers des filtres pour le rendre moins sauvage.

Pour le rendre un peu plus métallique, essayez de le faire passer par un effet Bit Crusher. Ajoutez un effet de distorsion pour lui donner plus d'avantage.

Cymbale Crash

Sélectionnez le type d'oscillateur Cym2. Réglez Tune sur -22, SelFM sur +88, Dtun sur 254, PW sur 272 et CymFM sur 511.

Réglez l'enveloppe VCA sur le mode LogSm, A sur 0, D sur 20, S sur 511 et R sur 390.

Coup de main

Sélectionnez le type d'oscillateur Prc2. Réglez NzPw sur -23, Dtun sur 0, Atk sur 68 et Noiz sur 256. Si vous déclenchez le son à partir des boutons de déclenchement, réglez Tune sur -1. Aucune modulation d'oscillateur n'est requise pour cela. Réglez VCA Env A sur 0, D sur 61, S sur 24, R sur 182. Réglez FLT1 Cut sur 210, Reso sur 252, Inp sur 256, Mix sur +255, Type sur LPF1, Nrw, Low et Boost sur 0.

Ajustez les paramètres pour obtenir différentes saveurs de

applaudissements de mains. OU:

Sélectionnez le type d’oscillateur Clap. Réglez Tune sur -23, NzPw sur +107, Dtun sur 0, PW sur 272 et Clap sur 511.

Réglez l'enveloppe VCA sur le mode LogSm, A sur 0, D sur 20, S sur 511 et R sur 96.

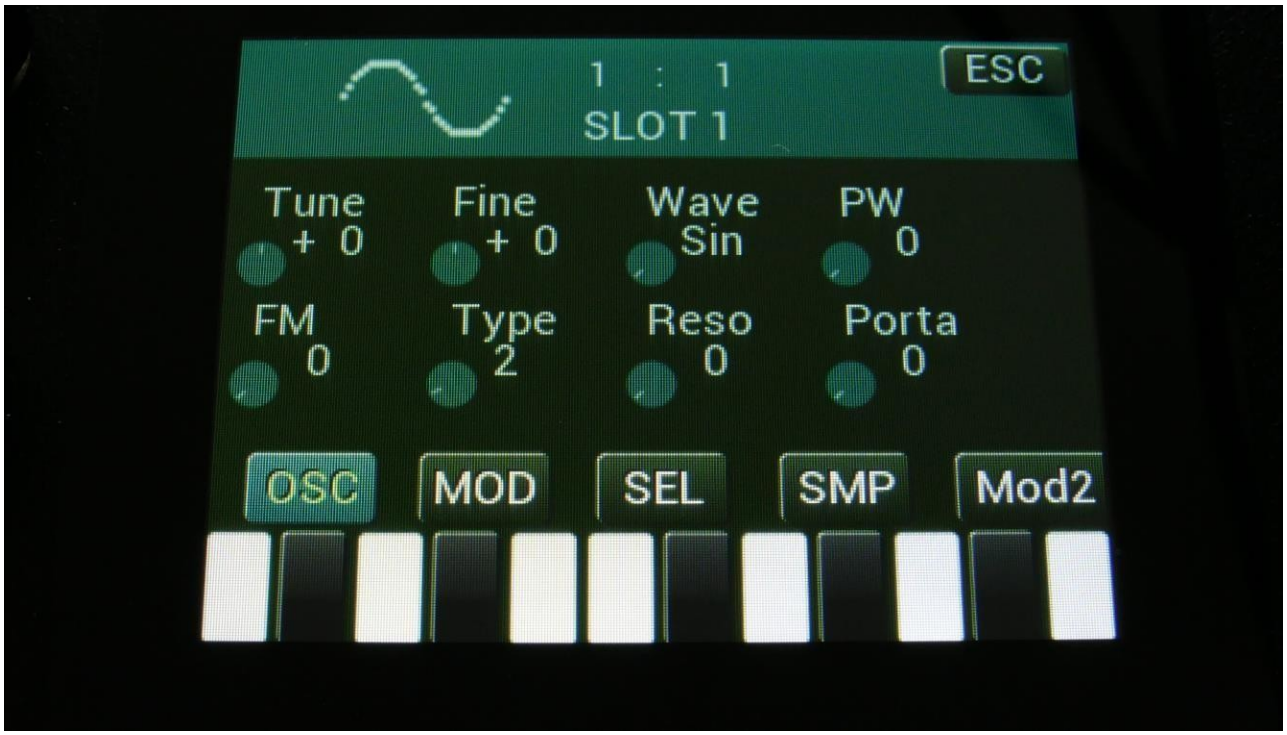
Son de cloche

Sélectionnez le type d'oscillateur Perc. Réglez Dtun sur 169, Atk sur 120 et Noiz sur 0. Si vous déclenchez le son à partir des boutons de déclenchement, réglez Tune sur +0. Réglez la modulation Atk sur Env1 et réglez-la sur 254. Réglez VCA Env A sur 0, D sur 22, S sur 511, R sur 191. Env1 peut être laissé aux paramètres par défaut (A=0, D=40, S= 0, R=0).

Ajustez les paramètres pour obtenir différentes saveurs de son de cloche.

Paramètres de l'oscillateur

La page OSC, en mode oscillateur :



Dans le coin supérieur gauche de la page de l'oscillateur, la forme d'onde actuellement générée est affichée.

Touchez les boutons nommés OSC, MOD, SEL, SMP et Mod2 pour accéder à d'autres pages d'oscillateur, comme la modulation et la sélection du mode oscillateur/échantillonneur/bruit.
OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez sur le bouton pas à pas 6/Osc pour basculer entre ces pages.

Régler: Ajustez la hauteur de base en demi-tons. Plage : -64 à + 63.

Bien: Affinement du pitch. Plage : -256 à +255.

Vague: Ce paramètre vous permet de passer des ondes sinusoïdales, triangulaires, de scie, d'impulsion et de feedback.

PG : Ajuste la largeur d'impulsion de la forme d'onde. Contrairement à de nombreux autres modèles d'oscillateurs, la largeur d'impulsion peut être ajustée sur toutes les formes d'onde du LD3, pas seulement sur l'onde d'impulsion.

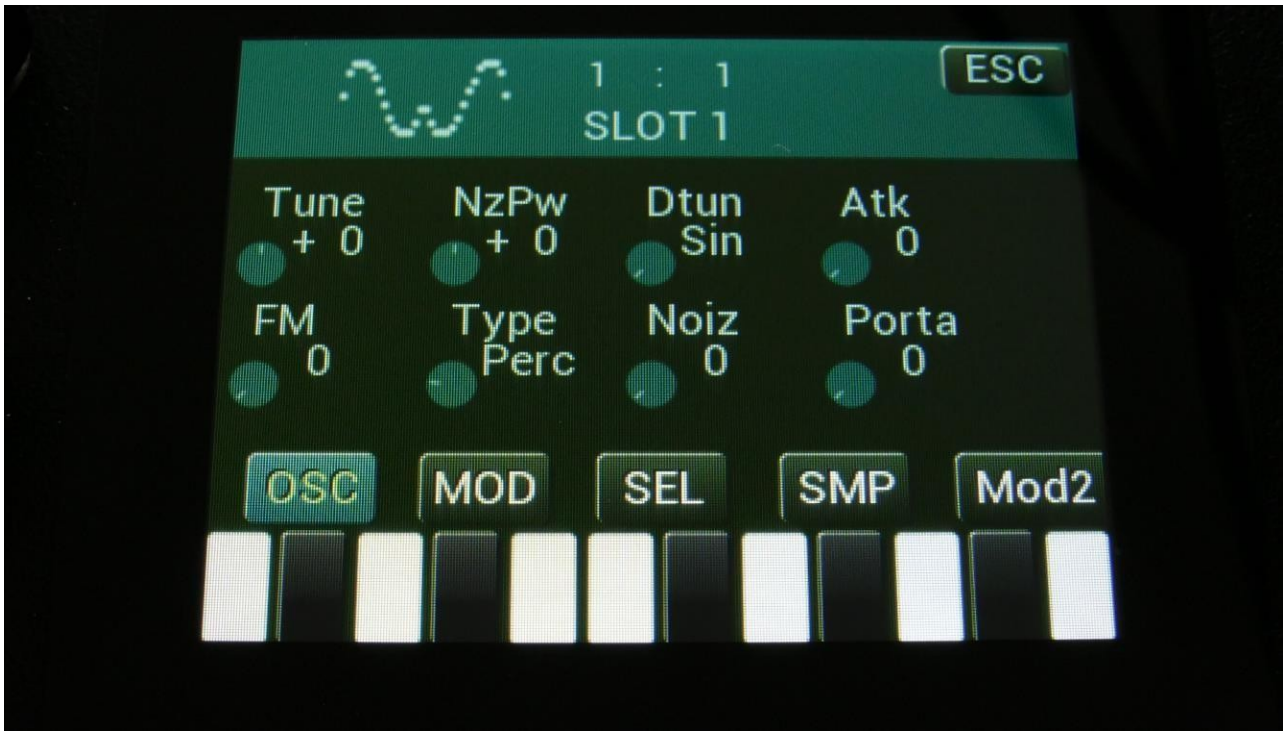
FM : Montant FM. Plus ce niveau est élevé, plus un bus audio sélectionné (dans la section SEL) modulera la hauteur de l'oscillateur. Plage : 0 à 511.

Taper: Définit le type d'oscillateur. Les choix sont :
1 : Oscillateur lumineux. Cet oscillateur a une tonalité brillante avec un contenu harmonique élevé. Idéal pour le filtrage avancé des sons. La modulation de hauteur dans les notes supérieures n'est cependant pas très douce. **2 :** Oscillateur lisse. Cet oscillateur a un son très doux et la modulation de hauteur est douce sur toute la plage de notes. Idéal pour les sons filtrés passe-bas et naturels.
Fait: Oscillateur à résonateur. Un oscillateur en partie généré par un filtre spécial conçu par Gotharman, qui présente de multiples résonances sur son chemin de rétroaction. Idéal pour émuler des instruments à cordes et pour de nouveaux sons synthétiques.
Min, Prc2, Prc3 : Oscillateurs à percussion 1, 2 et 3.
Cymbe, Cym2 : Oscillateurs de cymbales.
Taper: Oscillateur de claquement de main.

Fait: La quantité de résonances renvoyées lorsque l'oscillateur à résonateur est sélectionné. Plus ce paramètre est élevé, plus les résonances sont réinjectées dans l'oscillateur. Même au réglage zéro, certaines résonances sont renvoyées. Plage : 0 à 511.

Apporte : Portamento. Plus cette valeur est augmentée, plus la hauteur de l'oscillateur glissera lentement d'une note à l'autre. Plage : 0 à 511.

La page OSC, lorsque Perc, Prc2 ou Prc3 est sélectionné comme type :



Dans le coin supérieur gauche de la page de l'oscillateur, la forme d'onde actuellement générée est affichée.

Touchez les boutons nommés OSC, MOD, SEL, SMP et Mod2 pour accéder à d'autres pages d'oscillateur, comme la modulation et la sélection du mode oscillateur/échantillonneur/bruit.
OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez sur le bouton pas à pas 6/Osc pour basculer entre ces pages.

Régler: Ajustez la hauteur de base en demi-tons. Plage : -64 à + 63.

NzPw : Règle l'intensité du bruit FM. Plage : -256 à +255.

Dtun : Désaccorde l'onde de percussion 2 de l'onde de percussion 1. Valeur 0 à 511.

Attique : Passera du corps des ondes de percussion (0) à l'attaque des ondes de percussion (511). Modulez ce paramètre avec une enveloppe, pour imiter la frappe d'un tambour. Valeur 0 à 511.

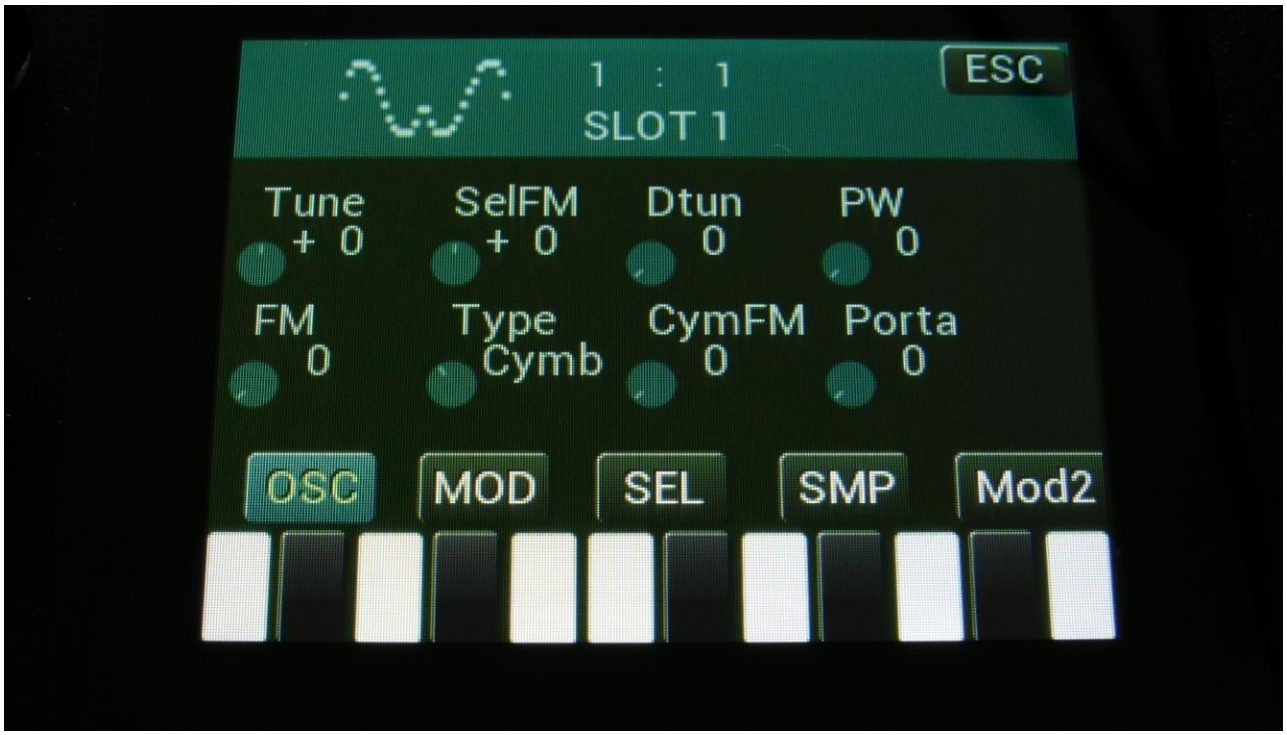
FM : Montant FM. Plus ce niveau est élevé, plus un bus audio sélectionné (dans la section SEL) modulera la hauteur de l'oscillateur. Plage : 0 à 511.

Taper: Définit le type d'oscillateur. Les choix sont :
1 : Oscillateur lumineux. Cet oscillateur a une tonalité brillante avec un contenu harmonique élevé. Idéal pour le filtrage avancé des sons. La modulation de hauteur dans les notes supérieures n'est cependant pas très douce. **2 :** Oscillateur lisse. Cet oscillateur a un son très doux et la modulation de hauteur est douce sur toute la plage de notes. Idéal pour les sons filtrés passe-bas et naturels.
Fait: Oscillateur à résonateur. Un oscillateur en partie généré par un filtre spécial conçu par Gotharman, qui présente de multiples résonances sur son chemin de rétroaction. Idéal pour émuler des instruments à cordes et pour de nouveaux sons synthétiques.
Min, Prc2, Prc3 : Oscillateurs à percussion 1, 2 et 3.
Cymbe, Cym2 : Oscillateurs de cymbales.
Taper: Oscillateur de claquement de main.

Quand: Ajoute du bruit FM pour moduler la hauteur des ondes de percussion. Plage : 0 à 511.

Apporte : Portamento. Plus cette valeur est augmentée, plus la hauteur de l'oscillateur glissera lentement d'une note à l'autre. Plage : 0 à 511.

La page OSC, lorsque Cymb ou Cym2 est sélectionné comme type :



Dans le coin supérieur gauche de la page de l'oscillateur, la forme d'onde actuellement générée est affichée.

Touchez les boutons nommés OSC, MOD, SEL, SMP et Mod2 pour accéder à d'autres pages d'oscillateur, comme la modulation et la sélection du mode oscillateur/échantillonneur/bruit.
OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez sur le bouton pas à pas 6/Osc pour basculer entre ces pages.

Régler: Ajustez la hauteur de base en demi-tons. Plage : -64 à + 63.

AutoFM : Règle la quantité FM automatique du premier oscillateur à onde carrée (modulateur A). Plage : -256 à +255.

Dtun : Règle la quantité FM automatique du premier oscillateur à onde carrée (modulateur A). Valeur 0 à 511.

PG : Définit la largeur d'impulsion de toutes les ondes carrées. Valeur 0 à 511.

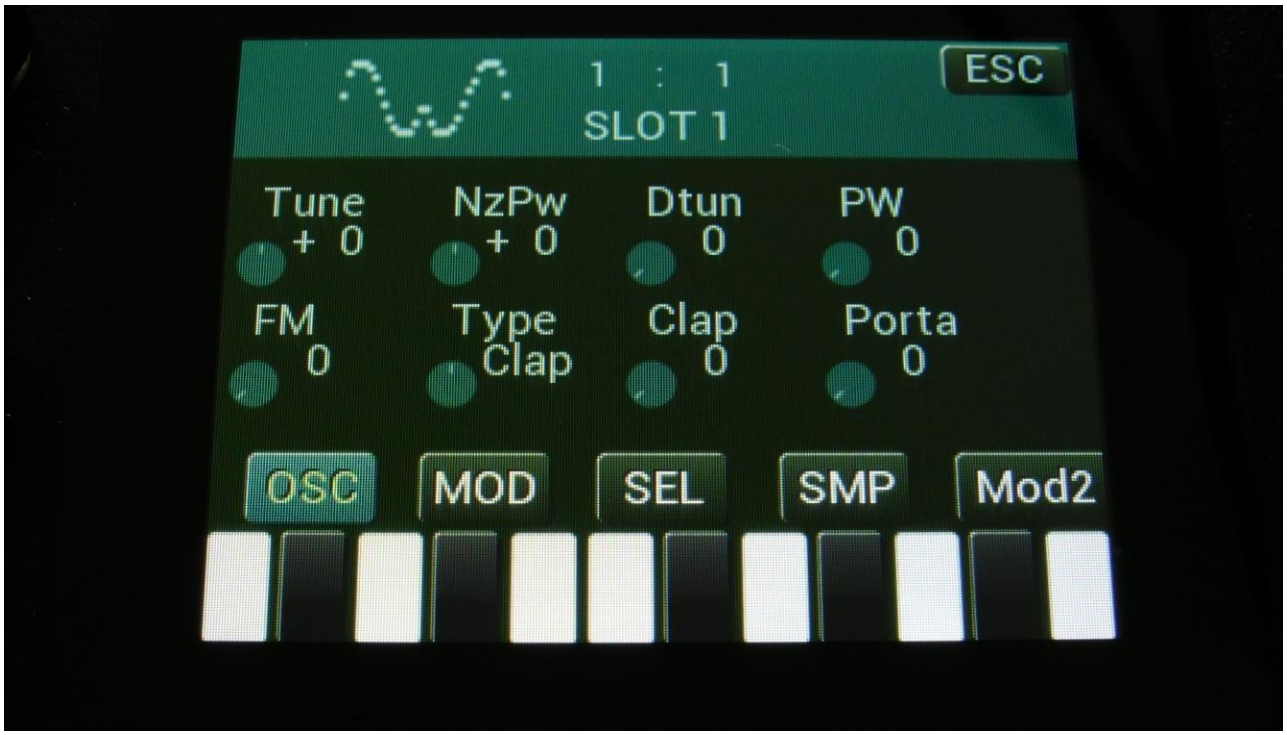
FM : Montant FM. Plus ce niveau est élevé, plus un bus audio sélectionné (dans la section SEL) modulera la hauteur de l'oscillateur. Plage : 0 à 511.

Taper: Définit le type d'oscillateur. Les choix sont :
1 : Oscillateur lumineux. Cet oscillateur a une tonalité brillante avec un contenu harmonique élevé. Idéal pour le filtrage avancé des sons. La modulation de hauteur dans les notes supérieures n'est cependant pas très douce. **2 :** Oscillateur lisse. Cet oscillateur a un son très doux et la modulation de hauteur est douce sur toute la plage de notes. Idéal pour les sons filtrés passe-bas et naturels.
Fait: Oscillateur à résonateur. Un oscillateur en partie généré par un filtre spécial conçu par Gotharman, qui présente de multiples résonances sur son chemin de rétroaction. Idéal pour émuler des instruments à cordes et pour de nouveaux sons synthétiques.
Min, Prc2, Prc3 : Oscillateurs à percussion 1, 2 et 3.
Cymbe, Cym2 : Oscillateurs de cymbales.
Taper: Oscillateur de claquement de main.

CymFM : Réglez la quantité FM entre les oscillateurs à onde carrée. Plage : 0 à 511.

Apporte : Portamento. Plus cette valeur est augmentée, plus la hauteur de l'oscillateur glissera lentement d'une note à l'autre. Plage : 0 à 511.

La page OSC, lorsque Clap est sélectionné comme type :



Dans le coin supérieur gauche de la page de l'oscillateur, la forme d'onde actuellement générée est affichée.

Touchez les boutons nommés OSC, MOD, SEL, SMP et Mod2 pour accéder à d'autres pages d'oscillateur, comme la modulation et la sélection du mode oscillateur/échantillonneur/bruit.
OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez sur le bouton pas à pas 6/Osc pour basculer entre ces pages.

Régler: Valeur -64 à +63. Lorsque l'oscillateur Clap est sélectionné, le paramètre Tune définit la vitesse de l'enveloppe du clap.

NzPw : Valeur -256 à +255. Définit l'intensité du bruit Clap.

Dtun : Valeur 0 à 511. Désaccorde le bruit sonore.

PG : Valeur 0 à 511. Définit la largeur d'impulsion d'une onde carrée, qui est placée au-dessus du signal de bruit. 0 : Aucune onde carrée n'est ajoutée.

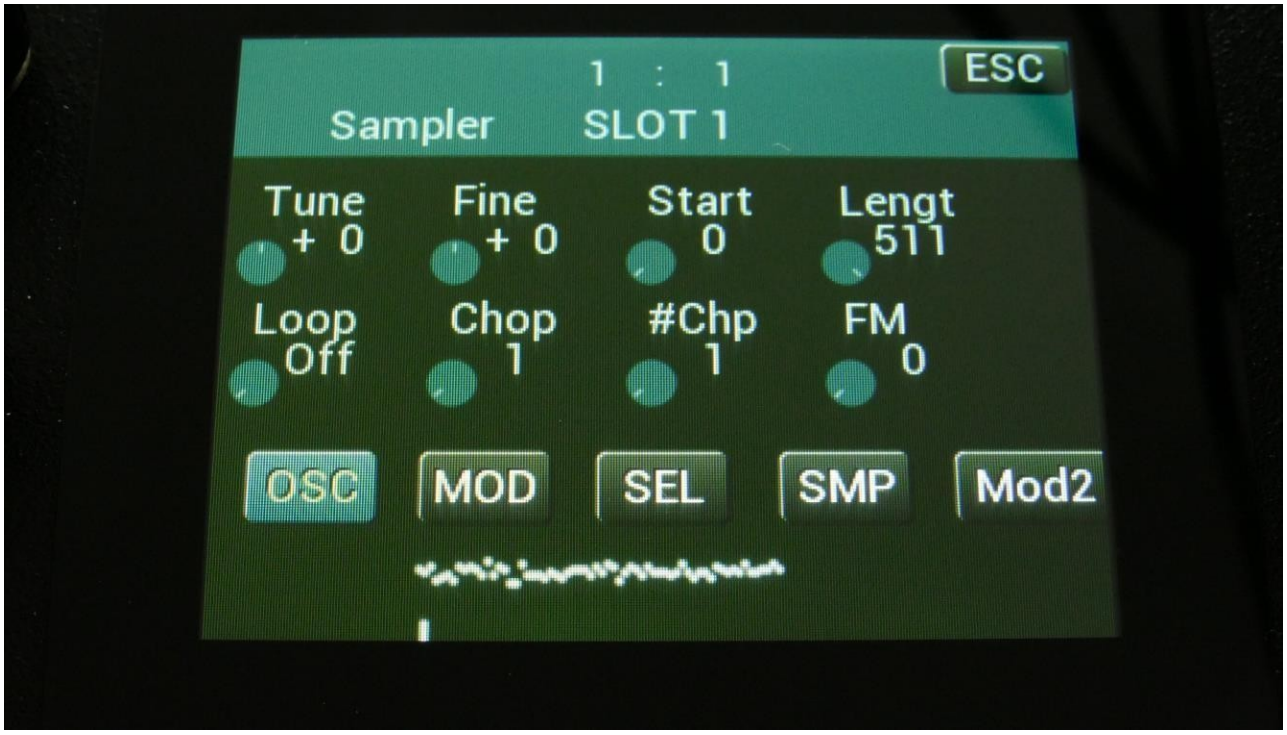
FM : Montant FM. Plus ce niveau est élevé, plus un bus audio sélectionné (dans la section SEL) modulera la hauteur de l'oscillateur. Plage : 0 à 511.

Taper: Définit le type d'oscillateur. Les choix sont :
1 : Oscillateur lumineux. Cet oscillateur a une tonalité brillante avec un contenu harmonique élevé. Idéal pour le filtrage avancé des sons. La modulation de hauteur dans les notes supérieures n'est cependant pas très douce. **2 :** Oscillateur lisse. Cet oscillateur a un son très doux et la modulation de hauteur est douce sur toute la plage de notes. Idéal pour les sons filtrés passe-bas et naturels.
Fait: Oscillateur à résonateur. Un oscillateur en partie généré par un filtre spécial conçu par Gotharman, qui présente de multiples résonances sur son chemin de rétroaction. Idéal pour émuler des instruments à cordes et pour de nouveaux sons synthétiques.
Min, Prc2, Prc3 : Oscillateurs à percussion 1, 2 et 3.
Cymbe, Cym2 : Oscillateurs de cymbales.
Taper: Oscillateur de claquement de main.

Taper: Valeur 0 à 511. Définit dans quelle mesure l'enveloppe de clap doit façonner le signal de bruit.

Apporte : Portamento. Plus cette valeur est augmentée, plus la hauteur de l'oscillateur glissera lentement d'une note à l'autre. Plage : 0 à 511.

La page OSC, en mode Sampler, Chopped Keyboard et Xfade :



Au bas de la page de l'échantillonneur, la forme d'onde des échantillonnages sélectionnés est affichée sous forme de graphiques approximatifs. Lorsque l'échantillon, ou une partie de celui-ci, est lu, le petit pointeur sous la forme d'onde affichera le point de lecture actuel.

Régler: Ajustez la hauteur de base en demi-tons. Plage : -64 à + 63.

Bien: Affinement du pitch. Plage : -256 à +255.

Commencer: Le point de départ de l’exemple. Sélectionne le moment où la lecture de l'échantillon commencera, lorsqu'il sera déclenché. Plage : 0 à 511, s'étendant sur tout l'échantillonnage.

Longueur: Définit la quantité d’échantillonnage qui doit être lue. Plage : 0 à 511, s'étendant sur tout l'échantillonnage.

Boucle: Définit le mode de boucle d'échantillonnage.
Désactivé: L'échantillon ne sera pas bouclé, il sera simplement lu une fois à partir du morceau ajusté ou sélectionné, du début à la fin, puis s'arrêtera. Si l'échantillonnage sélectionné comporte des points de coupure, ceux-ci seront toujours utilisés.
Sur: L'échantillon sera lu à partir du point de départ ajusté, une fois déclenché. Lorsqu'il atteint le point final ajusté, il reviendra au point de départ et lira l'échantillon encore et encore. Si l'échantillonnage sélectionné comporte des points de coupure, ceux-ci seront toujours utilisés pour les points de boucle.
Basculer: La lecture de l'échantillon en boucle démarre lorsque vous appuyez et relâchez un bouton de déclenchement, et s'arrête lorsque vous appuyez et relâchez à nouveau le même bouton de déclenchement.
Lent: Lorsque vous appuyez sur une touche, la lecture de l'échantillonnage démarre au point de départ de l'échantillon.

Lorsque la lecture atteint le point final du découpage sélectionné, elle revient au point de départ du découpage et continue de boucler entre le point de début et le point final du découpage, jusqu'à ce qu'une touche soit à nouveau enfoncée. **DeUc :** Éteint, non haché**.** L'échantillon ne sera pas bouclé, il sera simplement lu une fois du début à la fin ajusté, puis s'arrêtera. Les points de coupe seront ignorés.
SurUc : Allumé, non haché. L'échantillon sera lu à partir du point de départ ajusté, une fois déclenché. Lorsqu'il atteint le point final ajusté, il reviendra au point de départ et lira l'échantillon encore et encore. Les points de coupe seront ignorés.

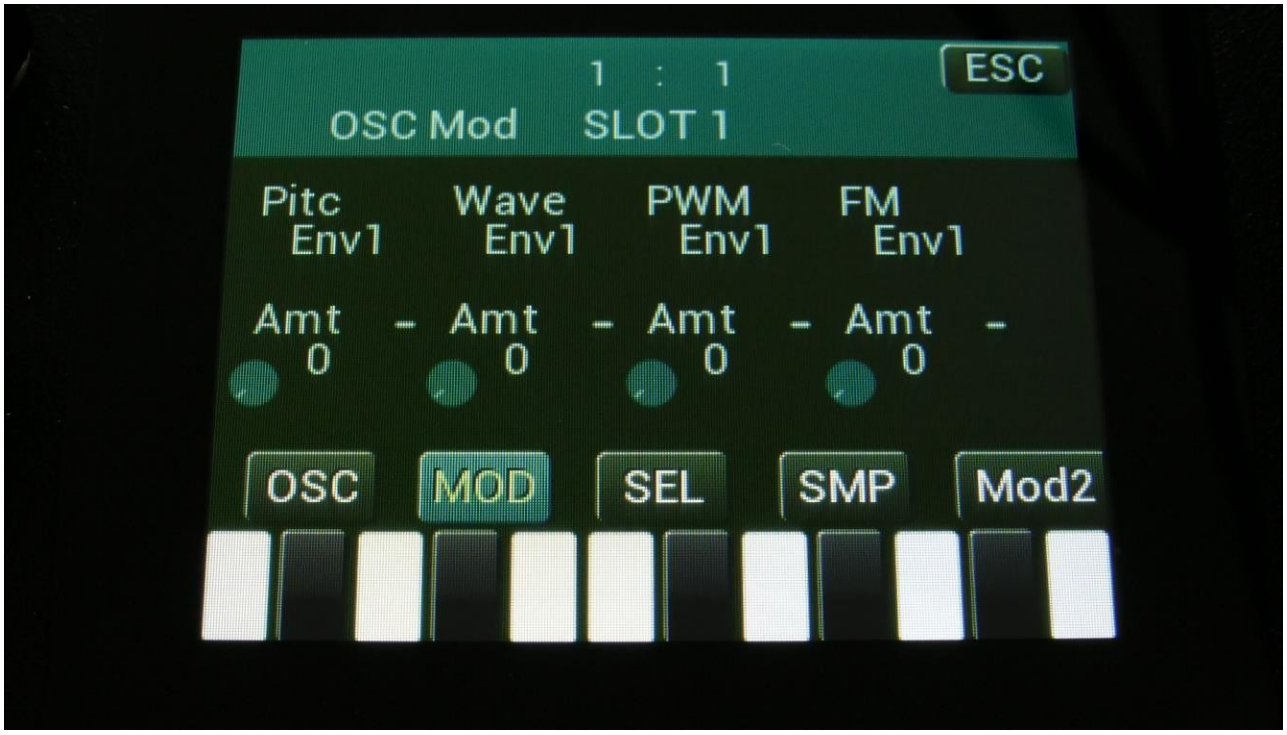
Hacher: Si des points de découpage ont été générés pour l'échantillonnage sélectionné, un découpage peut être sélectionné en réglant ce paramètre. Si le paramètre #Smp de la page SEL est réglé sur 2 ou 4 échantillonnages, ce paramètre sélectionnera également lequel des 2 ou 4 échantillonnages sera lu, ainsi que les points de découpage pour les échantillons 2 à 4. Plage : 0 à 63 pour l'échantillon 1, 64 à 128 pour l'échantillon 2, 129 à 192 pour l'échantillon 3, 193 à 255 pour l'échantillon 4.
En mode d'échantillonnage de clavier haché, ce paramètre et la modulation chop sélectionnent l'un des 4 échantillonnages sélectionnés, dont les chops seront répartis sur toute la plage du clavier.
0-63 : Échantillon 1, 64-127 : Échantillon 2, 128-191 : Échantillon 3, 192-255 : Échantillon 4.
Ce paramètre peut être transformé et modulé dans la plupart des modes, mais pas en mode Xfade. En mode Xfade, les paramètres #Smp sont ignorés, et fixés à la valeur fixe de 4 échantillonnages.

#Chp : Le nombre de Chops à lire d'affilée. Plage : 1 à 64.

FM : Montant FM. Plus on le monte, plus le bus FM sélectionné (dans la section SEL) modulera le pitch de l'échantillonneur. Plage : 0 à 511.

Modulation de l'oscillateur

La page MOD, en mode oscillateur :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

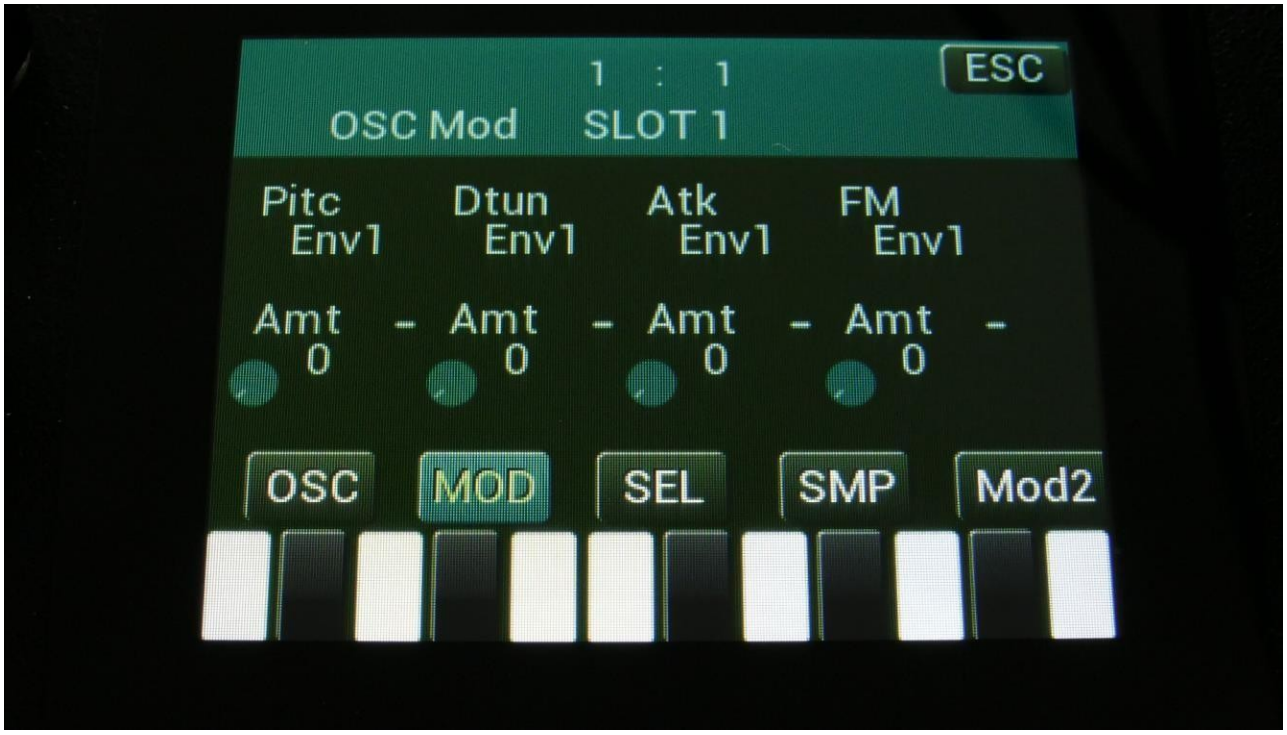
photo : Module la hauteur de l'oscillateur.

Vague: Module le morphing de sélection d'onde.

MLI : Module la largeur d'impulsion de la forme d'onde

FM : Module la quantité FM.

La page MOD, lorsque Perc, Prc2 ou Prc3 est sélectionné comme Type :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

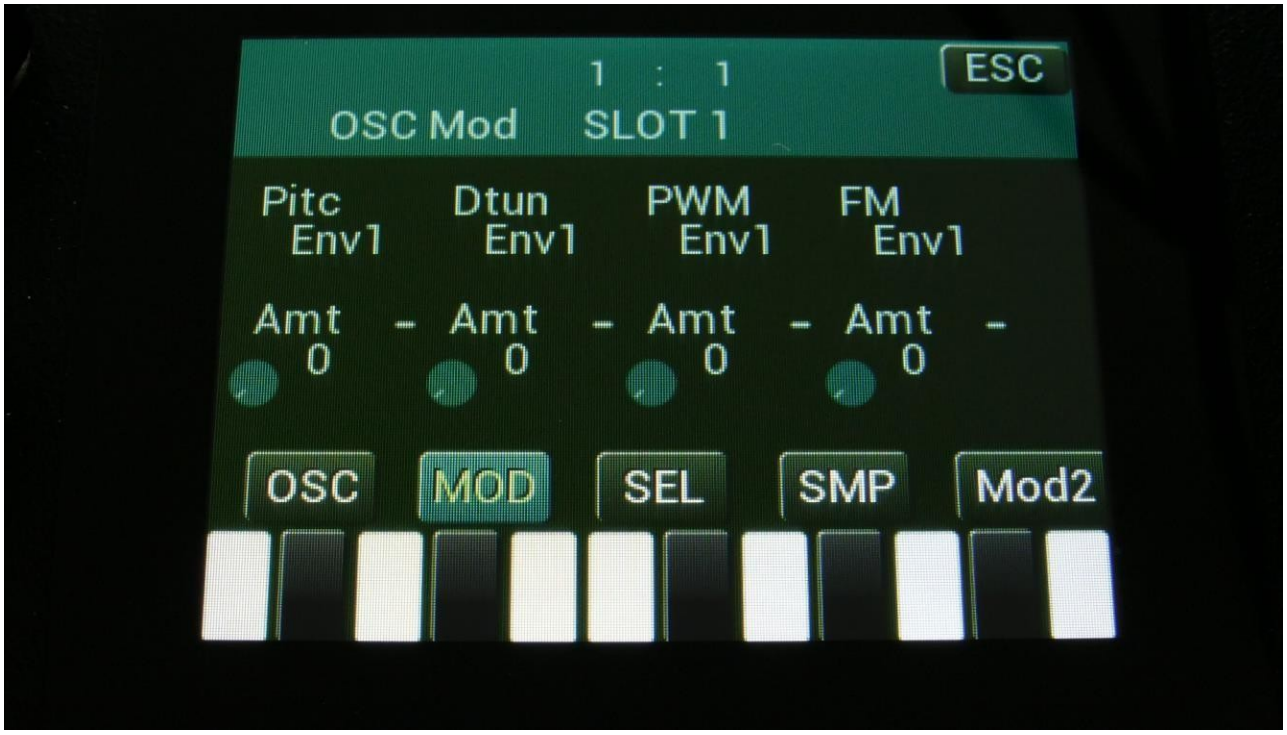
photo : Module la hauteur de l'oscillateur.

Dtun : Module le désaccord des 2 ondes de percussion.

Attique : Module les ondes de percussion qui se transforment entre les ondes de corps et d'attaque.

FM : Module la quantité FM.

La page MOD, lorsque Cymb ou Cym2 est sélectionné comme Type :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

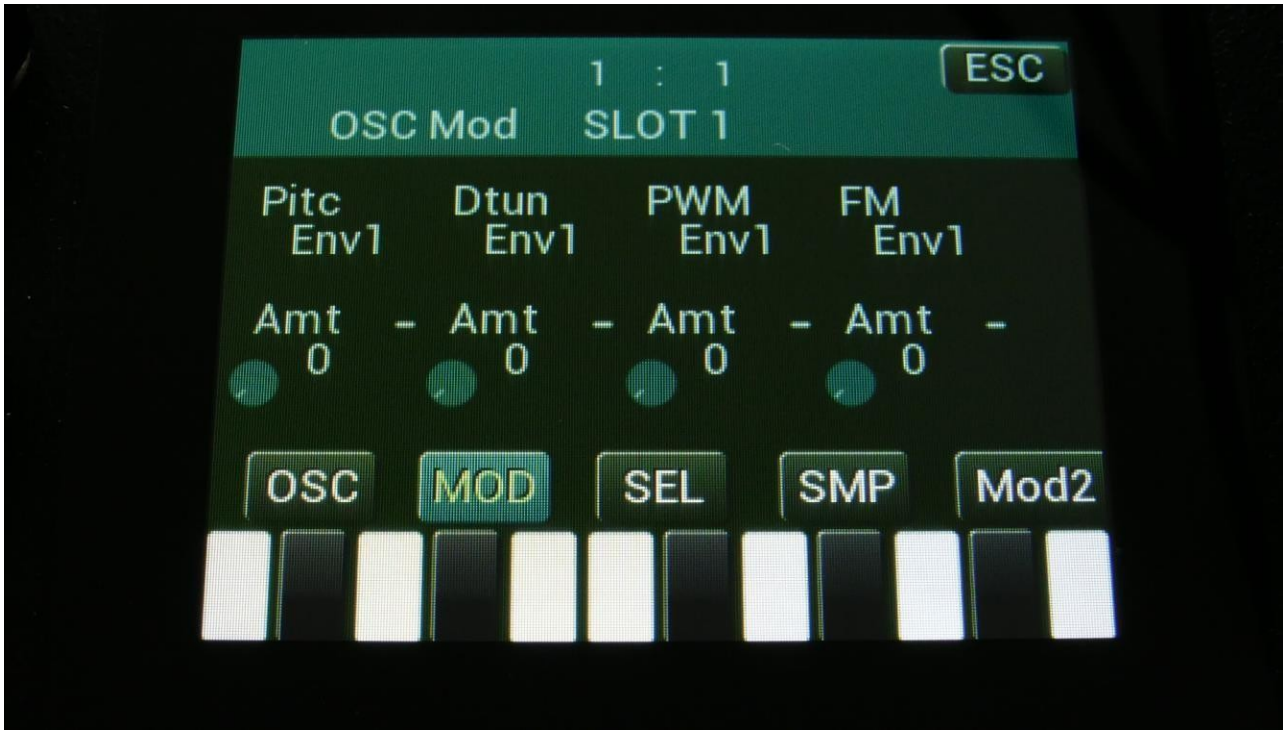
photo : Module la hauteur de l'oscillateur.

Dtun : Module le désaccord des ondes carrées. **MLI :**

Module la largeur d'impulsion de toutes les ondes

carrées. **FM :** Module la quantité FM.

La page MOD, lorsque Clap est sélectionné comme Type :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

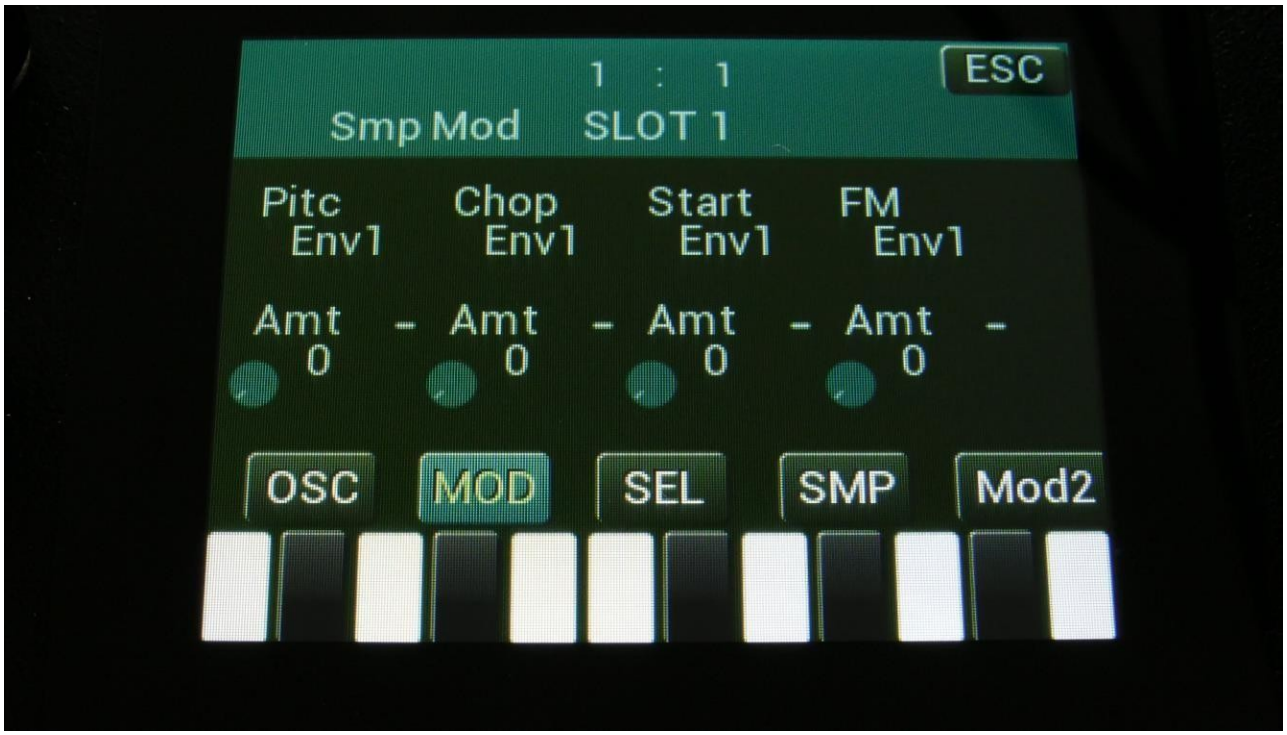
photo : Module la vitesse de l’enveloppe des applaudissements.

Dtun : Module le désaccord de l'onde sonore.

MLI : Module la largeur d'impulsion d'une onde carrée ajoutée.

FM : Module la quantité FM.

La page MOD, en mode sampler ou clavier haché :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

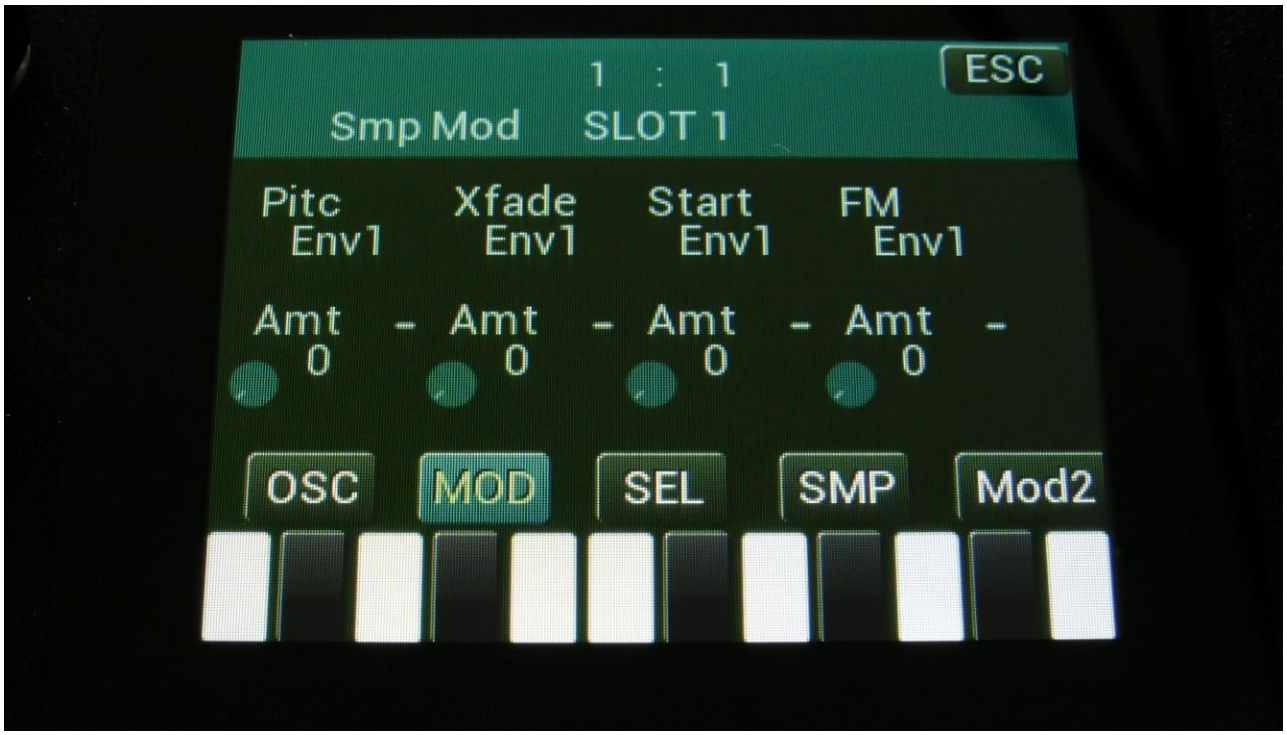
photo : Module la hauteur de l'échantillonneur.

Hacher: Module la sélection du numéro de Chop et la sélection de l'échantillon si #Smp est réglé sur 2 ou 4.

Commencer: Module le point de départ de l'échantillon.

FM : Module la quantité FM.

La page MOD, en mode sampler Xfade :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

photo : Module la hauteur de l'échantillonneur.

Xfondu : Module le fondu enchaîné entre les 2 échantillonnages sélectionnés.

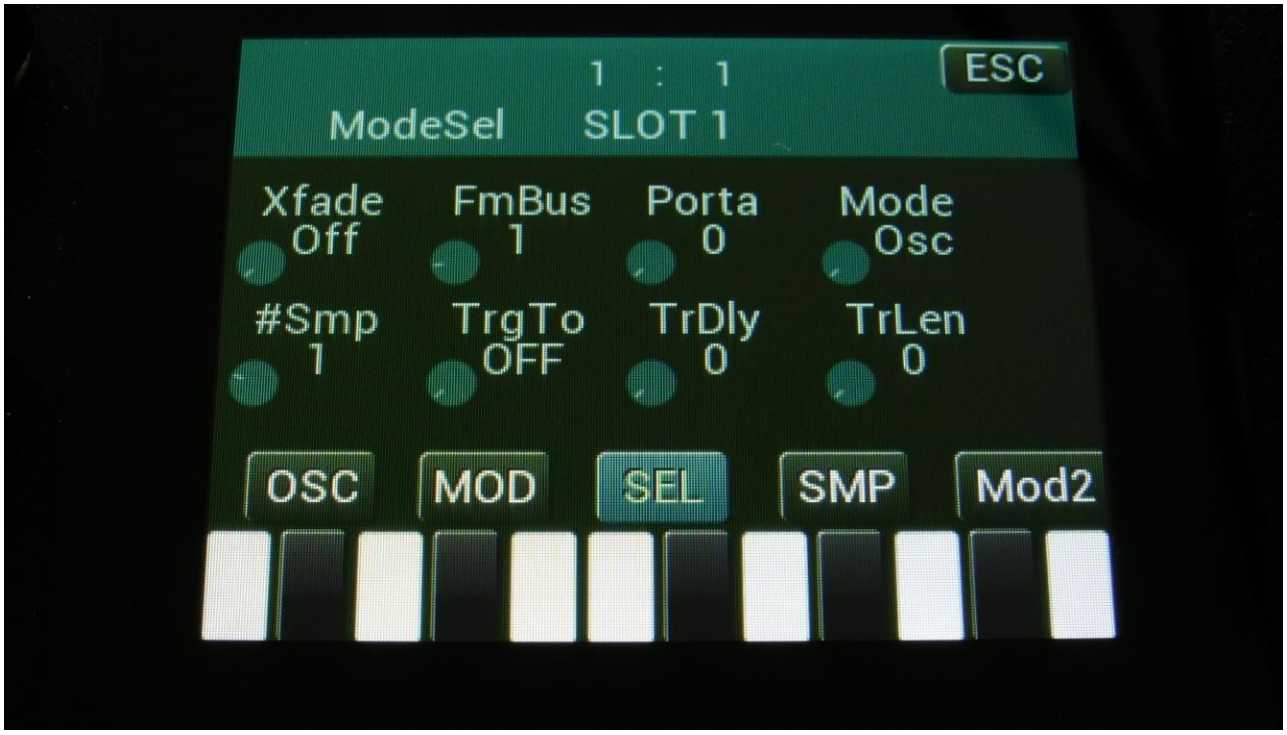
Commencer: Module le point de départ de l’échantillon.

FM : Module la quantité FM.

Sélection du mode Oscillateur/Échantillonneur/Clavier haché/Xfade/Noise

Appuyez sur le bouton SEL pour accéder à cette page. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 3 fois sur le bouton step 6/Osc.

La page de sélection de mode, en mode oscillateur, échantillonneur ou clavier haché :



Xfondu : Exemple de mode fondu. Affecte uniquement la lecture des échantillons.

Désactivé: Aucun fondu n'est appliqué à la lecture des échantillons.

Sur: Lors de la lecture d'un échantillonnage, un fondu entrant et un fondu sortant seront appliqués.

Particulièrement efficace pour obtenir une lecture de piste audio sans clic.

Dehors: Lors de la lecture d'un échantillonnage, un fondu sortant sera appliqué pour supprimer les clics au niveau du

fin de l'échantillon.

Smt : Lissage. Au moment où un échantillonnage boucle, la transition depuis la boucle la fin du début de la boucle sera lissée afin de minimiser les clics.

FMBus : Définit le bus audio source FM pour la modulation de fréquence de l'oscillateur/échantillonneur. Le montant FM est défini sur la page OSC. Les bus audio 1 à 8 peuvent être sélectionnés.

Apporte : Portamento de l'échantillonneur. Plus cette valeur est augmentée, plus la hauteur de l'échantillonneur glissera lentement d'une note à l'autre. Plage : 0 à 511.

Mode: Détermine si l'oscillateur de partie doit agir comme un oscillateur (Osc), un échantillonneur (Smp), un échantillonneur de clavier haché (ChKy), un générateur de bruit (Nois) ou un échantillonneur en mode Xfade (Xfad).

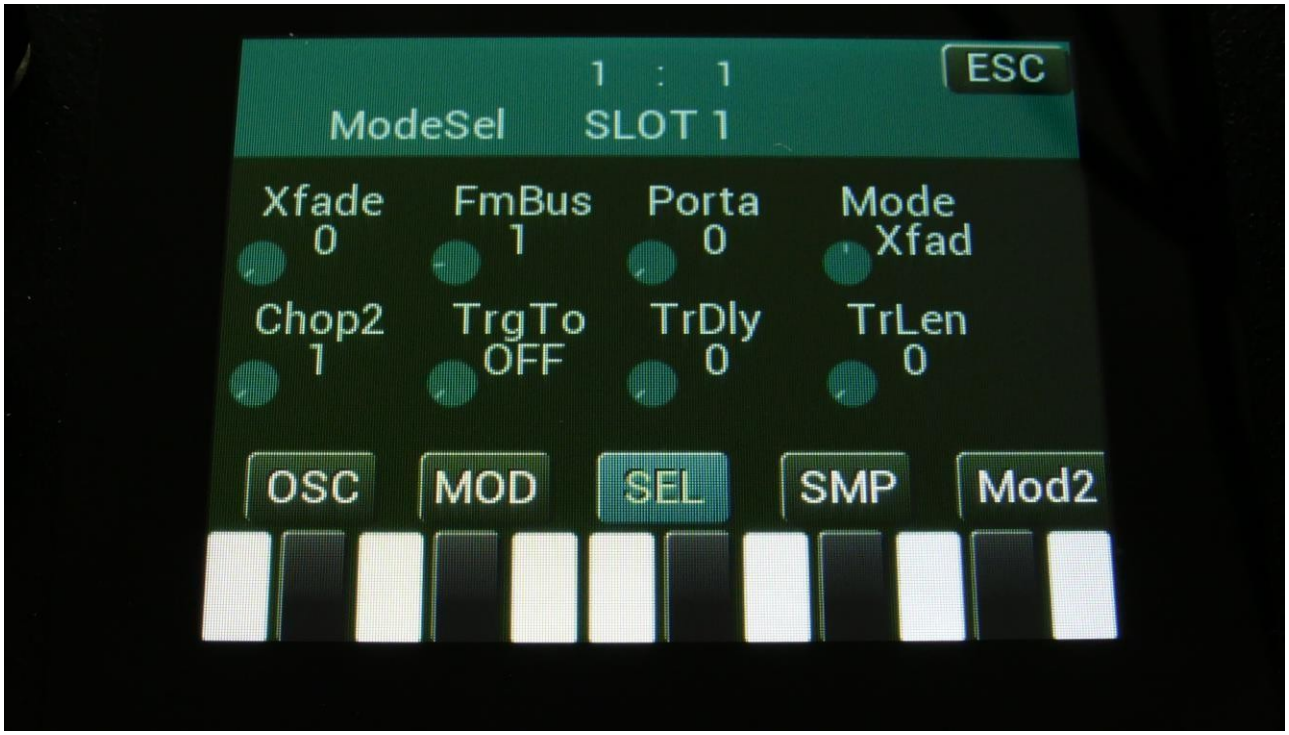
#Lycée : Nombre d'échantillonnages. Définit si la pièce doit utiliser 1, 2 ou 4 échantillonnages. Les 4 échantillonnages sont sélectionnés sur la page SMP, et les échantillonnages peuvent être sélectionnés, à l'aide du paramètre Chop sur la page OSC de l'échantillonneur.

TrgVers : Désactivé, 1 à 16, 1R à 16R. Fait en sorte que cette partie déclenche une autre partie. Si cette partie est définie, la partie se déclenchera deux fois. Le paramètre TrLen doit être supérieur à 0 pour se déclencher. Si une valeur avec un « R » (Aléatoire) après elle est sélectionnée, LD3 basculera aléatoirement entre cette partie et la partie sélectionnée,
à chaque fois que la pièce est déclenchée. Si le numéro de pièce « R » sélectionné est le même numéro que cette partie, la partie sera lue de manière aléatoire ou non.

TrDly : 0 à 511. Délai de déclenchement. Ajoutera un délai, avant de déclencher l'autre partie, s'il est défini sur une valeur autre que zéro.

TrLen : 0 à 511. Longueur de déclenchement. Définit la durée de la porte de déclenchement supplémentaire. S'il est réglé sur zéro, il se peut qu'il ne se déclenche pas.

La page de sélection de mode, en mode sampler Xfade :



Xfondu : Exemple de position de fondu enchaîné. En tournant ce paramètre de la position la plus basse à la position la plus haute, LD3 effectuera un fondu enchaîné de l'échantillonnage sélectionné par le paramètre Chop à l'échantillonnage sélectionné par le paramètre Chop2. Ce paramètre peut être transformé et modulé. Plage : 0 à 511.

FMBus : Définit le bus audio source FM pour la modulation de fréquence de l'oscillateur/échantillonneur. Le montant FM est défini sur la page OSC. Les bus audio 1 à 8 peuvent être sélectionnés.

Apporte : Portamento de l'échantillonneur. Plus cette valeur est augmentée, plus la hauteur de l'échantillonneur glissera lentement d'une note à l'autre. Plage : 0 à 511.

Mode: Détermine si l'oscillateur de partie doit agir comme un oscillateur (Osc), un échantillonneur (Smp), un échantillonneur de clavier haché (ChKy), un générateur de bruit (Nois) ou un échantillonneur en mode Xfade (Xfad).

Couper2 : Sélectionne le point d'échantillonnage/hachage vers lequel sera effectué un fondu enchaîné lorsque vous tournez le paramètre Xfade. Si des points de découpage ont été générés pour l'échantillonnage sélectionné, un découpage peut être sélectionné en réglant ce paramètre. Plage : 0 à 63 pour l'échantillon 1, 64 à 128 pour l'échantillon 2, 129 à 192 pour l'échantillon 3, 193 à 255 pour l'échantillon 4.

TrgVers : Off, 1 à 16. Fait en sorte que cette partie déclenche une autre partie. Si cette partie est définie, la partie se déclenchera deux fois. Le paramètre TrLen doit être supérieur à 0 pour se

déclencher. Si une valeur avec un « R » (Random) après elle est sélectionnée, LD3 basculera de manière aléatoire entre cette partie et la partie sélectionnée, à chaque fois que la partie est déclenchée. Si le numéro de pièce « R » sélectionné est le même numéro que cette partie, la partie sera lue de manière aléatoire ou non.

TrDly : 0 à 511. Délai de déclenchement. Ajoutera un délai, avant de déclencher l'autre partie, s'il est défini sur une valeur autre que zéro.

TrLen : 0 à 511. Longueur de déclenchement. Définit la durée de la porte de déclenchement supplémentaire. S'il est réglé sur zéro, il se peut qu'il ne se déclenche pas.

Quelques limitations en mode Xfade :

-Les paramètres Chop et Chop2 ne peuvent pas être transformés dans ce mode. Le paramètre Xfade peut cependant être transformé.

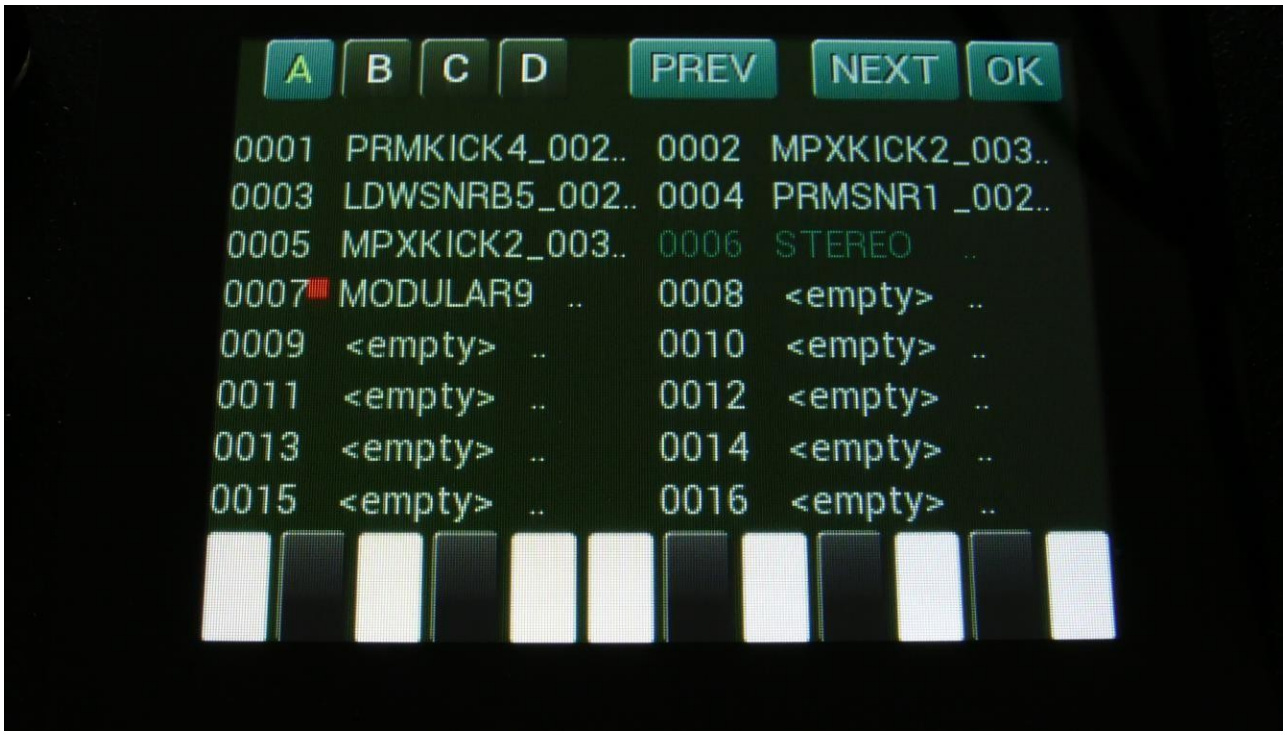
Sélection d'échantillons de pièces

Appuyez sur le bouton SMP pour accéder à cette page. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 4 fois sur le bouton step 6/Osc.



Ici, vous pouvez sélectionner 4 échantillons pour la pièce. Le nombre de ces échantillonnages utilisés est défini par le paramètre #Smp de la page SEL. Les 4 échantillons peuvent être sélectionnés pour être lus, en réglant le paramètre Chop et par modulation de sélection de chop.

Pour sélectionner un échantillonnage pour l'un des 4 emplacements, touchez simplement le nom de l'échantillon. Maintenant, cette page apparaîtra :



Sur chaque page, vous verrez 16 des échantillons conservés dans la mémoire FLASH LD3, banque A, B, C ou D.

Touchez A, B, C et D pour sélectionner la banque d'échantillons, touchez PREV et NEXT pour afficher les 16 échantillons précédents ou suivants.

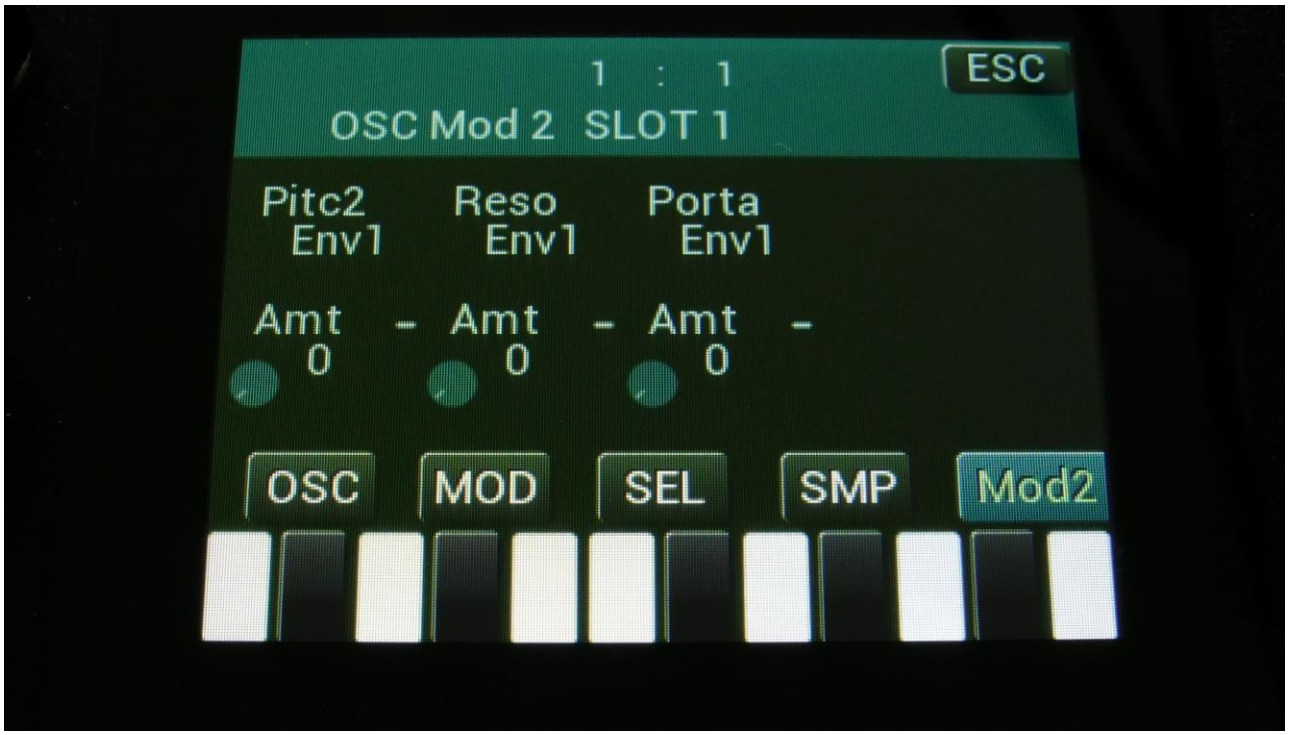
Pour sélectionner un échantillonnage, touchez le nom de l'échantillon.

Un petit carré rouge est affiché à côté du nom de l'échantillon, qui est le dernier à avoir été ajouté à la banque.

Lorsque vous avez trouvé le bon échantillonnage, touchez OK pour revenir à la page Synth Part Sample Select.

Modulation de l'oscillateur 2

La page Mod2, en mode oscillateur :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

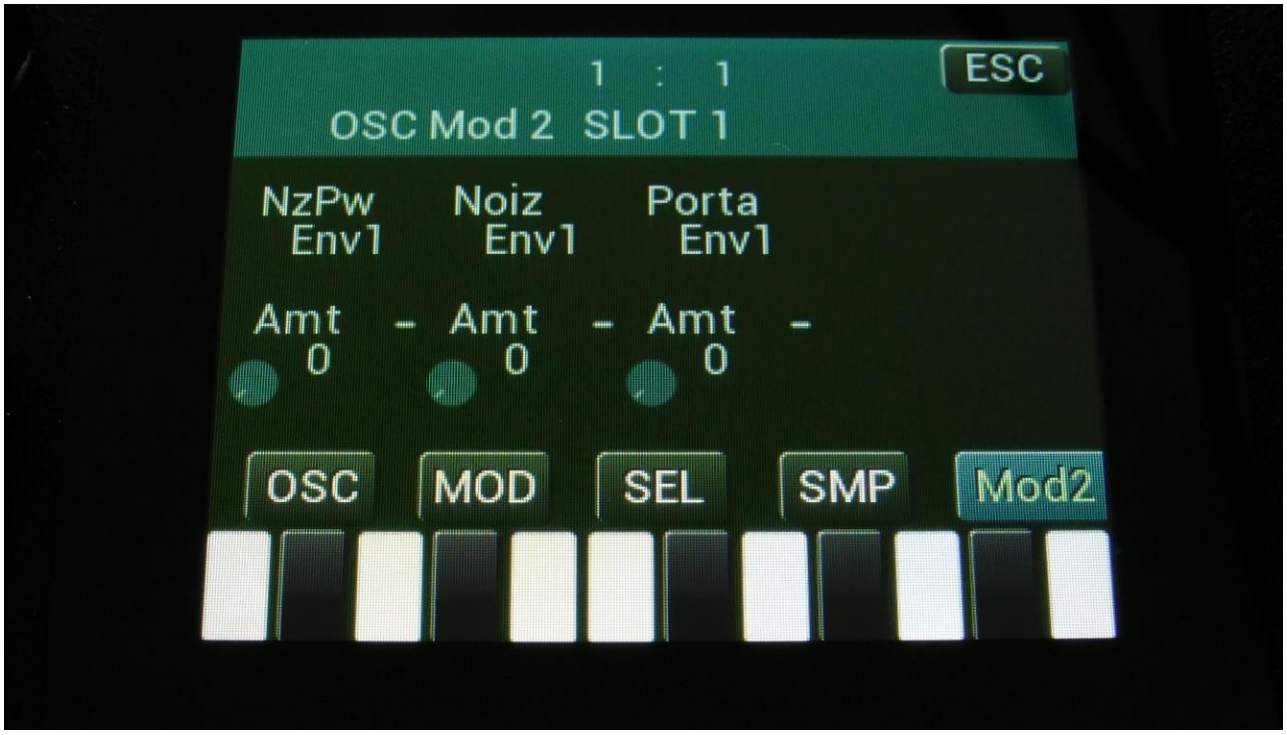
511. Les paramètres de cette page :

Pitc2 : Une destination de modulation de pitch supplémentaire, afin qu'il soit possible de moduler le pitch de l'oscillateur avec 2 sources de modulation en même temps.

Fait: Modulera le nombre de résonances renvoyées, lorsque le type d'oscillateur « Reso » est sélectionné.

Apporte : Modulera la quantité de portamento.

La page Mod2, lorsque Perc, Prc2 ou Prc3 est sélectionné comme Type :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

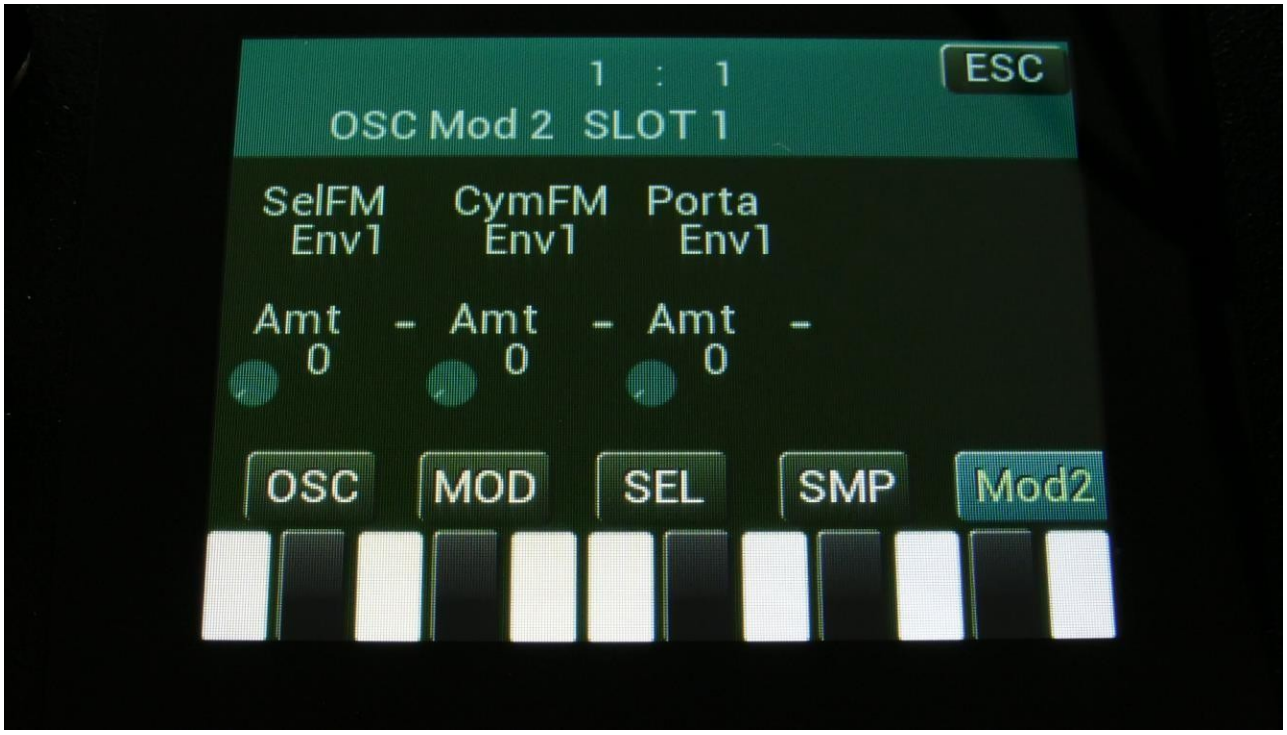
511. Les paramètres de cette page :

NzPw : Modulera le bruit FM PW.

Quand: Modulera la quantité de bruit FM appliqué aux ondes de percussion.

Apporte : Modulera la quantité de portamento.

La page Mod2, lorsque Cymb ou Cym2 est sélectionné comme Type :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

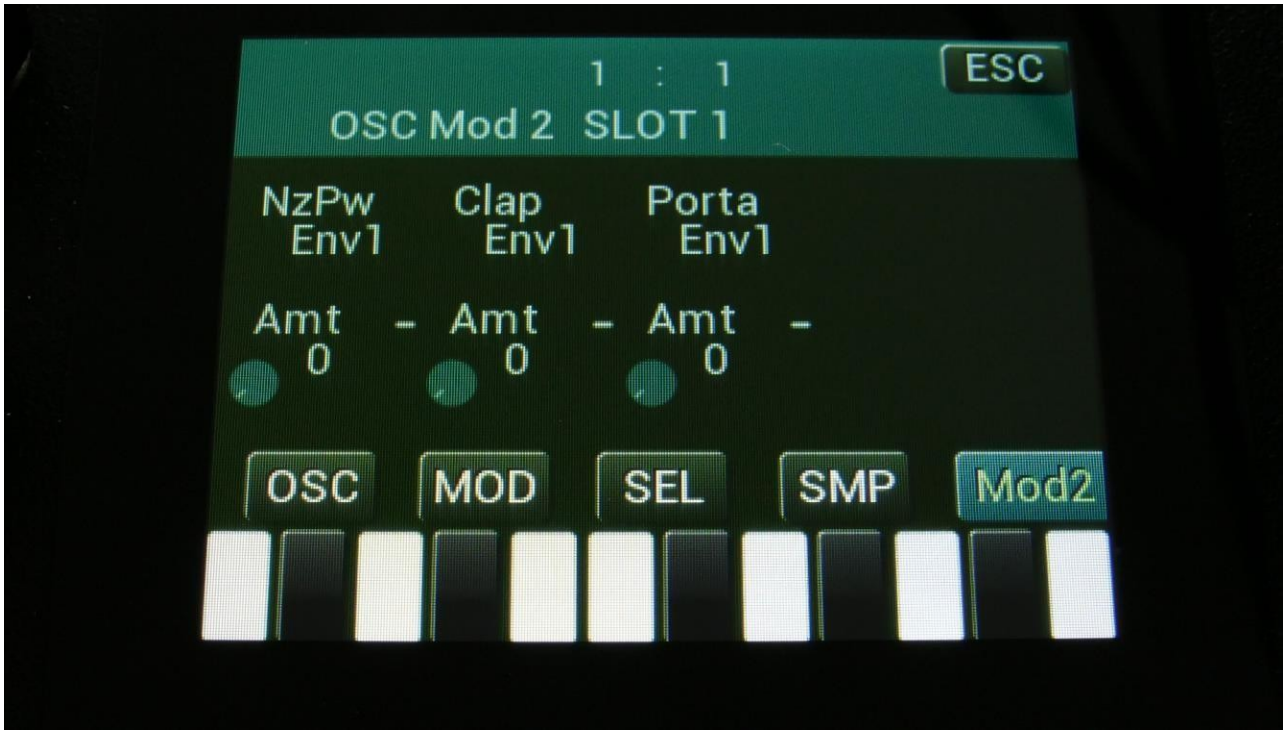
511. Les paramètres de cette page :

Autonome : Modulera la quantité d'auto-FM appliquée au premier oscillateur à onde carrée.

CymFM : Modulera la quantité de FM appliquée entre les ondes carrées.

Apporte : Modulera la quantité de portamento.

La page Mod2, lorsque Clap est sélectionné comme Type :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

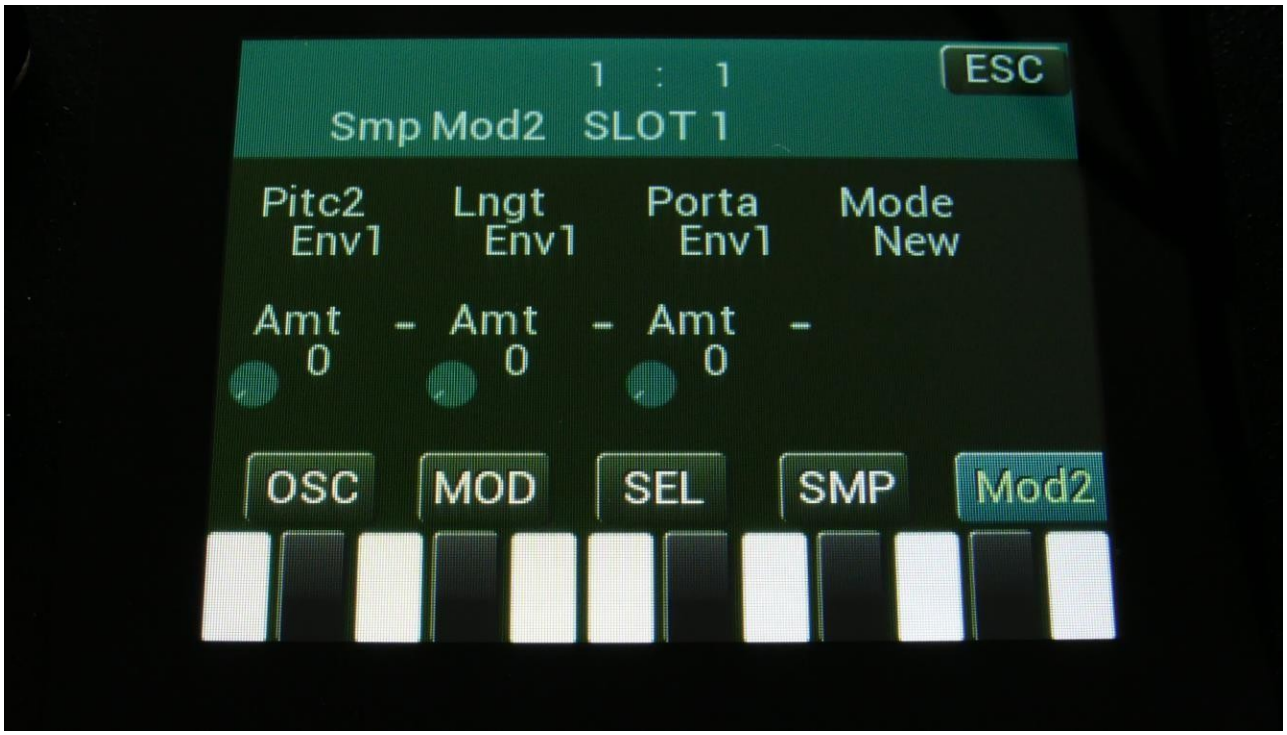
511. Les paramètres de cette page :

NzPw : Modulera le bruit de claquement PW.

Taper: Modulera l'intensité de l'enveloppe du clap.

Apporte : Modulera la quantité de portamento.

La page Mod2, en mode sampler ou clavier haché :



Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

Pitc2 : Une destination de modulation de pitch supplémentaire, afin qu'il soit possible de moduler le pitch d'échantillonnage avec 2 sources de modulation en même temps.

Longueur: Modulera la longueur de l'échantillon.

Apporte : Modulera la quantité de portamento.

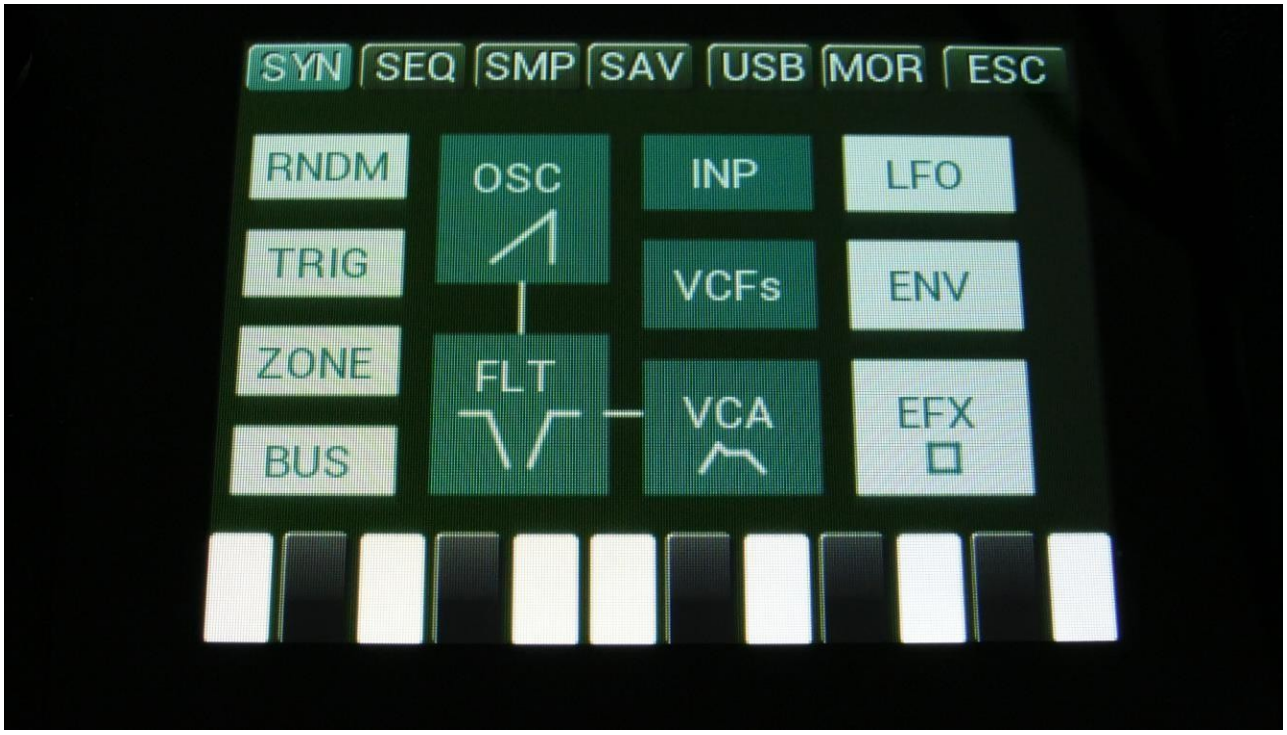
Mode: Taux d'échantillonnage nouveau/ancien. Lorsqu'il est réglé sur « New », les échantillons seront lus à 44,100 Hz, lorsqu'il est réglé sur « Old », les échantillons seront lus à 43,945 Hz. Pour garantir la compatibilité avec les échantillons enregistrés avant la version 13.34 du micrologiciel, dans laquelle un écart d'horloge d'échantillonnage a été corrigé.

Comment configurer des échantillonnages (stéréo)

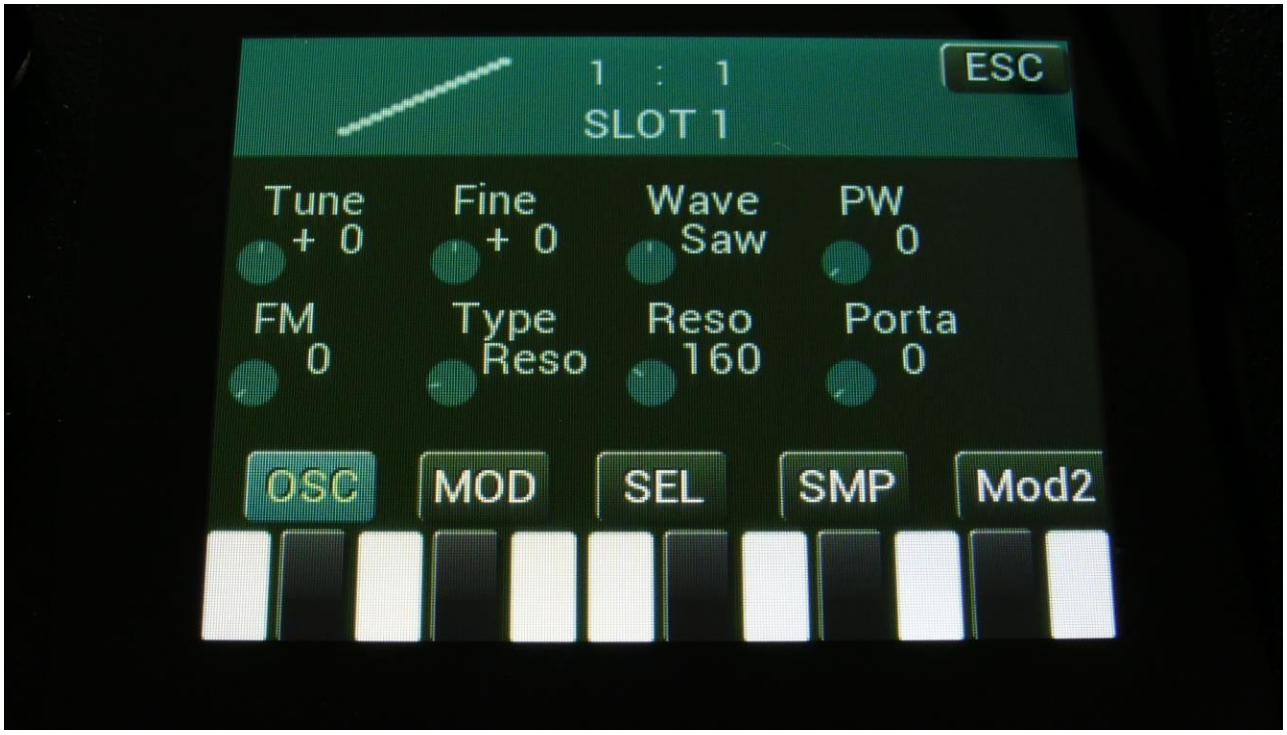
Dans ce chapitre, nous expliquerons comment configurer un échantillonnage pour une partie, ainsi que quelques étapes supplémentaires nécessaires au réglage des filtres et du VCA/BUS en mode stéréo, lors de la configuration d'un échantillonnage stéréo.



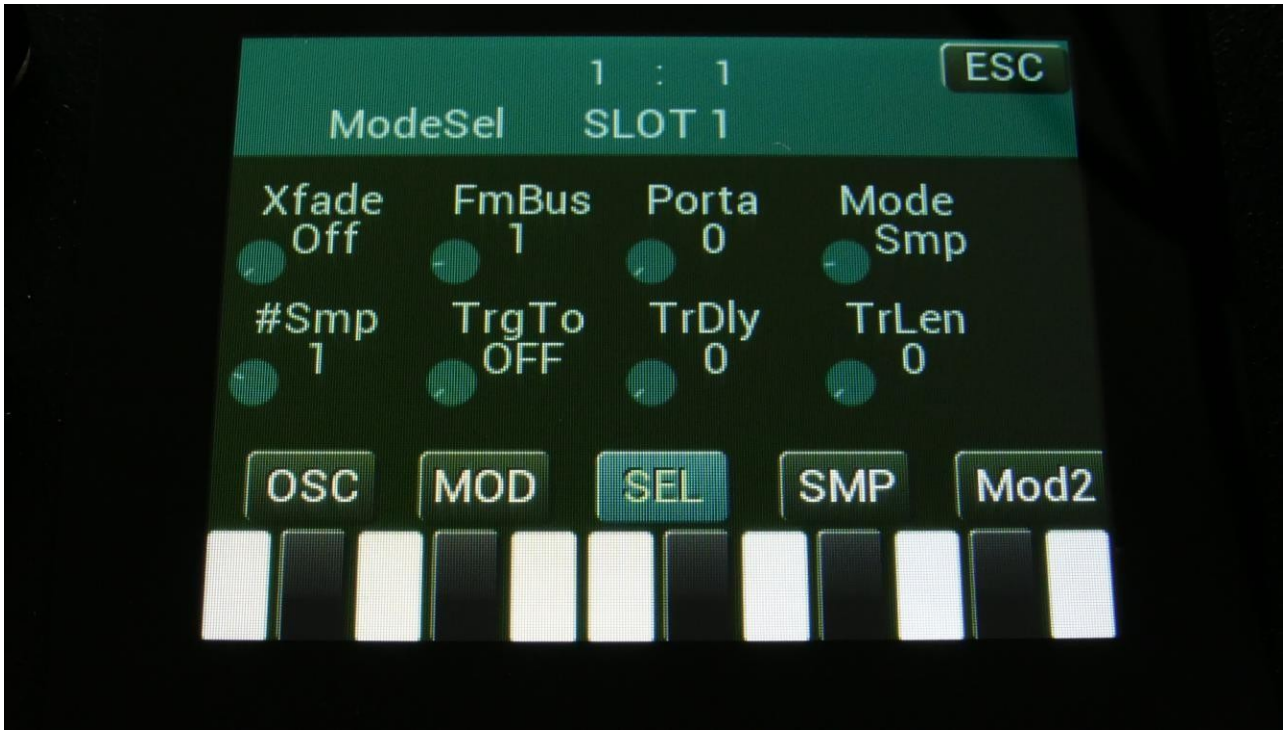
Depuis la page Preset Select, touchez « EDIT » pour accéder à la page principale du synthétiseur.



Depuis la page principale du synthétiseur, touchez la case nommée « OSC » pour accéder aux pages de l'oscillateur.



Appuyez sur le bouton tactile « SEL » pour accéder à la page de sélection du mode oscillateur.



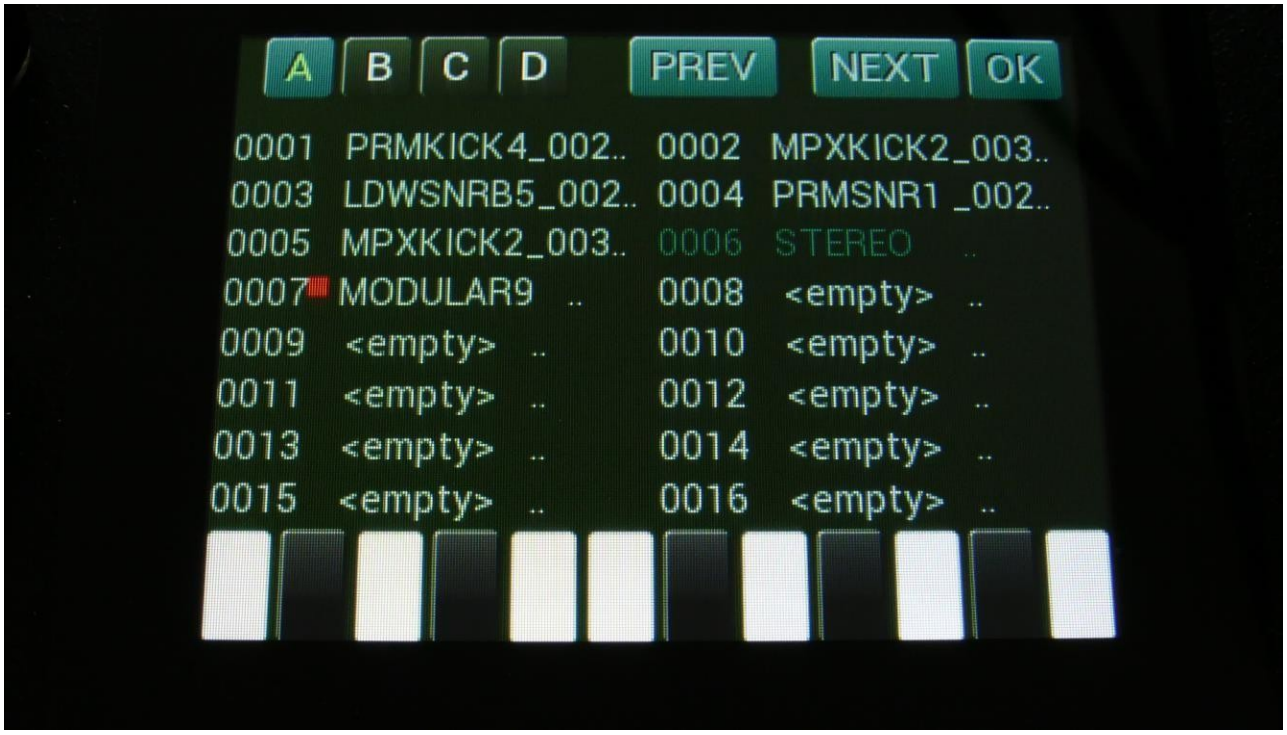
Réglez le paramètre « Mode » sur « Smp ».

Appuyez maintenant sur le bouton tactile « SMP » pour accéder à la page de sélection des échantillons.



Ici, vous pouvez sélectionner jusqu'à 4 échantillons pour la pièce. Le nombre de ces échantillonnages utilisés est défini par le paramètre #Smp de la page SEL. Les 4 échantillons peuvent être sélectionnés pour être lus, en réglant le paramètre Chop et par modulation de sélection de chop.

Pour l'instant, touchez simplement le nom de l'échantillon, qui commence par « 1 : », pour ouvrir la page de sélection d'échantillon pour le premier échantillonnage.



Sur chaque page, vous verrez 16 des échantillons conservés dans la mémoire FLASH LD3, banque A, B, C ou D.

Touchez A, B, C et D pour sélectionner la banque d'échantillons, touchez PREV et NEXT pour afficher les 16 échantillons précédents ou suivants.

Pour sélectionner un échantillonnage, touchez le nom de l'échantillon.

Un petit carré rouge est affiché à côté du nom de l'échantillon, c'est-à-dire le dernier, ajouté à la banque.

Lorsque vous avez trouvé le bon échantillonnage, touchez OK pour revenir à la page Synth Part Sample Select.

Vous avez maintenant attribué un échantillonnage à la partie actuellement sélectionnée. Vous pouvez maintenant le rejouer, en déclenchant la partie depuis son bouton de déclenchement, un appareil MIDI connecté et depuis le séquenceur.

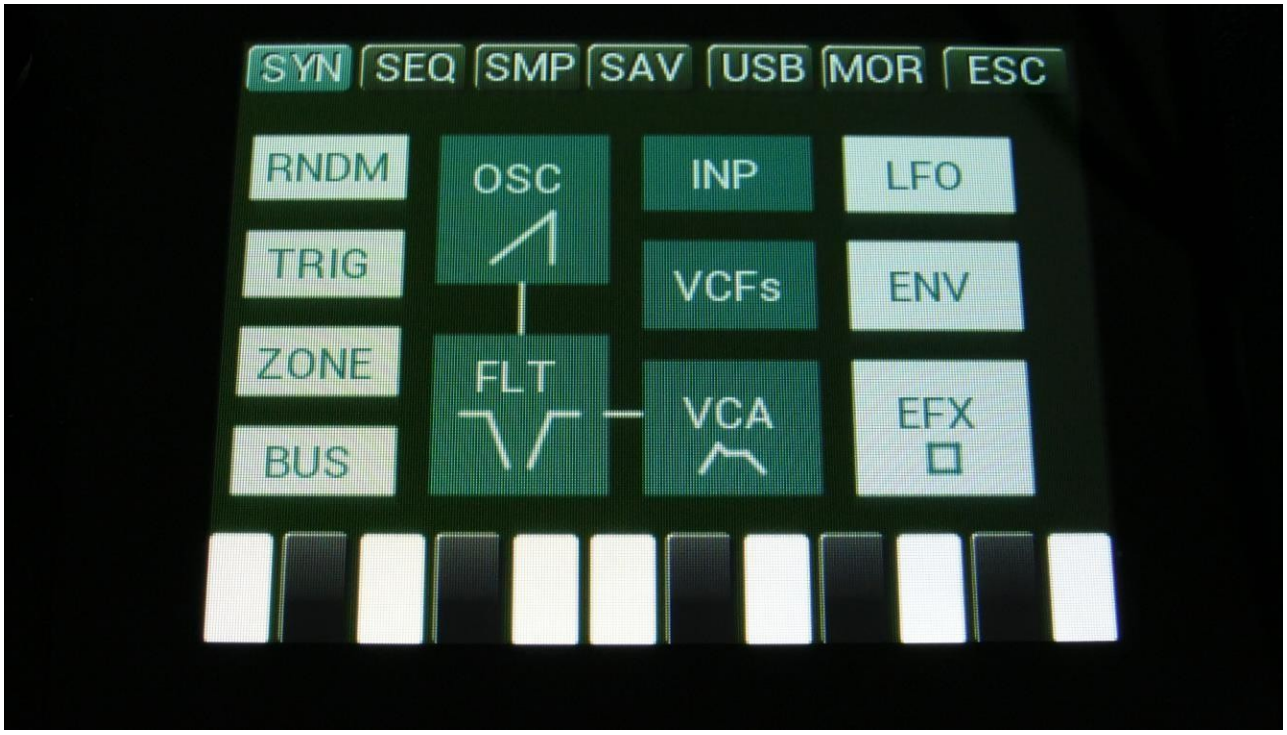
Si un échantillonnage stéréo est sélectionné, quelques étapes supplémentaires sont nécessaires pour que LD3 émette les deux canaux audio à partir de celui-ci. Ces étapes seront expliquées dans les pages suivantes.

Étapes supplémentaires requises pour configurer un échantillonnage stéréo

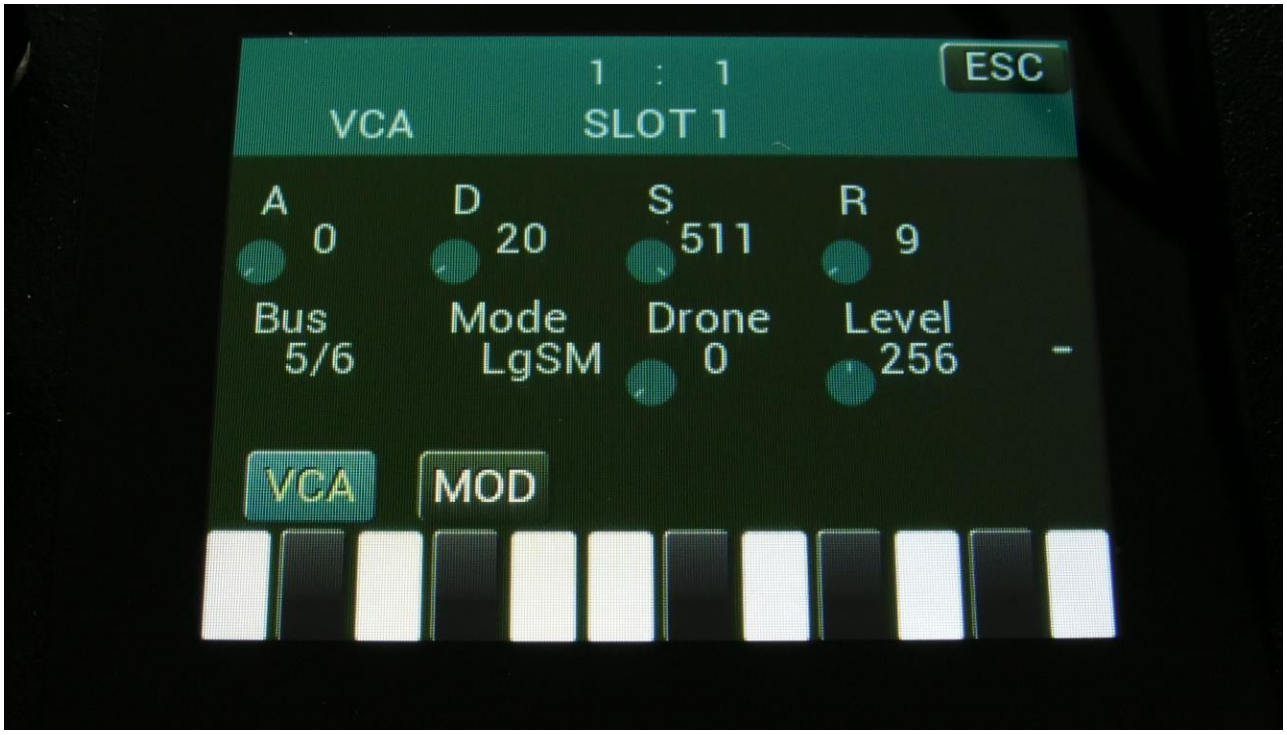
Les étapes supplémentaires requises pour configurer un échantillonnage stéréo sont :
-Configurez le VCA pour qu'il soit émis sur 2 bus audio.
-Configurez ces bus audio pour qu'ils sortent à gauche et à droite.
-Réglez les filtres en mode stéréo.

Ceci va maintenant être expliqué en détail.

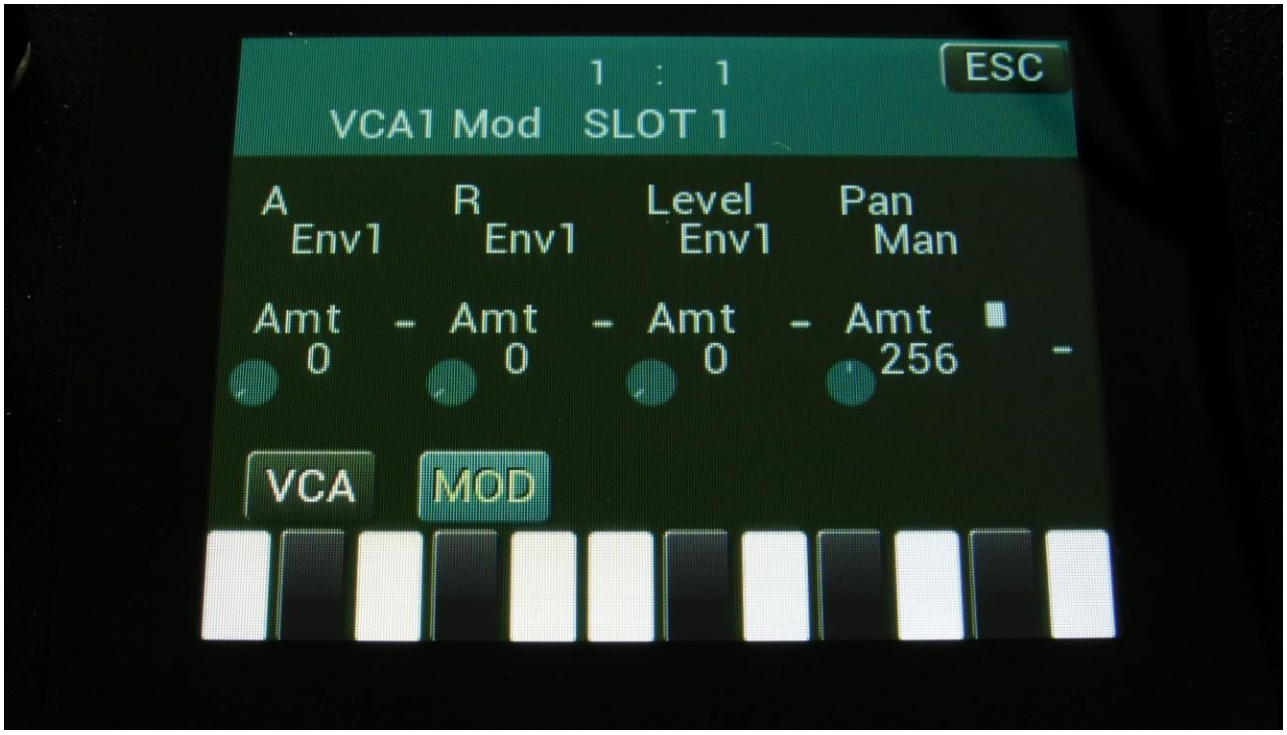
Quittez les pages de l'oscillateur pour revenir à la page principale du synthétiseur.



Touchez la case nommée « VCA » pour accéder aux pages VCA de la pièce.



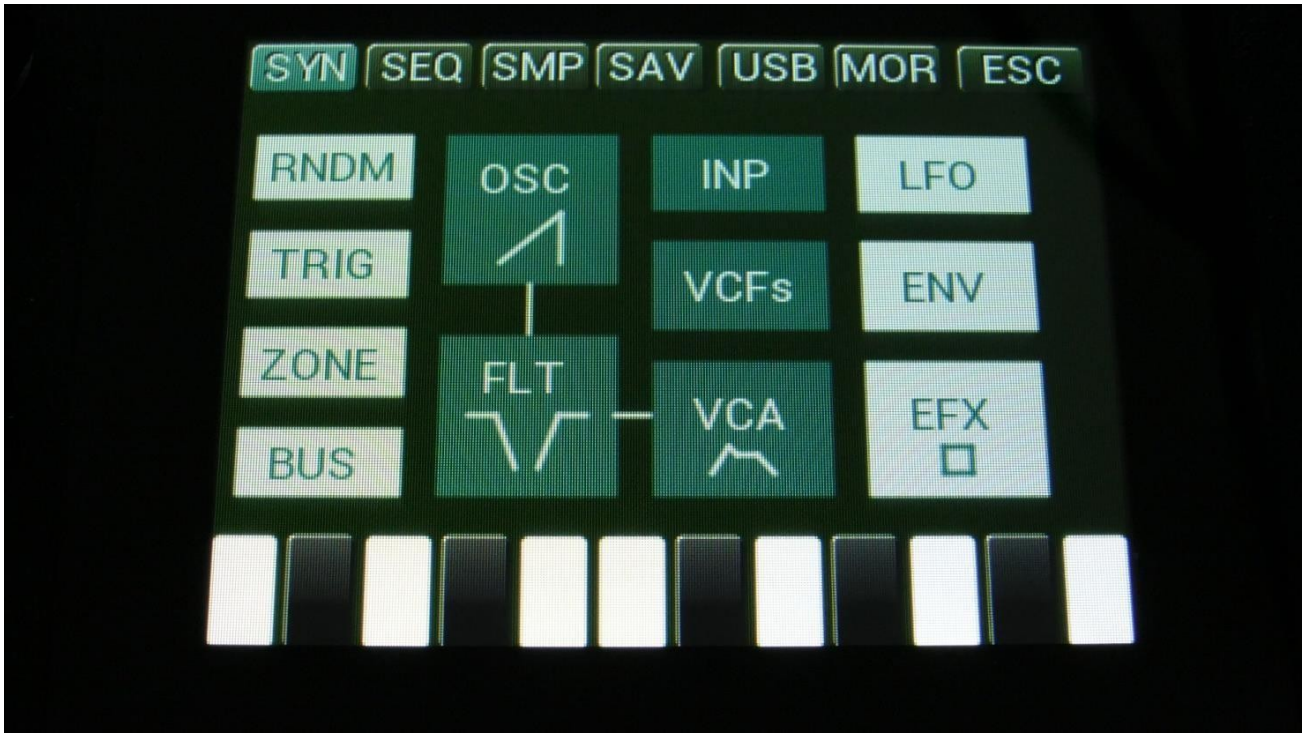
Réglez le paramètre « Bus », de sorte que le VCA émette sur 2 bus – « 1/2 », « 3/4 », « 5/6 » ou « 7/8 ». Appuyez maintenant sur le bouton tactile « MOD ».



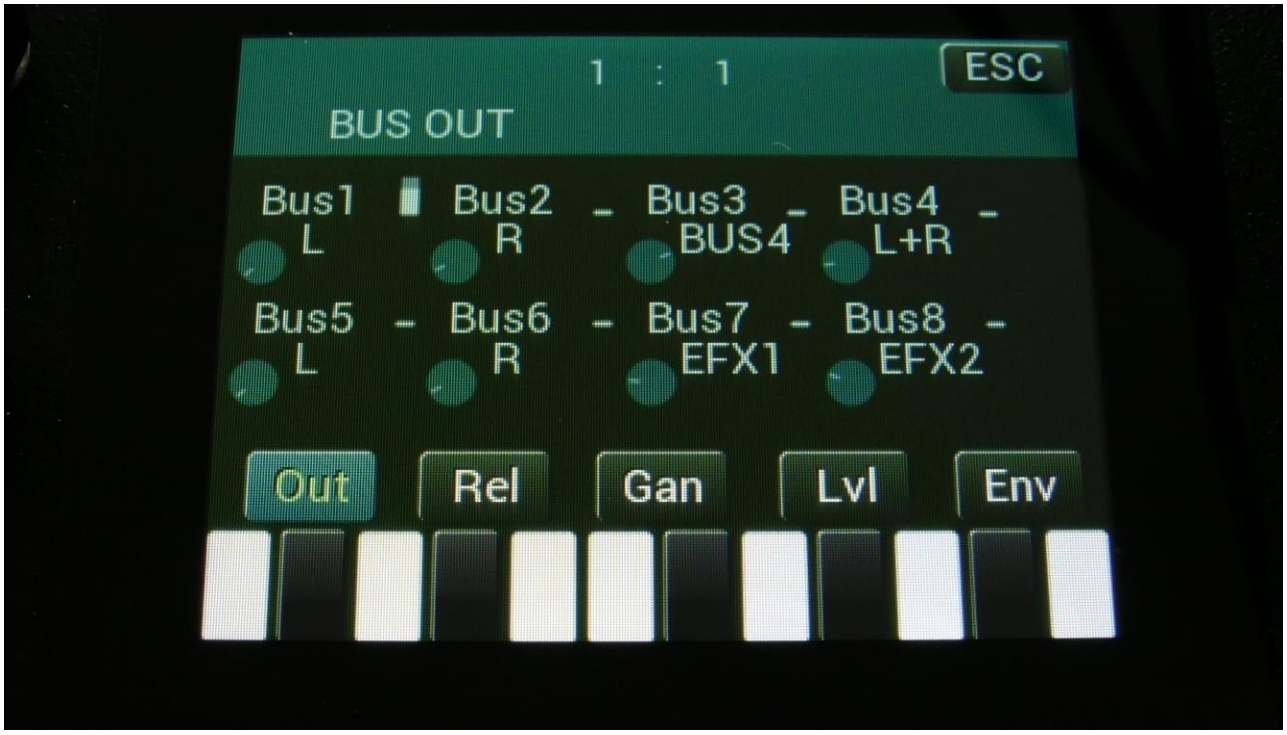
Assurez-vous que « Pan » est réglé sur « Man » et que « Pan »

sur « Amt » est sur « 256 ». Quittez les pages VCA pour revenir

à la page principale du synthétiseur.

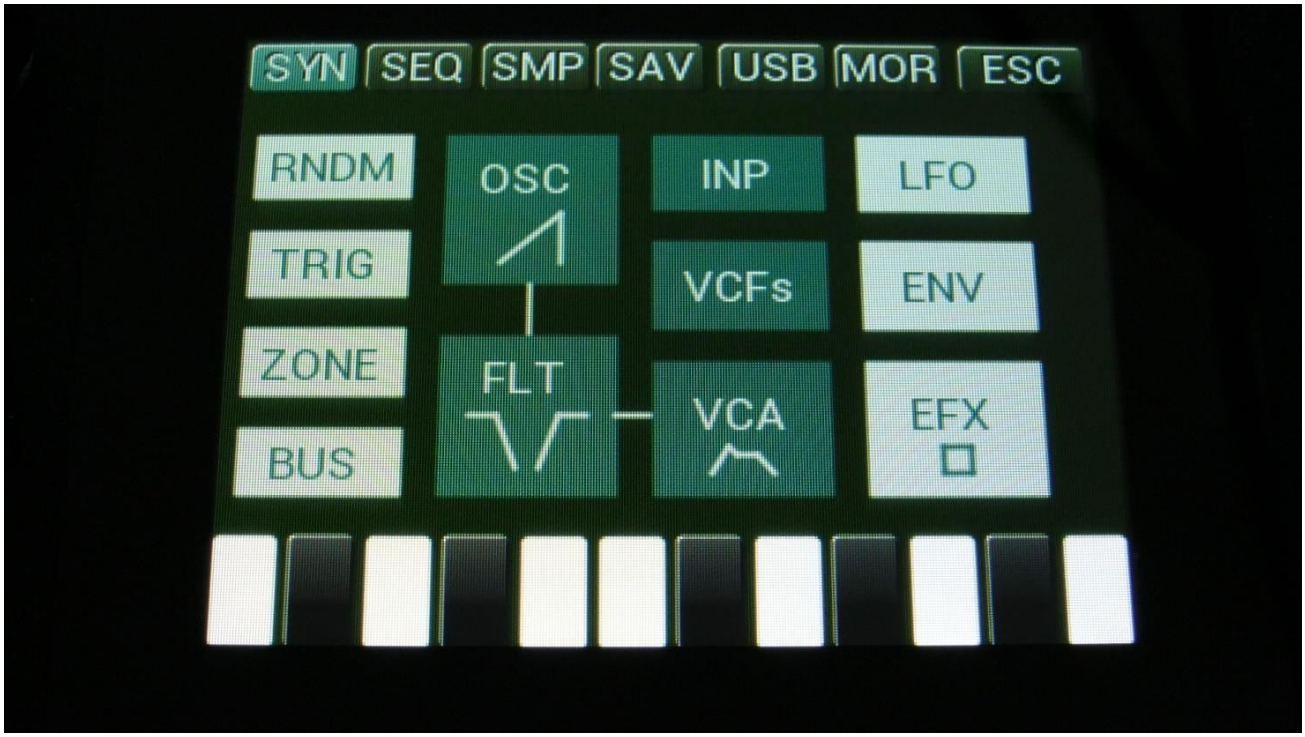


Touchez la case nommée « BUS » pour accéder aux pages du bus audio.

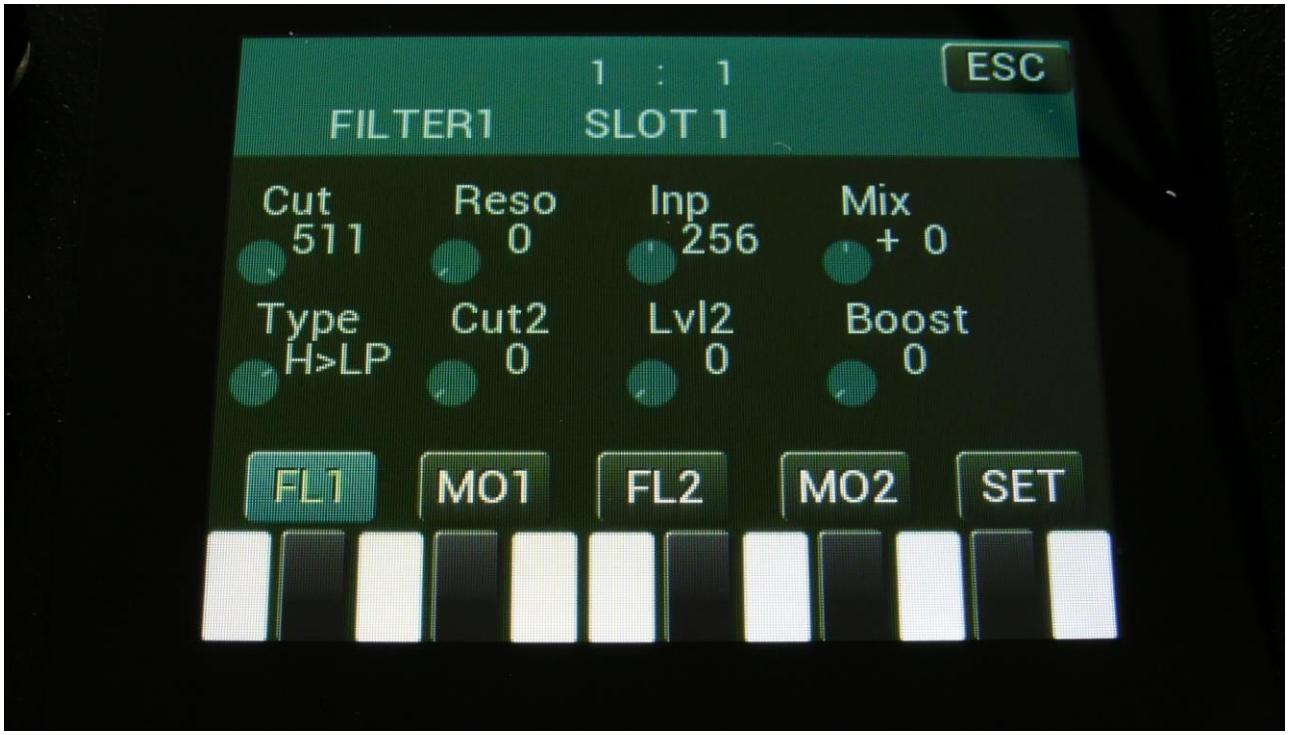


Sur cette première page Bus, réglez les bus audio vers lesquels le VCA émet, respectivement sur L et R, comme les bus 5 et 6 sur l'image.

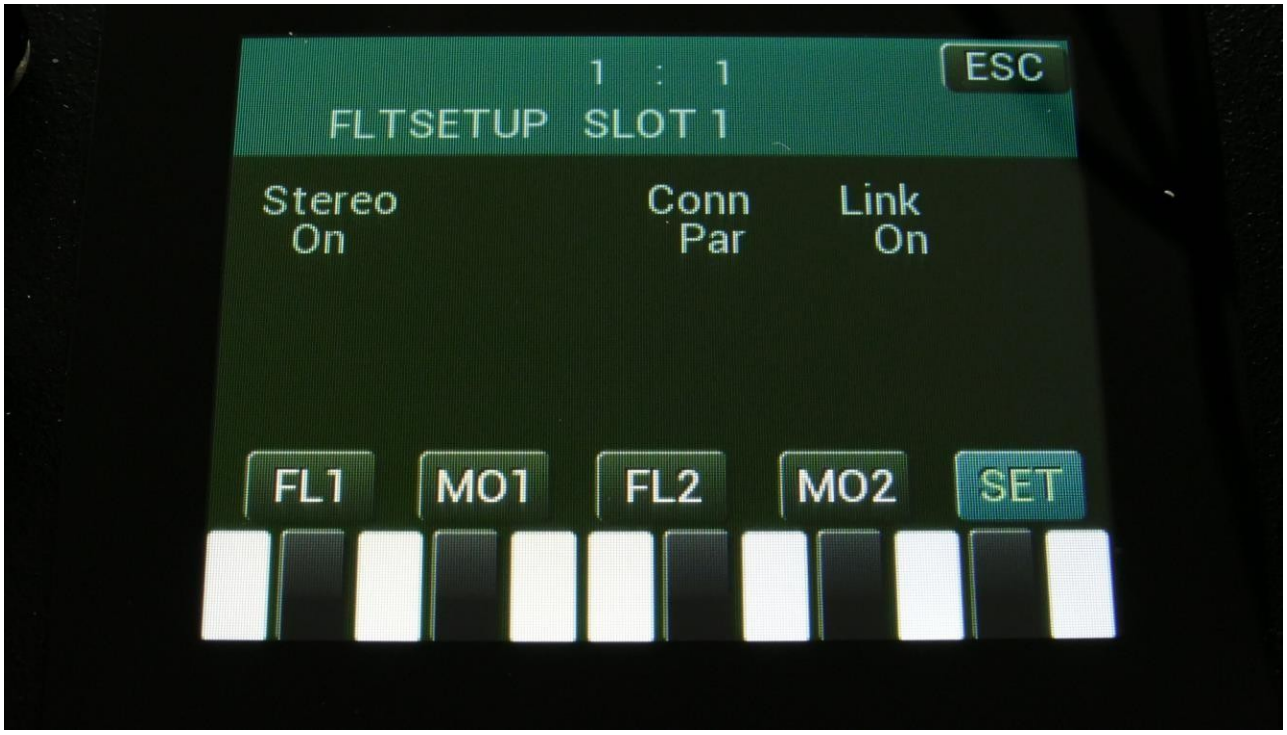
Quittez cette page et accédez à la page principale de Synth.



Touchez la case nommée « FLT » pour accéder aux pages de filtre numérique.



Appuyez sur le bouton tactile « SET ».



Sur cette page, réglez le paramètre « Stereo » sur « On ».

Peu importe que les filtres numériques soient utilisés ou non, ce routage doit être réglé sur stéréo, afin de faire passer les deux canaux audio d'un échantillonnage stéréo.

Désormais, lorsque vous déclenchez l’échantillonnage stéréo sélectionné, il devrait être lu en stéréo !

Les modulateurs granulaires

Chacune des 16 parties de synthétiseur de LD3 possède 2 modulateurs granulaires, le générateur aléatoire granulaire et le modulateur de séquence granulaire, qui se présentent comme sources de modulation, pour tout paramètre pouvant être modulé.

GrRn – Générateur aléatoire granulaire

Cela fonctionne en conjonction avec l'oscillateur de la pièce, l'échantillonneur ou

le générateur de bruit. En mode oscillateur ou bruit :

Chaque fois que la forme d'onde du synthé recommence, le générateur aléatoire granulaire émet un nouveau signal aléatoire.
valeur. Lors de la modulation du paramètre d'onde de l'oscillateur avec cela, il collera de manière aléatoire différentes formes d'onde ensemble, pour un chaos granulaire. Puisque n'importe quel paramètre peut être modulé par ce biais, les possibilités sont infinies.

En mode échantillonneur :
Chaque fois que l'échantillonneur boucle, le générateur aléatoire granulaire émettra une nouvelle valeur aléatoire. Si vous disposez d'un échantillonnage haché en vague et que vous réglez ce paramètre pour moduler le paramètre de sélection de hachage, un chaos d'échantillon aléatoire granulaire sera obtenu. Bien entendu, celui-ci peut aussi moduler n'importe quel autre paramètre, pour des possibilités infinies.

GrSq – Modulateur de séquence granulaire

Cela fonctionne en conjonction avec l'oscillateur de partie, l'échantillonneur ou le générateur de bruit et une piste de contrôleur de séquenceur. Il n'utilise pas directement la sortie de la piste du contrôleur, uniquement les valeurs de pas et le dernier paramètre de pas.
L'oscillateur de la partie 1 utilise la piste du contrôleur 17 pour les valeurs de séquence, la partie 2 utilise la piste du contrôleur 18, la partie 3 utilise la piste du contrôleur 19 et ainsi de suite…

En mode oscillateur ou bruit :
Chaque fois que la forme d'onde du synthétiseur recommence, le modulateur de séquence granulaire obtient la valeur suivante de la piste de contrôleur associée. En modulant le paramètre d'onde de l'oscillateur avec cela, il est possible de programmer des séquences d'ondes. Puisque n'importe quel paramètre peut être modulé par ce biais, les possibilités sont infinies.

En mode échantillonneur :
Chaque fois que l'échantillonneur boucle, le modulateur de séquence granulaire obtient la valeur suivante de la piste du contrôleur associée. Si vous disposez d'un échantillonnage haché d'onde et que vous réglez ce paramètre pour moduler le paramètre de sélection de hachage, il est possible de programmer des séquences d'ondes. Bien entendu, celui-ci peut aussi moduler n’importe quel autre paramètre, pour des possibilités infinies.

4 générateurs aléatoires

Chaque partie synthétisée de LD3 dispose de 4 générateurs aléatoires, qui prennent une nouvelle valeur aléatoire à chaque fois que la partie est déclenchée.

Il n'y a aucun réglage à effectuer pour ceux-ci. On les retrouve sous forme de sources de modulation, nommées : Rnd1, Rnd2, Rnd3 et Rnd4.

Les filtres numériques

Chaque partie LD3 dispose de 2 filtres numériques. 23 types de filtres différents peuvent être sélectionnés. Ils disposent de différents modes passe-bas, passe-haut et passe-bande, avec des caractéristiques différentes, mais aussi de modes spéciaux comme Lo-Fi, destruction et Fat, et certains filtres doubles sont même disponibles. Ils peuvent être connectés en série ou en parallèle les uns aux autres, fonctionnent comme un seul filtre stéréo et leurs paramètres peuvent être liés les uns aux autres, pour un réglage plus facile en mode stéréo.

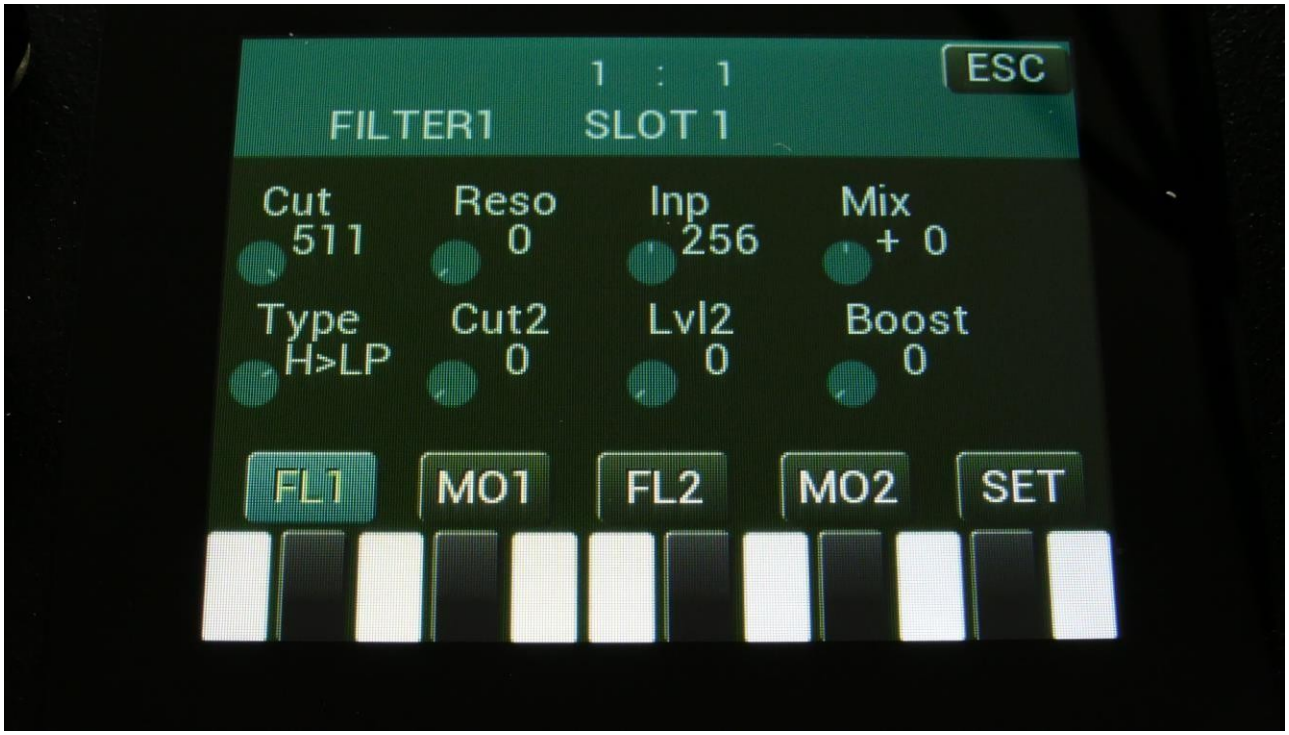
Lorsque les types de filtre 1 à 16 sont sélectionnés et que différents types de filtre sont sélectionnés pour les couches de morphing A et B, LD3 effectuera un morphing entre les types de filtre.

Liste des types de filtres numériques

1- **LPF1 :** Filtre passe-bas au caractère plutôt faible. La résonance n'auto-oscille pas.
2- **LPF2 :** Filtre passe-bas un peu plus net que le LPF1. La résonance n'auto-oscille pas.
3- **LPF3 :** Filtre passe-bas pointu avec résonance auto-oscillante.
4- **LPF4 :** Filtre passe-bas très net avec résonance auto-oscillante.
5- **FBP1 :** Filtre passe-bande au caractère plutôt faible. La résonance n'auto-oscille pas.
6- **FBP2 :** Filtre passe-bande axé sur la zone des basses. Distorsion à des niveaux d'entrée plus élevés. La résonance n'auto-oscille pas.
7- **BPF3:** Filtre passe-bande Sharp avec résonance auto-oscillante.
8- **HPF1 :** Filtre passe-haut Sharp avec résonance auto-oscillante.
9- **HPF2 :** Filtre passe-haut à gain élevé avec résonance auto-oscillante. Distorsion à des niveaux d'entrée plus élevés.
10- **HPF3 :** Filtre passe-haut Sharp avec résonance auto-oscillante. Un peu plus faible que HPF1.
11- **Dstr :** Destruction. Un filtre plutôt défectueux. Auto-oscille à certains endroits, se déforme à d'autres.
12- **FAT1 :** Filtre passe-bas légèrement déformant, avec une réponse nette et une résonance auto-oscillante.
13- **FAT2 :** Une version légèrement plus faible de FAT1.
14- **LoFi :** Un filtre passe-bas très déformant et imprévisible.
15- **LPF5 :** Un filtre passe-bas au caractère très doux. La résonance n'auto-oscille pas.
16- **FBP4 :** Un filtre passe-bande au caractère très doux et à la résonance auto-oscillante.
17- **SvfL :** Un filtre passe-bas au son assez neutre et doux avec une résonance auto-oscillante.
18- **SvfB :** Un filtre passe-bande au son assez neutre et doux avec une résonance auto-oscillante.
19- **SvfH :** Un filtre passe-haut au son assez neutre et doux avec une résonance auto-oscillante.
20- **SvfN :** Un filtre coupe-bande au son assez neutre et doux avec une résonance auto-oscillante.
21- **2xBP**: Double filtre passe-bande de 12 dB.
22- **H/LP**: 12dB Filtre passe-bas et un filtre passe-haut connectés en parallèle l'un à l'autre.
23- **H>LP**: Filtre passe-haut de 12 dB entrant dans un filtre passe-bas de 12 dB.

Paramètres des filtres numériques

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez FLT pour accéder aux filtres numériques. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton d'étape 7/Filter.



Appuyez sur le bouton tactile FL1 pour accéder à la page Filtre 1.

Couper: 0 à 511. Règle la fréquence de coupure du filtre.

Fait: 0 à 511. Définit la quantité de résonance appliquée au filtre.

Entrée : 0 à 511. Règle le niveau d'entrée du signal audio vers le filtre. Différentes caractéristiques peuvent être obtenues en ajustant cela.

Mélanger: -256 à +255. Définit le mélange entre le signal d'entrée audio et le signal de sortie du filtre. À +0, le signal d'entrée est transmis. Aux valeurs positives, la sortie du filtre est ajoutée au signal d'entrée. Aux valeurs négatives, une version inversée de la sortie du filtre est ajoutée au signal d'entrée. A +255 et -256, seule la sortie du filtre est entendue.

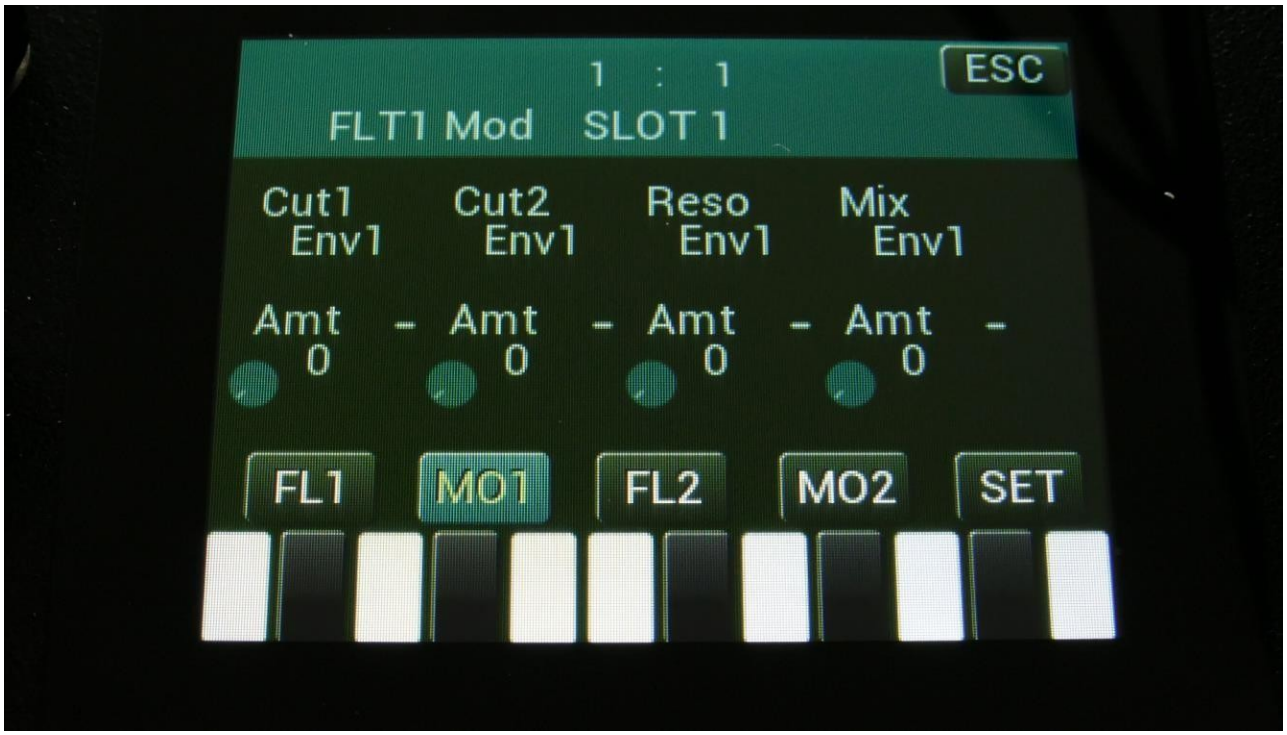
Taper: Définit le type de filtre. Voir la liste des types de filtres.

Numéro/Coupe2 : 0 à 511. Augmenter cette valeur rendra la réponse en fréquence du filtre de plus en plus étroite. Lorsqu'un double filtre est sélectionné, ce paramètre ajustera la fréquence de coupure du deuxième filtre. Cela n'a aucune fonction lorsqu'un filtre de type Svf est sélectionné.

Faible/Niv2 : 0 à 511. Définit le point de décalage de fréquence le plus bas du filtre. Augmenter cette valeur rendra, dans de nombreux types de filtres, le fond des basses plus présent ou déformé. Lorsqu'un double filtre est sélectionné, ce paramètre ajustera le niveau du deuxième filtre. Cela n'a aucune fonction lorsqu'un filtre de type Svf est sélectionné.

Booster: 0 à 511. Gain du niveau de sortie du filtre.

Modulation du filtre 1



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à la page Filter 1 Modulation.

Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

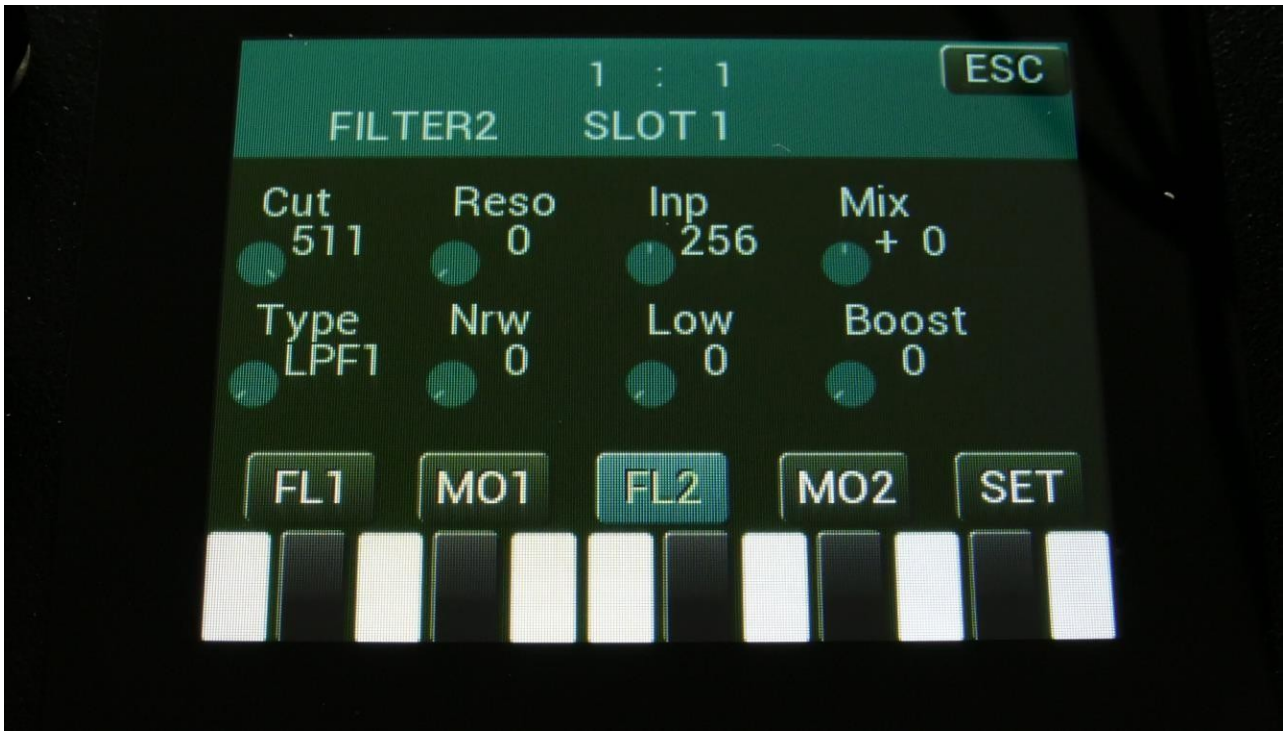
Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure du filtre. Lorsqu'un double filtre est sélectionné, Cut1 modulera le premier filtre et Cut2 modulera le second.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée au filtre.

Mélanger: Modulera le filtre Mix.

Filtre 2



Appuyez sur le bouton tactile FL2 pour accéder à la page Filtre 2.

Couper: 0 à 511. Règle la fréquence de coupure du filtre.

Fait: 0 à 511. Définit la quantité de résonance appliquée au filtre.

Entrée : 0 à 511. Règle le niveau d'entrée du signal audio vers le filtre. Différentes caractéristiques peuvent être obtenues en ajustant cela.

Mélanger: -256 à +255. Définit le mélange entre le signal d'entrée audio et le signal de sortie du filtre. À +0, le signal d'entrée est transmis. Aux valeurs positives, la sortie du filtre est ajoutée au signal d'entrée. Aux valeurs négatives, une version inversée de la sortie du filtre est ajoutée au signal d'entrée. A +255 et -256, seule la sortie du filtre est entendue.

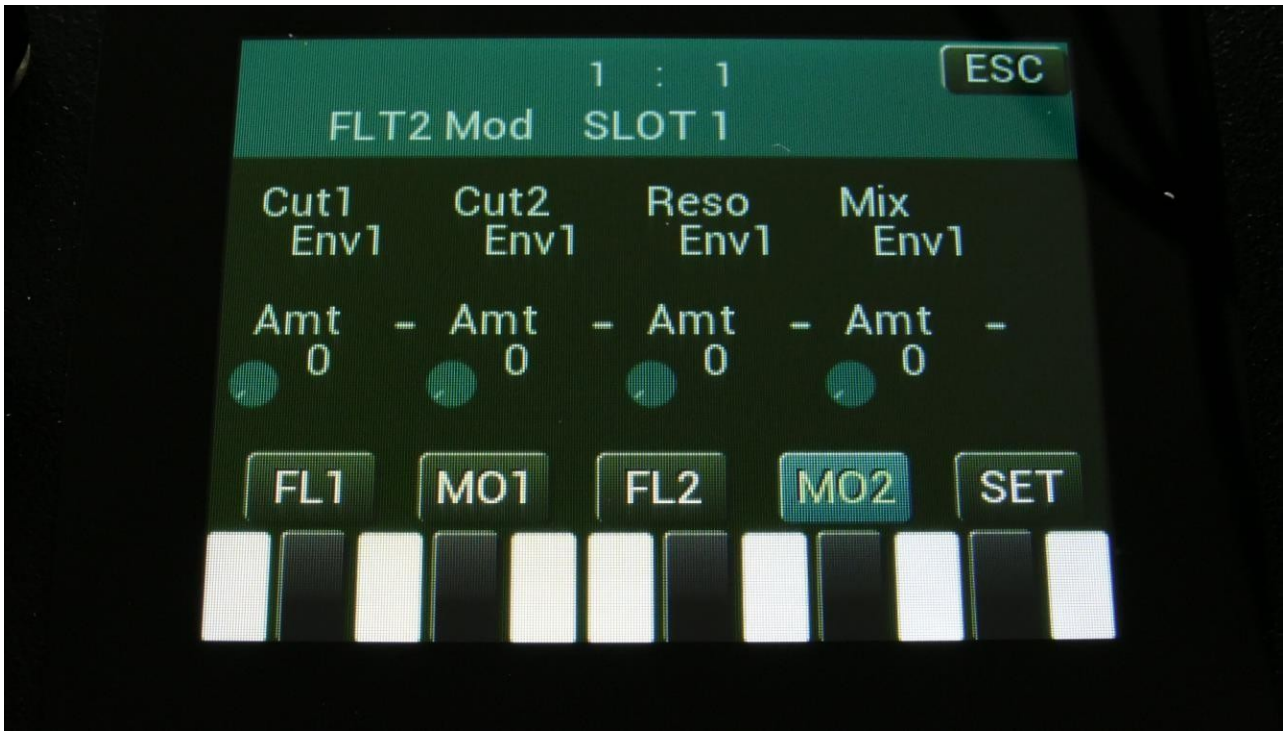
Taper: Définit le type de filtre. Voir la liste des types de filtres.

Numéro/Coupe2 : 0 à 511. Augmenter cette valeur rendra la réponse en fréquence du filtre de plus en plus étroite. Lorsqu'un double filtre est sélectionné, ce paramètre ajustera la fréquence de coupure du deuxième filtre. Cela n'a aucune fonction lorsqu'un filtre de type Svf est sélectionné.

Faible/Niv2 : 0 à 511. Définit le point de décalage de fréquence le plus bas du filtre. Augmenter cette valeur rendra, dans de nombreux types de filtres, le fond des basses plus présent ou déformé. Lorsqu'un double filtre est sélectionné, ce paramètre ajustera le niveau du deuxième filtre. Cela n'a aucune fonction lorsqu'un filtre de type Svf est sélectionné.

Booster: 0 à 511. Gain du niveau de sortie du filtre.

Modulation du filtre 2



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à la page Modulation du filtre 2.

Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

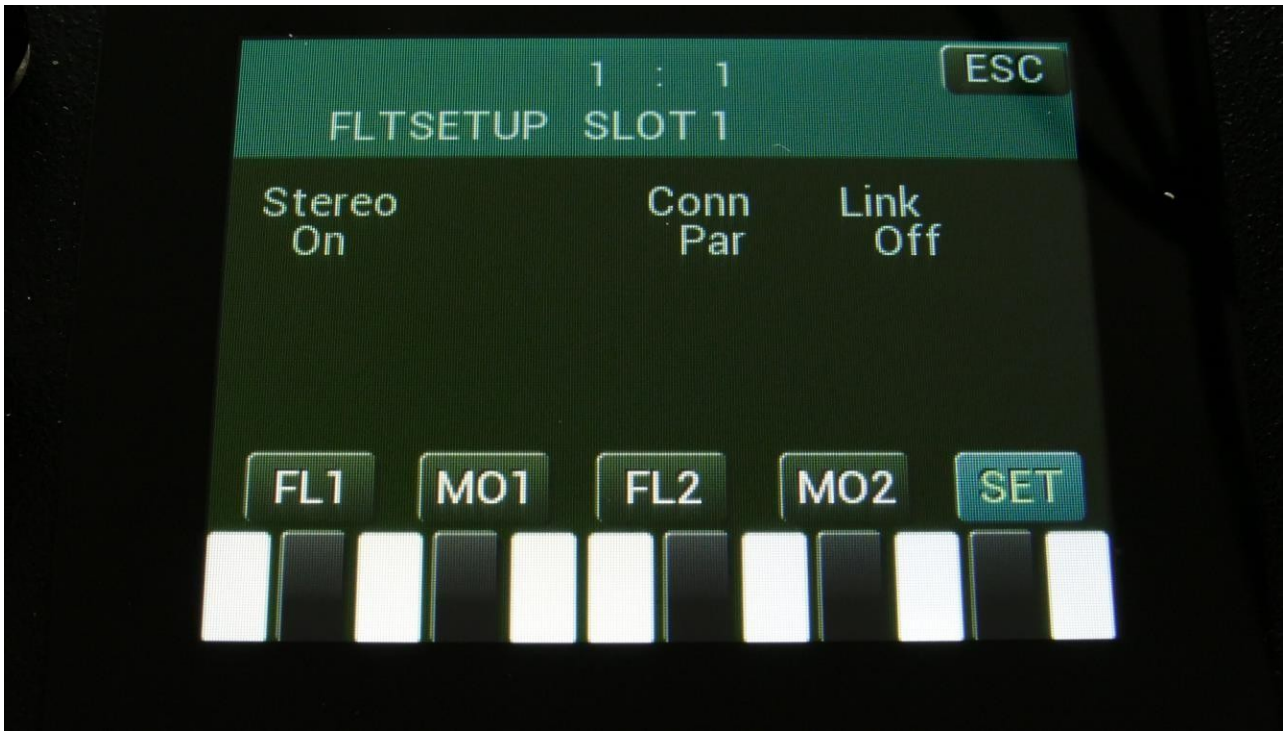
Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure du filtre. Lorsqu'un double filtre est sélectionné, Cut1 modulera le premier filtre et Cut2 modulera le second.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée au filtre.

Mélanger: Modulera le filtre Mix.

Configuration des filtres



Appuyez sur le bouton tactile SET pour accéder à la page de configuration des filtres.

Stéréo: Éteint, allumé.
Lorsqu'ils sont désactivés, les signaux audio gauche et droit, provenant des oscillateurs (uniquement vraiment efficaces lorsque des échantillons stéréo sont lus), sont mélangés en un seul signal mono, qui passe à travers les deux filtres.
Lorsqu'il est activé, le filtre 1 affecte uniquement le canal gauche du signal audio et le filtre 2 affecte uniquement le canal droit.

Connecticut: Connexion des filtres parallèle (Par) ou série (Ser).

Lien: Éteint, allumé. Lorsqu'il est activé, tout réglage effectué sur le filtre 1 est automatiquement effectué sur le filtre 2 également. Peut être utile pour les performances stéréo.

VCA

Le VCA est la dernière étape d'une partie de synthétiseur, avant que l'audio ne soit envoyé au système Audio Bus. La sortie audio du filtre numérique va dans le VCA.

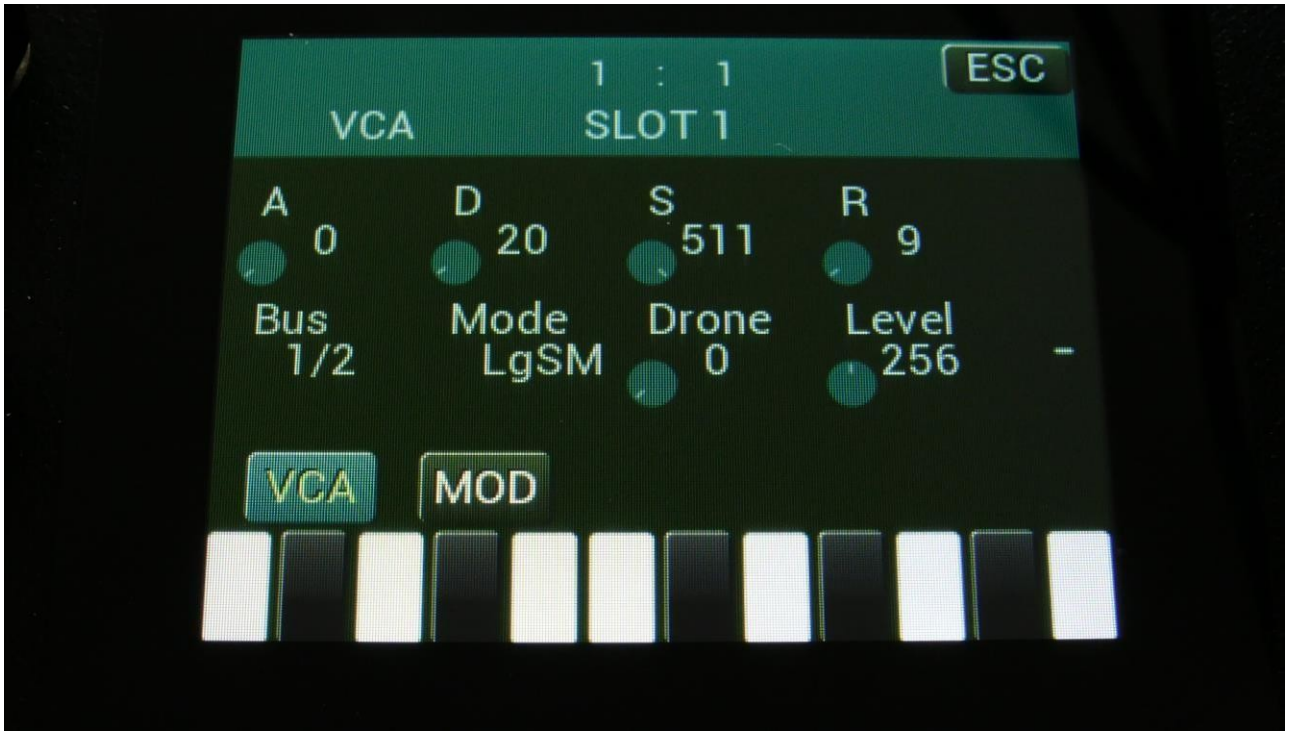
Les VCA peuvent se comporter selon 4 modes différents. Linéaire, logarithmique, linéaire lisse et logarithmique lisse. Les modes VCA fluides se comportent comme ceux que l'on trouve dans la plupart des autres synthétiseurs.

La sortie audio du VCA peut être modulée en niveau et panoramique. Le panoramique peut également être modulé. La sortie du VCA peut être envoyée vers 2 bus audio en même temps. Lorsqu'il est configuré comme ceci, le contrôle panoramique/modulation effectue un panoramique du signal audio entre les 2 bus audio. Pour une sortie panoramique stéréo, l'un de ces bus doit être réglé sur la sortie audio de droite et l'autre sur la gauche.
Il est également possible d'envoyer un bus à la sortie de l'effet 1 et l'autre à la sortie de l'effet 2. Ensuite, le contrôle panoramique/modulation mélangera les 2 effets. Bien entendu, des filtres et des effets d'insertion peuvent également être placés sur ces bus, pour plus de possibilités sonores.

Une enveloppe ADSR est attachée au VCA. Les enveloppes VCA peuvent être en mode linéaire ou logarithmique. Un paramètre Drone est disponible, pour ouvrir le VCA sans avoir besoin de déclencher l'enveloppe. Le niveau de sortie VCA est modulé par l'enveloppe ADSR attachée. L'attaque et le relâchement peuvent être modulés par n'importe quelle source de modulation.

Paramètres VCA

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez VCA pour accéder aux pages VCA. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton d'étape 8/VCA.



Appuyez sur le bouton tactile VCA pour accéder à la page des paramètres VCA.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie VCA.

UN: 0 à 511. Temps d'attaque de l'enveloppe VCA. Le temps qu'il faudra à l'enveloppe VCA pour passer de zéro à sa valeur maximale, lorsqu'un événement de note est reçu et maintenu enfoncé.

D: 0 à 511. Temps de décroissance de l'enveloppe VCA. Lorsque l'enveloppe VCA a atteint sa valeur maximale, dans le temps fixé par le paramètre d'attaque, elle décline, jusqu'à atteindre le niveau de sustain, et y reste, tant que la note qui l'a déclenchée est tenue.

S : 0 à 511. Niveau de sustain de l'enveloppe VCA. Expliqué sous le paramètre « D ».

R : 0 à 511. Temps de libération de l'enveloppe VCA. Le temps qu'il faudra à l'enveloppe VCA pour décroître de la valeur à laquelle elle se trouve, lorsqu'un événement note off est reçu, jusqu'à zéro.

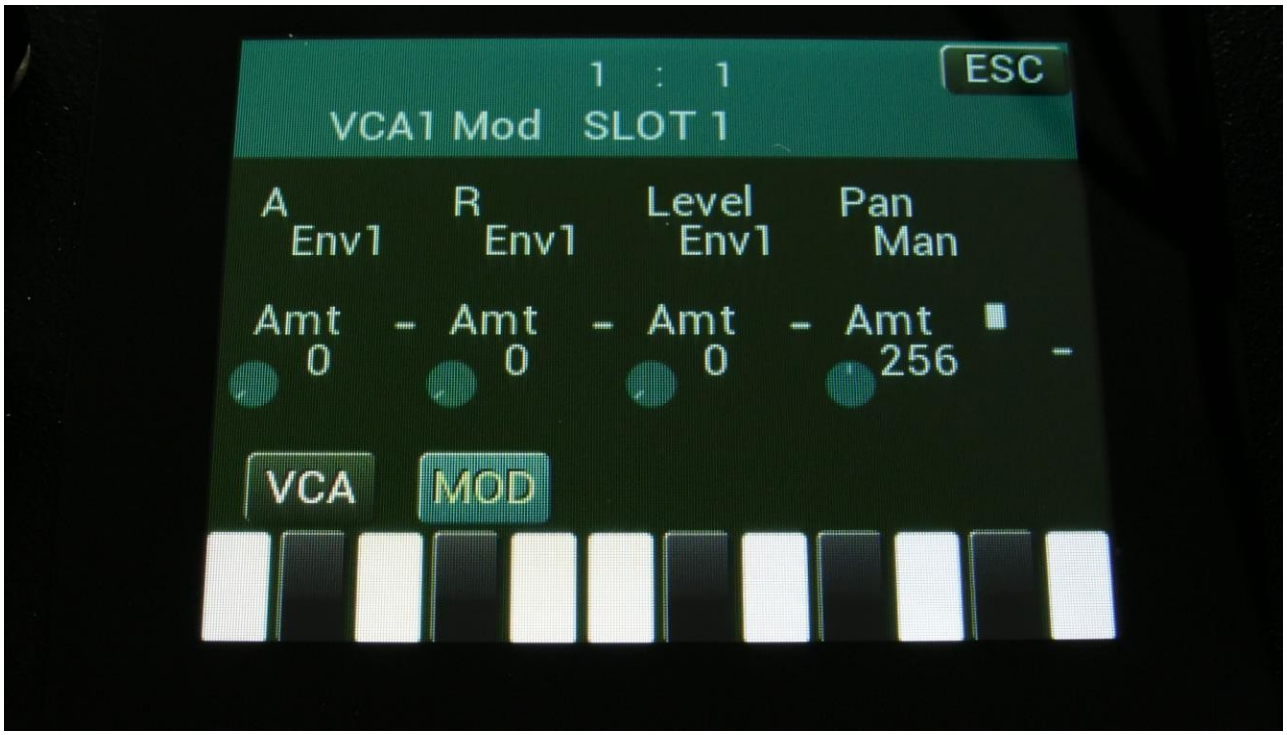
Bus: 1/2 , 3/4 , 5/6 , 7/8 , 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Sélectionne vers quel(s) bus audio le VCA doit transmettre son audio. Lorsque 2 bus sont sélectionnés, le paramètre panoramique et la modulation effectuent un panoramique du signal audio entre les 2 bus.

Mode: Sélectionne si le comportement du VCA doit être linéaire **(Lin),** logarithmique **(Enregistrer),** linéaire lisse **(LinSM)** ou logarithmique lisse **(LogSM).** La courbe logarithmique donne au son une attaque plus douce et moins « cliquable ». Les modes fluides ne produisent aucun clic. Le **Lin4, Log4, LinS4 et LogS4** modes définit les comportements comme mentionné ci-dessus, mais avec des temps d'enveloppe 4 fois plus longs.

Drone: 0 à 511. Niveau de décalage du drone de l'enveloppe VCA. Lorsque cette valeur est augmentée, l'enveloppe VCA n'atteindra jamais une valeur de sortie inférieure à celle à laquelle elle est ajustée – elle reviendra à cette valeur ajustée, au lieu de zéro. Utilisez-le pour garder la sortie d'une partie de synthétiseur ouverte aux sons de drone.

Niveau: Le niveau de sortie du VCA.

Modulation VCA



Appuyez sur le bouton tactile MOD pour accéder à la page de modulation VCA. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 2 fois sur le bouton pas à pas 8/VCA.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie VCA. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

UN: Module le temps d'attaque de

l'enveloppe VCA. **R :** Module le temps de

relâchement de l'enveloppe VCA. **Niveau:**

Module le niveau de sortie du VCA.

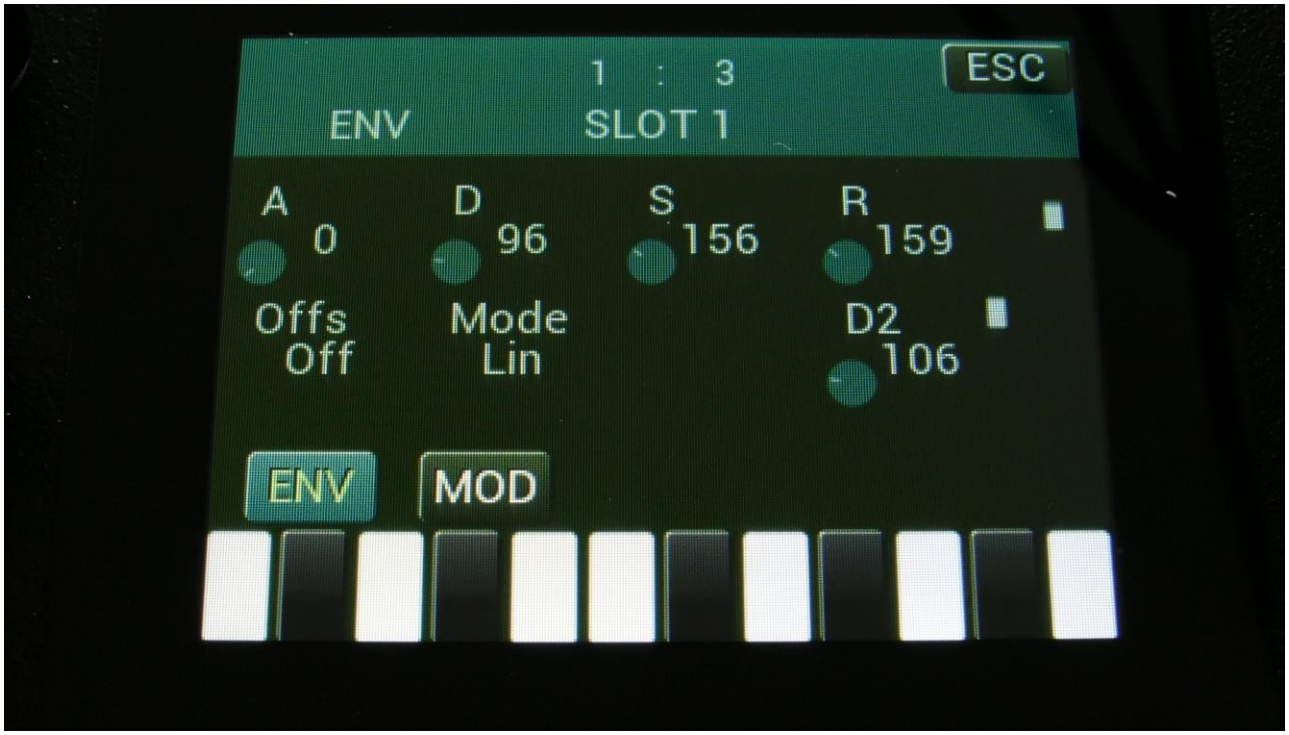
Poêle: Module le panoramique de sortie du VCA. Lorsque la source est réglée sur manuel (« Man »), le paramètre de quantité ajuste manuellement le panoramique de sortie.

Enveloppe 1 et 2

Chaque partie Synth de LD3 possède 2 enveloppes de modulation. Un type ADSR et une enveloppe de désintégration uniquement. Enveloppe 1, l'enveloppe ADSR peut avoir des caractéristiques linéaires ou logarithmiques, il est possible de boucler le segment ADS, et elle dispose également d'un contrôle d'offset.
L'enveloppe 2, l'enveloppe de désintégration, est toujours linéaire.

Paramètres des enveloppes 1 et 2

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez ENV pour accéder aux pages d'enveloppe. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton pas à pas 9/Env.



Appuyez sur le bouton tactile ENV pour accéder à la page des paramètres d'enveloppe.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent les sorties Enveloppe et Decay Enveloppe.

UN: 0 à 511. Temps d'attaque de l'enveloppe 1. Le temps qu'il faudra à l'enveloppe pour passer de zéro à sa valeur maximale, lorsqu'un événement de note est reçu et maintenu enfoncé.

D: 0 à 511. Temps de décroissance de l'enveloppe 1. Lorsque l'enveloppe a atteint sa valeur maximale, dans le temps fixé par le paramètre d'attaque, elle décline, jusqu'à atteindre le niveau de sustain, et y reste, tant que la note qui l'a déclenchée est tenue.

S : 0 à 511. Niveau de sustain de l'enveloppe 1. Expliqué sous le paramètre « Dec ».

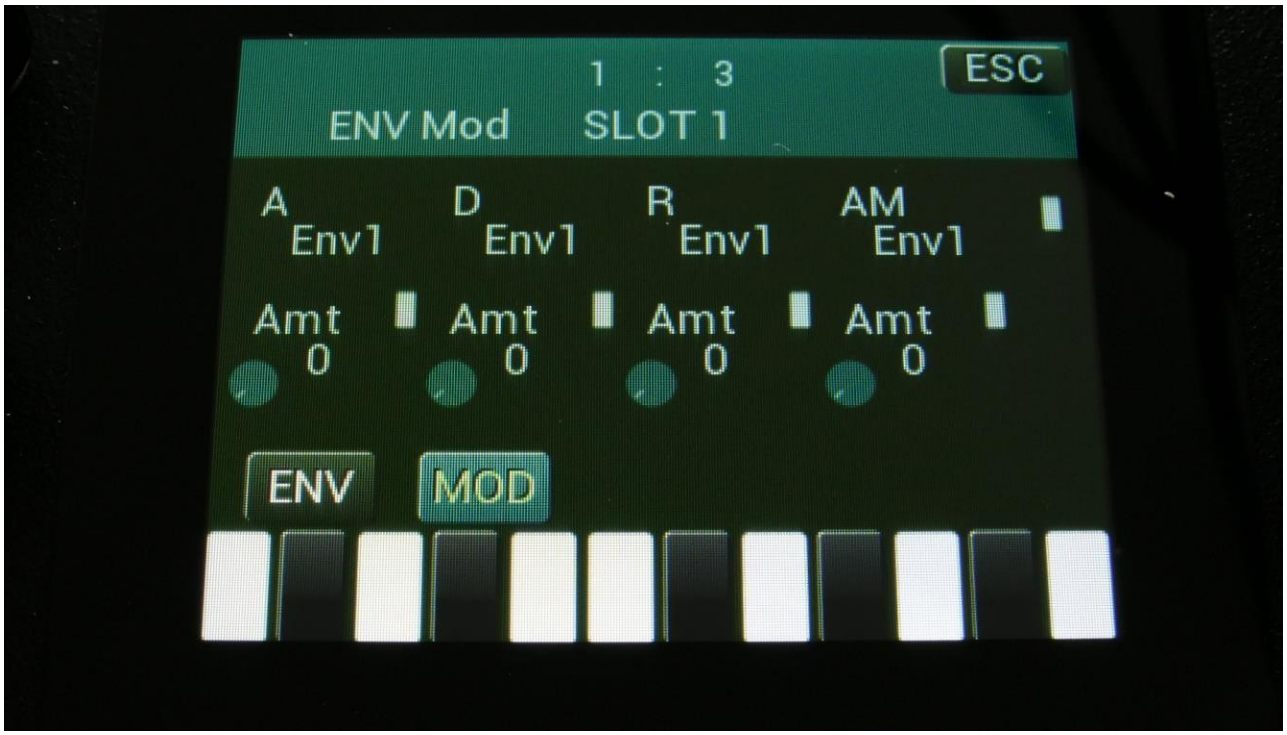
R : 0 à 511. Temps de libération de l'enveloppe 1. Le temps qu'il faudra à l'enveloppe pour passer de la valeur à laquelle elle se trouve, lorsqu'un événement de note off est reçu, à zéro.

Désavantages : Compenser:
-Désactivé: L'enveloppe fonctionnera autour du point zéro et appliquera une modulation négative et positive aux paramètres affectés par celui-ci.
-Sur: Positif uniquement, décalage ajouté. L'enveloppe ne fonctionnera qu'au-dessus du point zéro et ne fera qu'augmenter les valeurs des paramètres affectés par celle-ci.

Mode: Sélectionne si la courbe d'enveloppe doit être linéaire **(Lin),** ou logarithmique **(Enregistrer).** La courbe logarithmique donne à l'enveloppe une attaque plus douce et moins « cliquable ». Le **Lin4 et Log4** modes définit les comportements comme mentionné ci-dessus, mais avec des temps d'enveloppe 4 fois plus longs.
Le **LinLp** et **LogLp** Les modes créeront les segments d'attaque, de déclin et de maintien de la boucle d'enveloppe, aussi longtemps que le déclencheur de partie est actif. Lorsque le déclencheur de partie est relâché, l'enveloppe continue jusqu'au segment de libération et disparaît en fondu.

D2 : 0 à 511. Temps de décroissance de l’enveloppe 2. Le temps qu'il faudra à l'enveloppe de désintégration pour se désintégrer, après son déclenchement.

Modulation d'enveloppe



Appuyez sur le bouton tactile MOD pour accéder à la page de modulation d'enveloppe.
OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 2 fois sur le bouton step 9/Env.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche la sortie de l'enveloppe. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

UN: Module le temps d'attaque de l'enveloppe 1. **D:** Module le temps de déclin de l'enveloppe 1. **R :** Module le temps de relâchement de l'enveloppe 1.

SUIS: Module la quantité de sortie de l’enveloppe 1.

LFO1 à 16

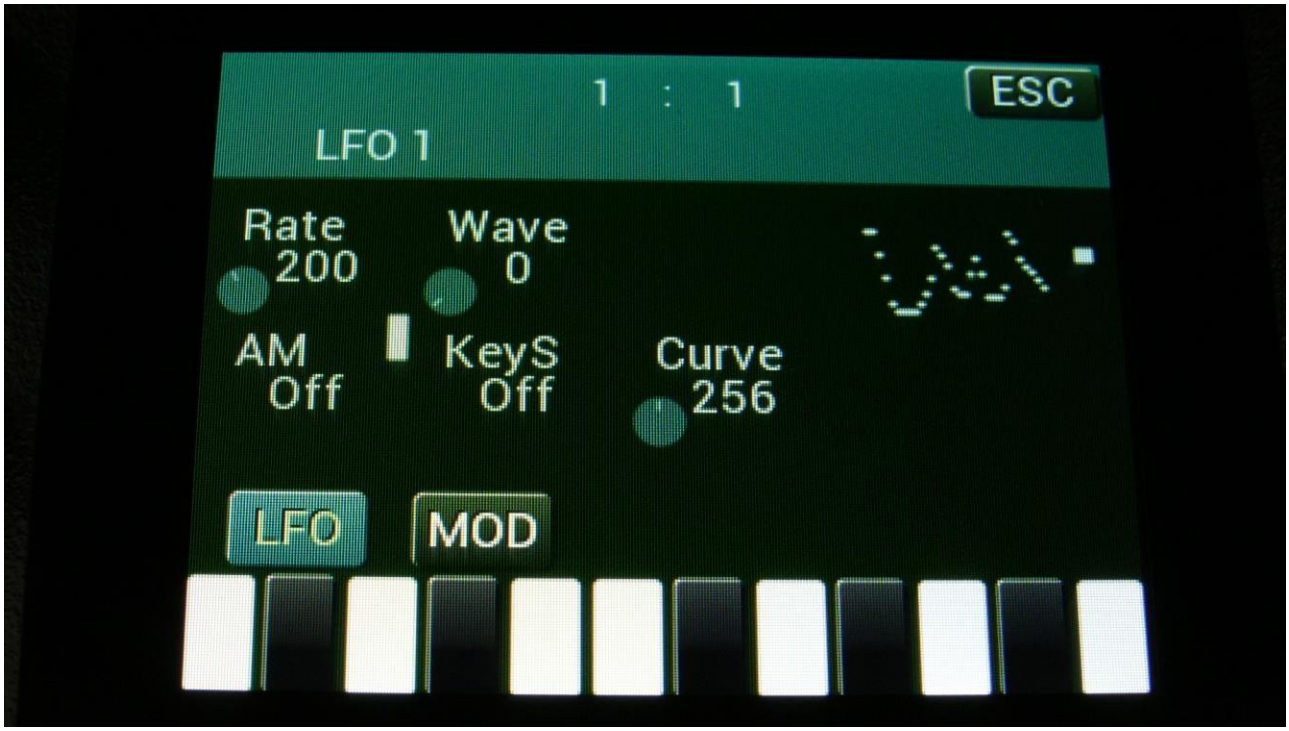
LD3 possède 16 LFO, qui sont globaux, de sorte que chaque LFO peut moduler n'importe laquelle des 16 parties du synthétiseur.

Le LFO a une forme d'onde variable en continu et les pistes du contrôleur du séquenceur peuvent être utilisées comme ondes de dessin du LFO. Les formes d'onde du LFO peuvent être façonnées à l'aide des paramètres d'onde, de courbe et de taux. Tous ces paramètres peuvent être modulés. Le niveau de sortie des LFO peut également être modulé, et ils peuvent être synchronisés par touches et par séquenceur.

Un LFO est affiché à la fois sur les pages LFO. Les LFO 1 à 16 sont sélectionnés de la même manière que les parties de synthétiseur, en appuyant et en maintenant le bouton Steps/Part tout en appuyant sur un bouton de pas. Les LFO sont cependant sélectionnés séparément des parties. Ainsi, le LFO 5 peut par exemple être sélectionné, tandis que la partie 3 est sélectionnée.

Paramètres LFO

Depuis la page principale de la partie synthé, touchez le bloc LFO pour accéder aux pages LFO.
OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton step 10/LFO.



Touchez le bouton tactile LFO pour sélectionner cette page.

À droite de cette page, la forme d'onde actuelle du LFO est affichée, ainsi qu'un petit VU-mètre, montrant l'activité de sortie du LFO.

Taux: 0 à 511. Taux du LFO. Règle la vitesse du LFO.

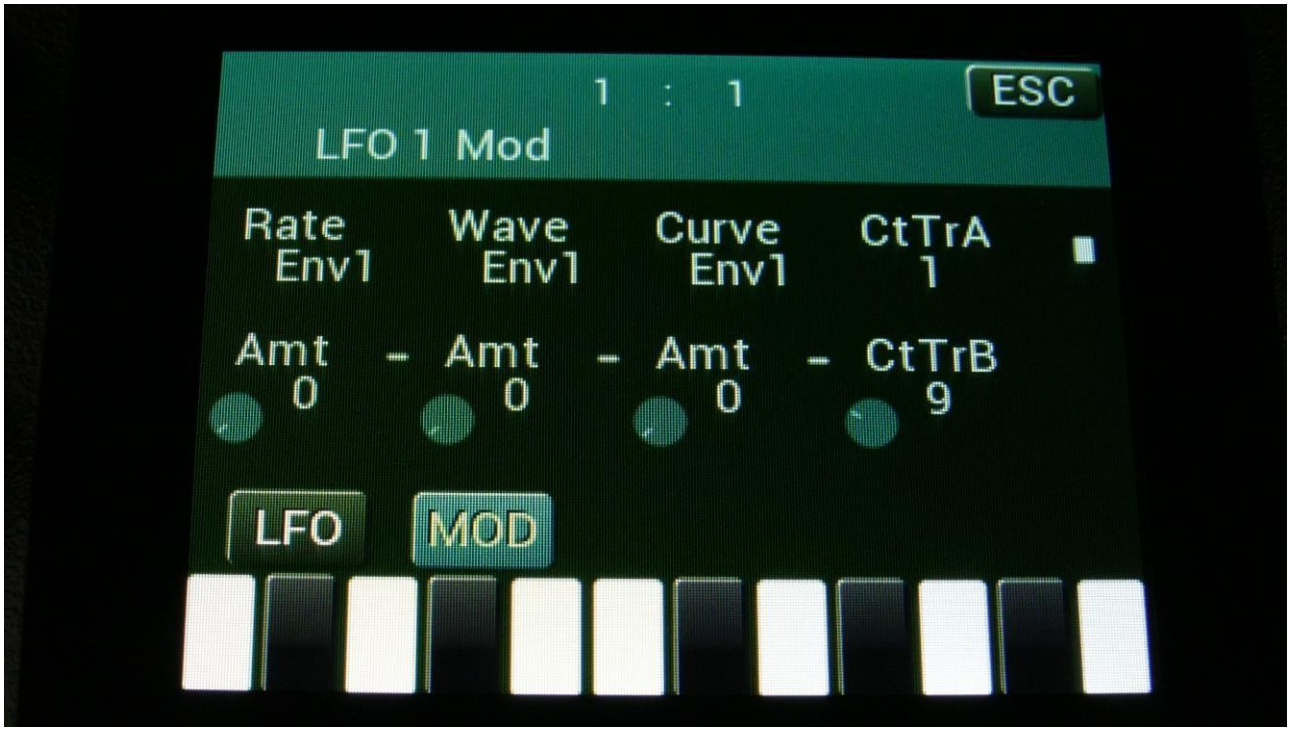
Vague: 0 à 511. Forme d'onde de sortie LFO. Se transforme entre les formes d'onde triangulaires, en dents de scie, carrées, pulsées et FM. Les formes d'onde FM sont des ondes haute fréquence qui peuvent être utilisées pour la synthèse FM.
En mode Controller Track Wave, ce paramètre évolue entre Knob Wave A et Knob Wave B.

SUIS: Sélectionne la source de modulation qui contrôlera le niveau de sortie du LFO. Si « Off » est sélectionné, aucun contrôle de niveau de sortie ne sera appliqué au LFO. N'importe quelle source de modulation peut être sélectionnée. Veuillez consulter la liste des sources de modulation au début de cette section.

Clés : Off, 1 à 16, 1s à 16s : synchronisation des touches LFO. Le numéro indique quelle partie fera redémarrer le LFO. Lorsqu'un numéro suivi d'un « s » est sélectionné, le LFO est en mode cycle unique et n'exécutera qu'un seul cycle à chaque fois qu'il est déclenché.
Désactivé: Le LFO fonctionne librement.

1 à 16: Chaque fois que cette partie de batterie est déclenchée, le LFO se réinitialise à sa valeur initiale et recommence. **1 à 16 :** Chaque fois que cette partie de batterie est déclenchée, le LFO se réinitialise, fonctionne pendant un cycle, puis s'arrête. **1q à 16q :** Chaque fois que cette piste de notes du séquenceur recommence à partir de l'étape 1, le LFO se réinitialise.

Courbe: 0 à 511. Règle la courbe de la forme d'onde de sortie du LFO de logarithmique (0) à linéaire (256) à exponentielle (511), et tout ce qui se trouve entre les deux. Pour obtenir des formes de LFO linéaires « normales », comme un triangle et une dent de scie, gardez ce paramètre à sa valeur initiale 256. Ce paramètre n’affectera pas les ondes carrées. En mode Controller Track Wave, ce paramètre déforme l’onde de la piste du contrôleur. Les valeurs inférieures à 256 déformeront l'onde de la piste du contrôleur vers la gauche, les valeurs supérieures à 256 déformeront l'onde de la piste du contrôleur vers la droite.



Appuyez sur le bouton tactile MOD pour sélectionner cette page. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 2 fois sur le bouton step 10/LFO.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité du LFO. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

Taux: Module le taux du LFO.

Vague: Module le paramètre d'onde du LFO.

Courbe: Module le paramètre LFO Curve.

CtTra: Lorsque ceci est réglé sur **Désactivé**, le LFO fonctionne comme un LFO normal, générant les formes d'onde morphables standard. Lorsqu'il est réglé sur un numéro de piste de contrôleur (**1 à 32**), le LFO utilisera les valeurs de la piste de contrôleur sélectionnée pour générer sa forme d'onde, lorsque le **Vague** Le paramètre est complètement baissé et le **Courbe** Le paramètre est réglé sur sa position médiane (256).

CtTrB: Avec ce paramètre vous pouvez sélectionner la piste du contrôleur (**1 à 32**), dont le LFO utilisera les valeurs pour générer sa forme d'onde, lorsque le **Vague** paramètre est complètement augmenté et le **Courbe** Le paramètre est réglé sur sa position médiane (256).

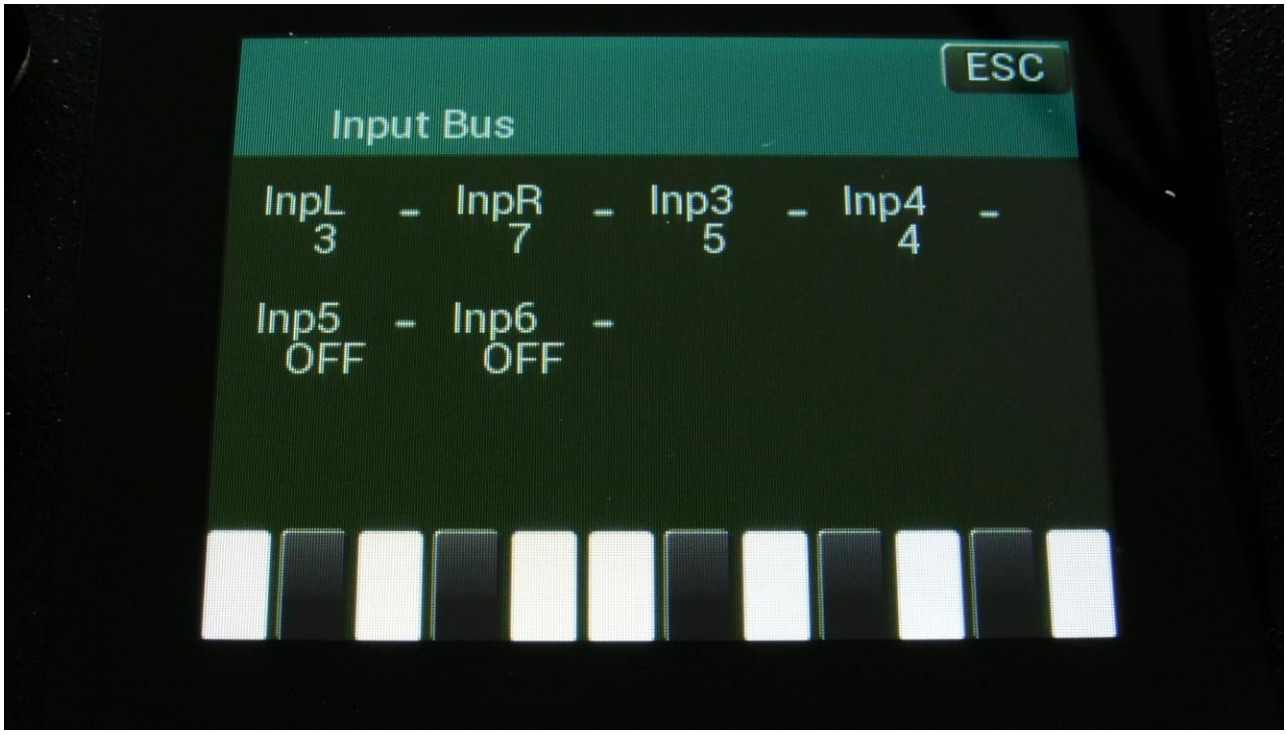
Lorsque vous utilisez les pistes du contrôleur comme formes d'onde LFO, tourner ou moduler le **Vague** paramètre, fera le morphing du LFO entre les 2 ondes de piste du contrôleur sélectionnées.

Plus le **Courbe** Si le paramètre est baissé à partir de 256, plus la piste du contrôleur Wave sera déformée vers la gauche. En tournant le **Courbe** paramètre vers le haut, le contrôleur suivra la déformation de l'onde vers la droite.

Tous les autres contrôles fonctionnent comme d'habitude. Le taux de l'onde du bouton peut être réglé et modulé, il peut être déclenché par touche et il peut déclencher des pièces. Il est également toujours possible d'utiliser le mode de déclenchement unique, pour utiliser les ondes de piste du contrôleur comme enveloppes.

Configuration des entrées audio

Chaque entrée audio sur LD3 peut entrer dans un bus audio. La configuration de ceci est effectuée dans cette section. Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez INP pour accéder à cette page :



InpL, InpR, Inp3, Inp4, Inp5, Inp6 : Off, 1 à 8. Définit le bus audio auquel l'entrée audio correspondante est envoyée. Lorsqu'elle est désactivée, l'entrée audio n'est envoyée à aucun bus.

De petits vu-mètres sont présents, montrant l'activité sur chacune des entrées.

Cartes de filtres analogiques (en option)

Plusieurs options analogiques différentes sont disponibles pour LD3. Certains d'entre eux ajouteront de la place pour 2 panneaux de filtres analogiques. Les SPAZEboards ajouteront jusqu'à 4 filtres analogiques au LD3.

Les filtres analogiques peuvent être placés sur des bus audio, pour traiter les signaux qui leur sont appliqués, provenant soit des oscillateurs intégrés, soit des entrées audio. Ils seront placés avant tout effet d'insertion sur le même bus.

La modulation peut être appliquée à partir de n’importe laquelle des 16 parties du synthétiseur.

Tableaux de filtres

Si l'option analogique 1 ou 3 est installée dans votre LD3, elle peut accueillir 2 cartes de filtres analogiques. Pour obtenir des instructions sur la façon d'installer les options analogiques et les panneaux de filtrage, consultez la section à ce sujet plus loin dans ce manuel. Si vous avez commandé une option analogique et des cartes filtrantes avec votre LD3, tout sera installé lorsque vous le recevrez.

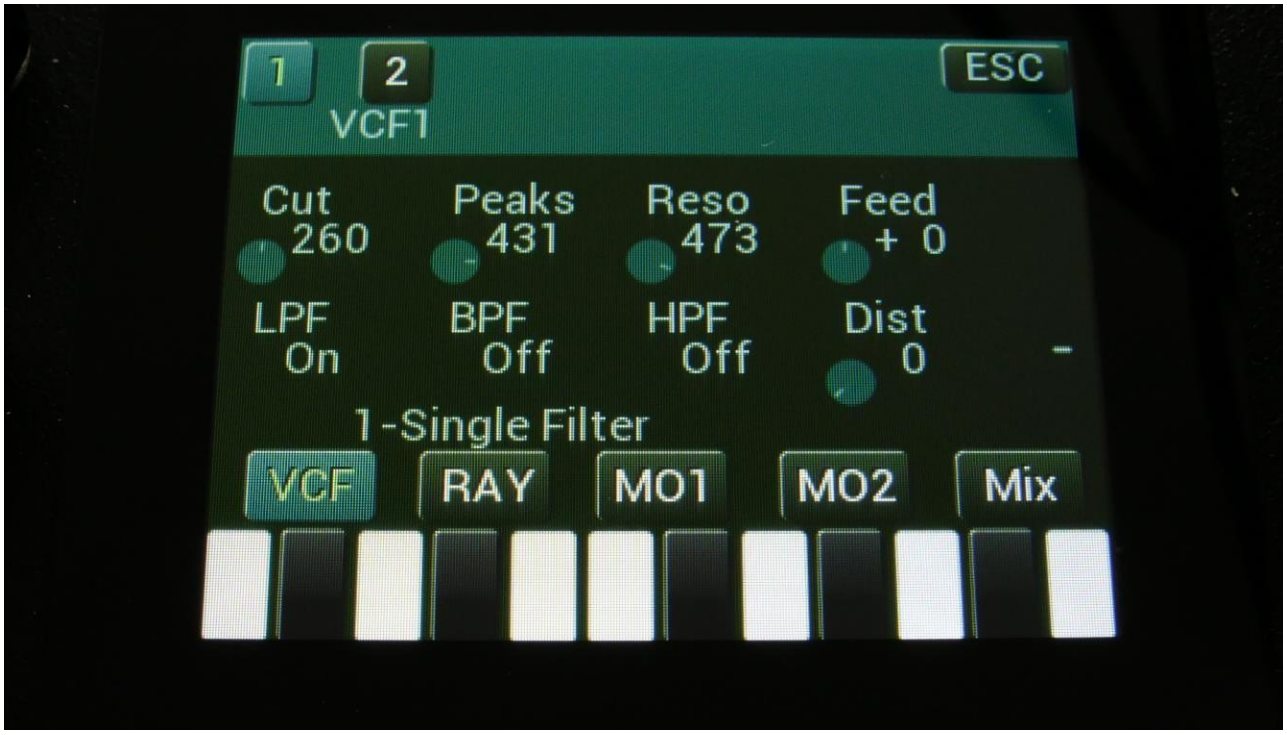
La plupart des paramètres des filtres analogiques peuvent être ajustés et modulés. Les options analogiques du LD3 ajoutent également un circuit de rétroaction numérique/analogique G-Ray aux filtres. Cela crée une sorte de signal de rétroaction intermodulé et permet de créer des sons similaires à la FM ainsi que des sons nouveaux et jamais entendus auparavant.

Pour vous assurer que les paramètres des pages correspondent aux panneaux de filtres installés, les filtres doivent être configurés. Cela se fait dans la section « MOR ». Si vous avez commandé votre LD3 avec les cartes de filtrage analogiques, celles-ci ont déjà été configurées.

Paramètres des cartes de filtres analogiques

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez le bloc VCF pour accéder aux pages de filtres analogiques. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 2 fois sur le bouton d'étape 7/Filter.

VCF1 - Les paramètres du filtre unique



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre.

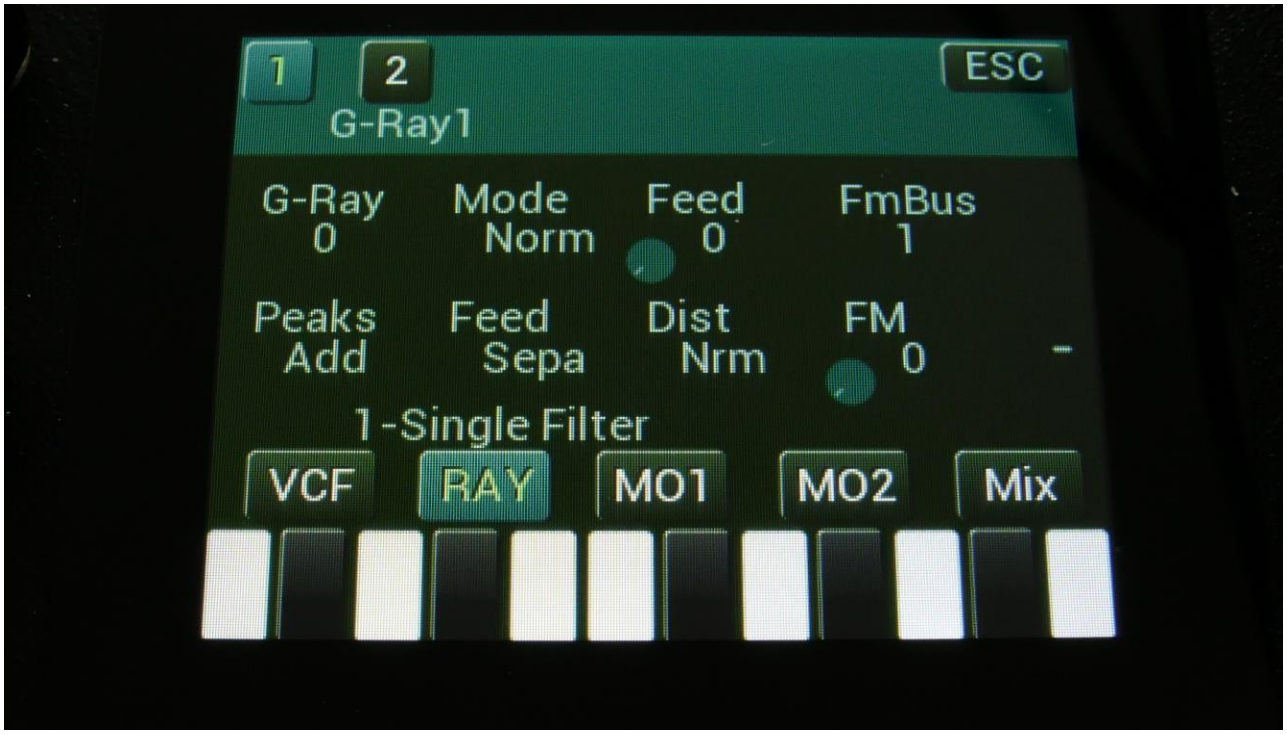
Sommets : 0 à 511. Ajuste la coupure du filtre pour le deuxième bloc de filtre.

Fait: Ajuste la résonance du filtre.

Alimentation: Ajuste le retour du filtre. – signifie un feedback négatif, + signifie un feedback positif, 0 signifie aucun feedback.

LPF, BPF, HPF : Active et désactive les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut du filtre. Au moins l'un d'entre eux doit être activé pour qu'un son puisse sortir du filtre.

Dist. : Mélangez entre le son du filtre clair et le son du filtre avec une distorsion analogique ajoutée.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

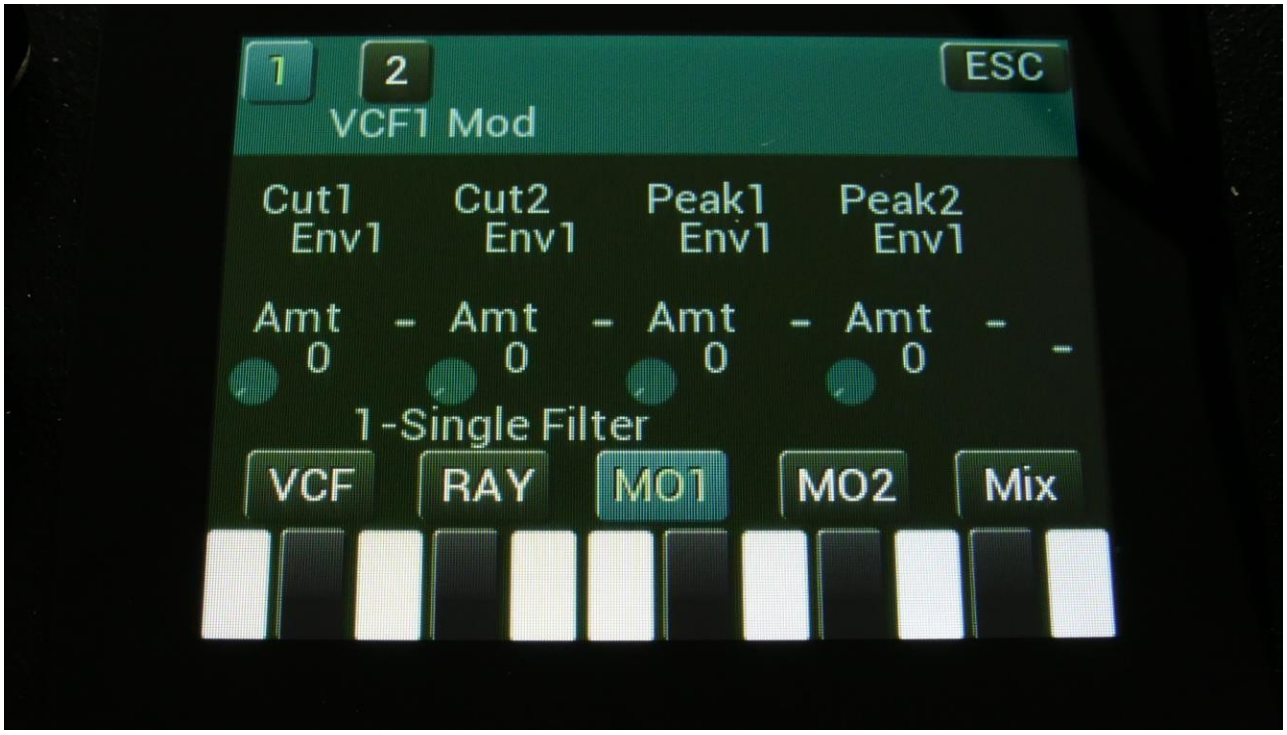
Sommets : Sélectionne la façon dont le paramètre Peaks doit interagir avec le paramètre Cutoff Frequency :
-Ajouter: La valeur du paramètre Peaks est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Peaks est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Peaks est alignée autour de la valeur Cutoff.
-Sépa : La valeur du paramètre Peaks est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.

Alimentation: Sélectionne la fonction du paramètre Feed :

-Sépa : La valeur du paramètre Feed est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.
-Ajouter: La valeur du paramètre Feed est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Feed est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Feed est alignée autour de la valeur Cutoff.

Dist. : Sélectionne si la sortie 2 (Dist) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

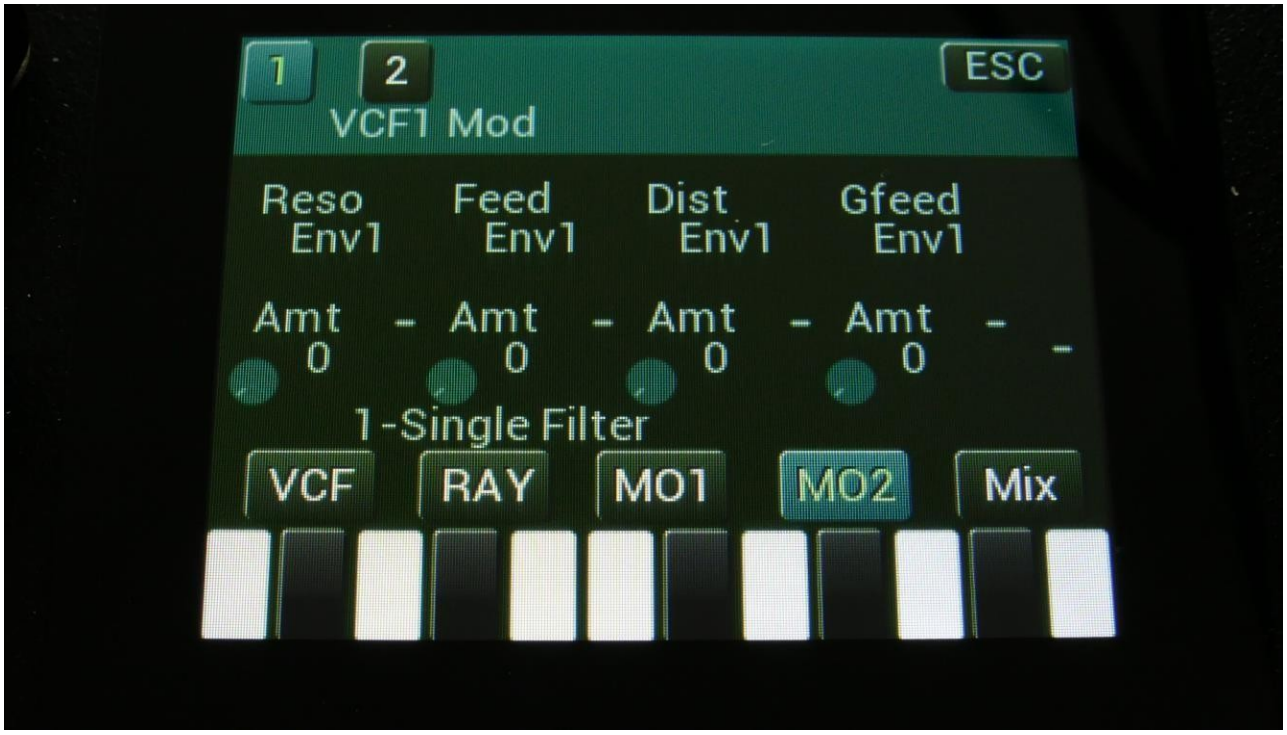
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

Pic1, Pic2 : Modulera le paramètre Peaks.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

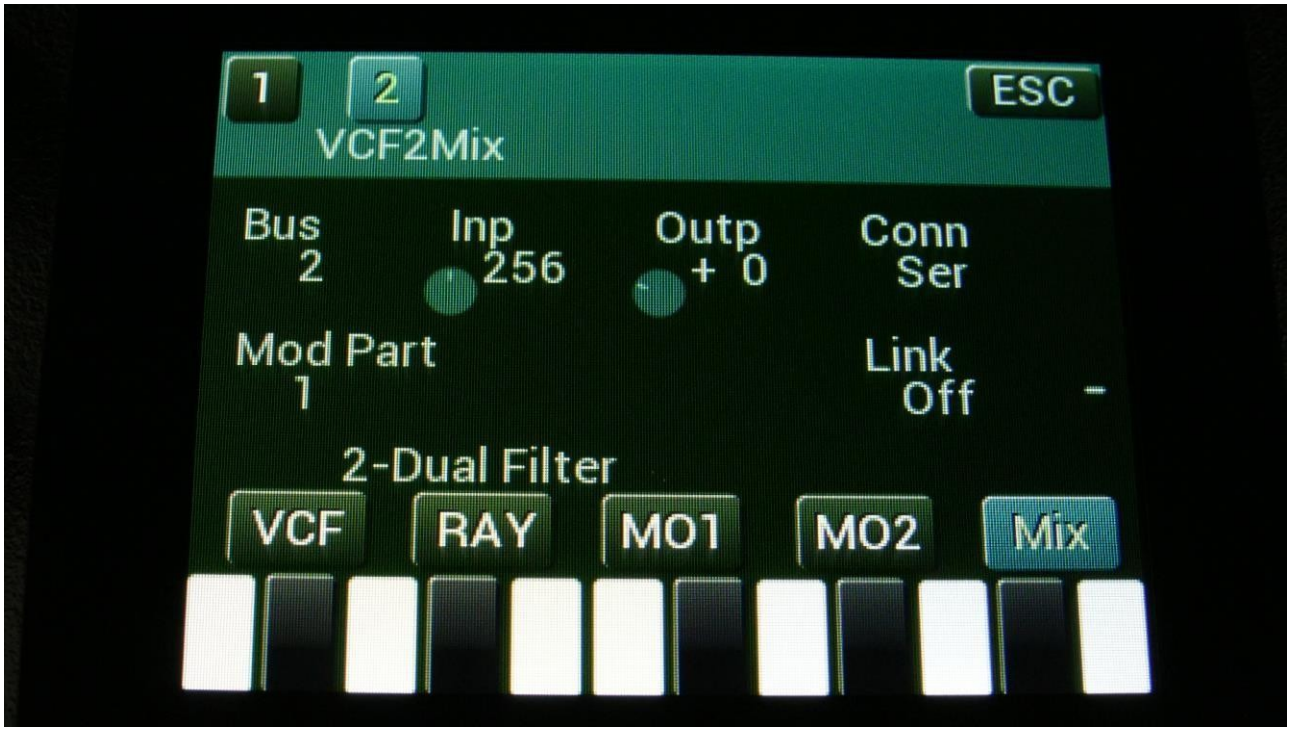
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Alimentation: Modulera le retour du filtre analogique.

Dist. : Modulera le paramètre de mixage Dist.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

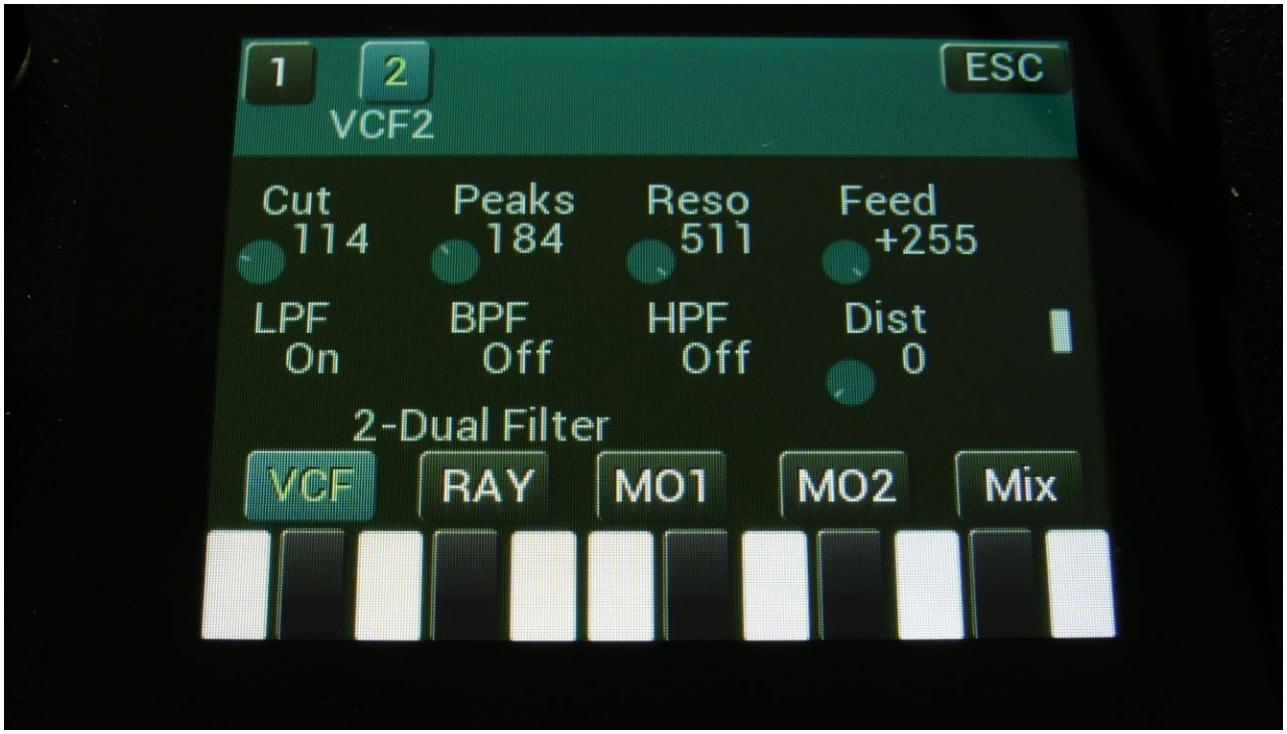
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF2 - Les paramètres du double filtre



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre pour le premier filtre, un filtre passe-bande.

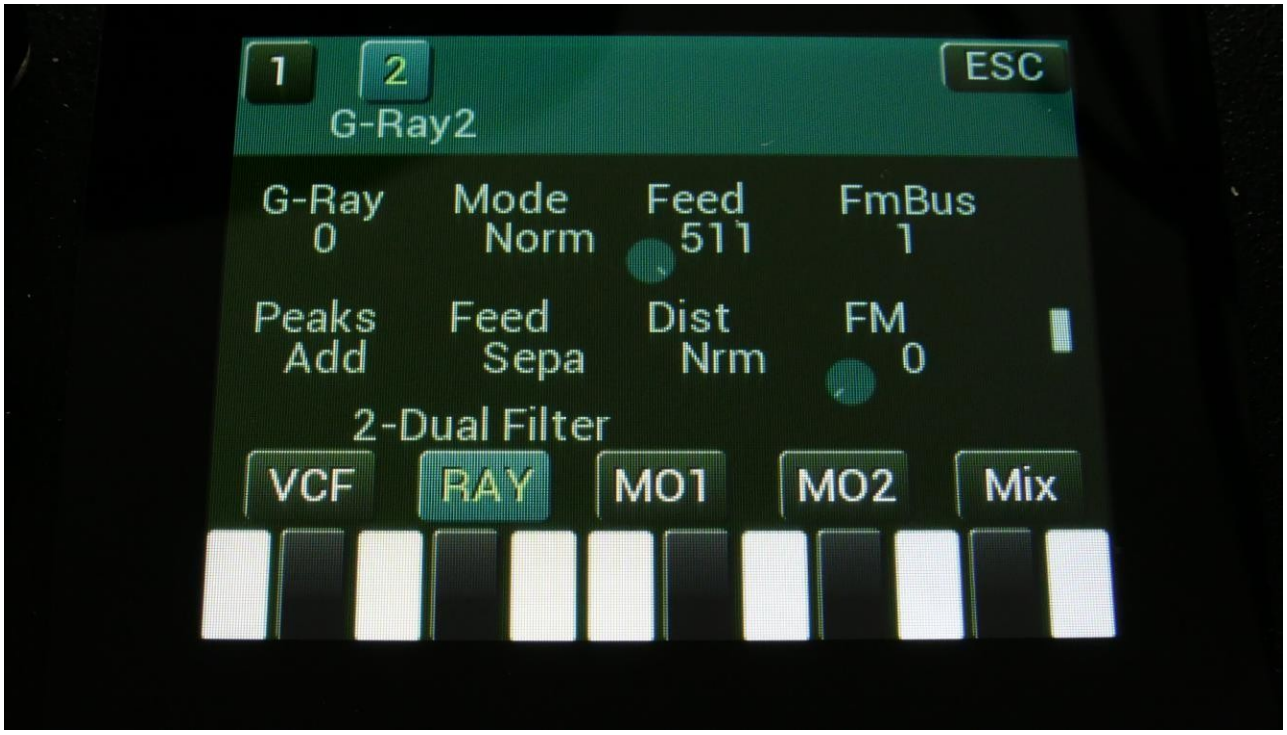
Sommets : 0 à 511. Ajuste la coupure du filtre pour le filtre 2.

Fait: Ajuste la résonance des deux filtres.

Alimentation: Ajuste le retour négatif du filtre. -256 signifie aucun retour, +255 signifie un retour entièrement négatif.

LPF, BPF, HPF : Active et désactive les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut du filtre 2. Le filtre 1, qui est un filtre passe-bande, est toujours activé.

Dist. : Mélangez entre le son du filtre clair et le son du filtre avec une distorsion analogique ajoutée.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

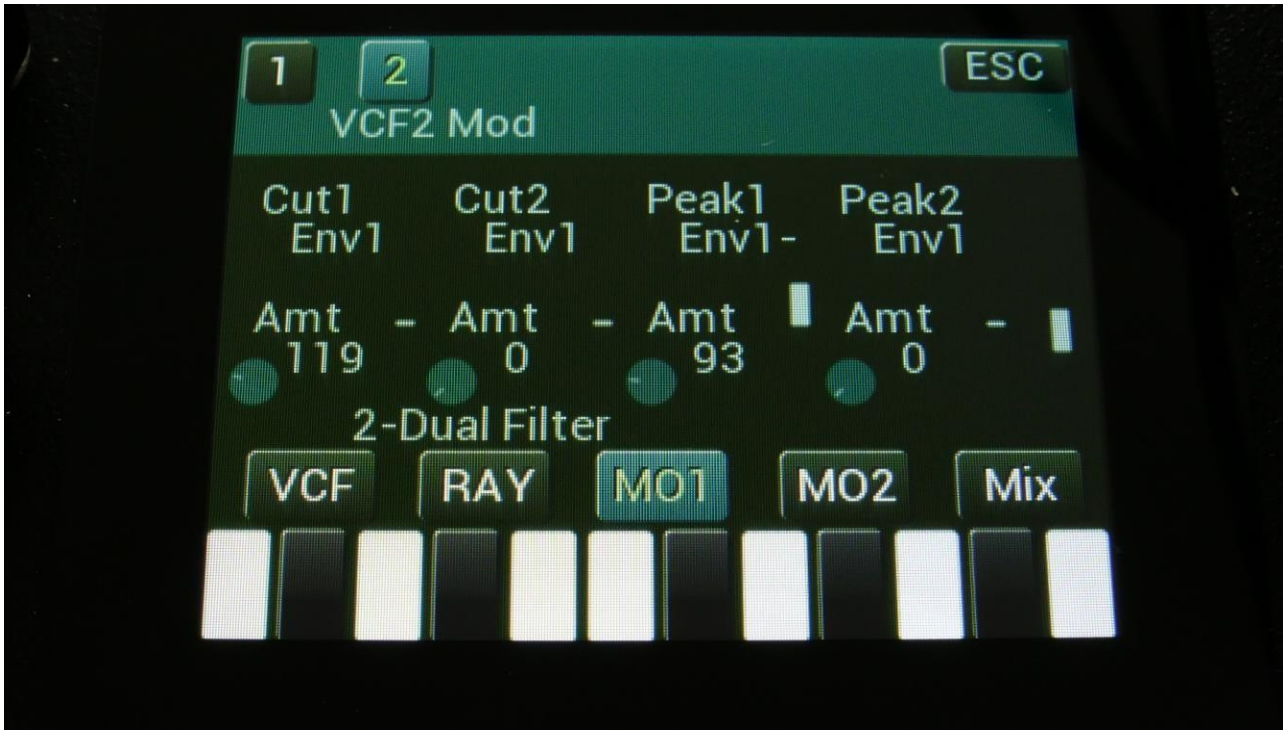
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Sommets : Sélectionne la façon dont le paramètre Peaks doit interagir avec le paramètre Cutoff Frequency :
-Ajouter: La valeur du paramètre Peaks est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Peaks est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Peaks est alignée autour de la valeur Cutoff.
-Sépa : La valeur du paramètre Peaks est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.

Alimentation: Sélectionne la fonction du paramètre Feed :
-Sépa : La valeur du paramètre Feed est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.
-Ajouter: La valeur du paramètre Feed est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Feed est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Feed est alignée autour de la valeur Cutoff.

Dist. : Sélectionne si la sortie 2 (Dist) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

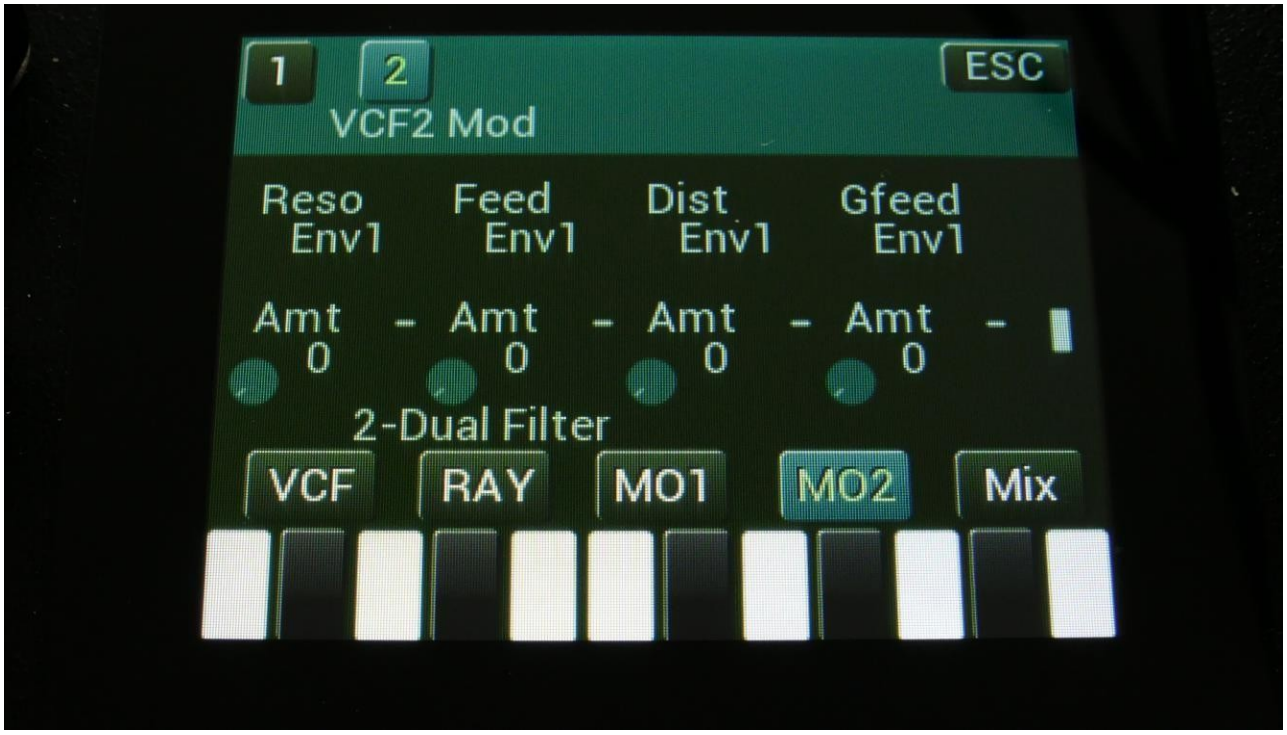
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

Pic1, Pic2 : Modulera le paramètre Peaks.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

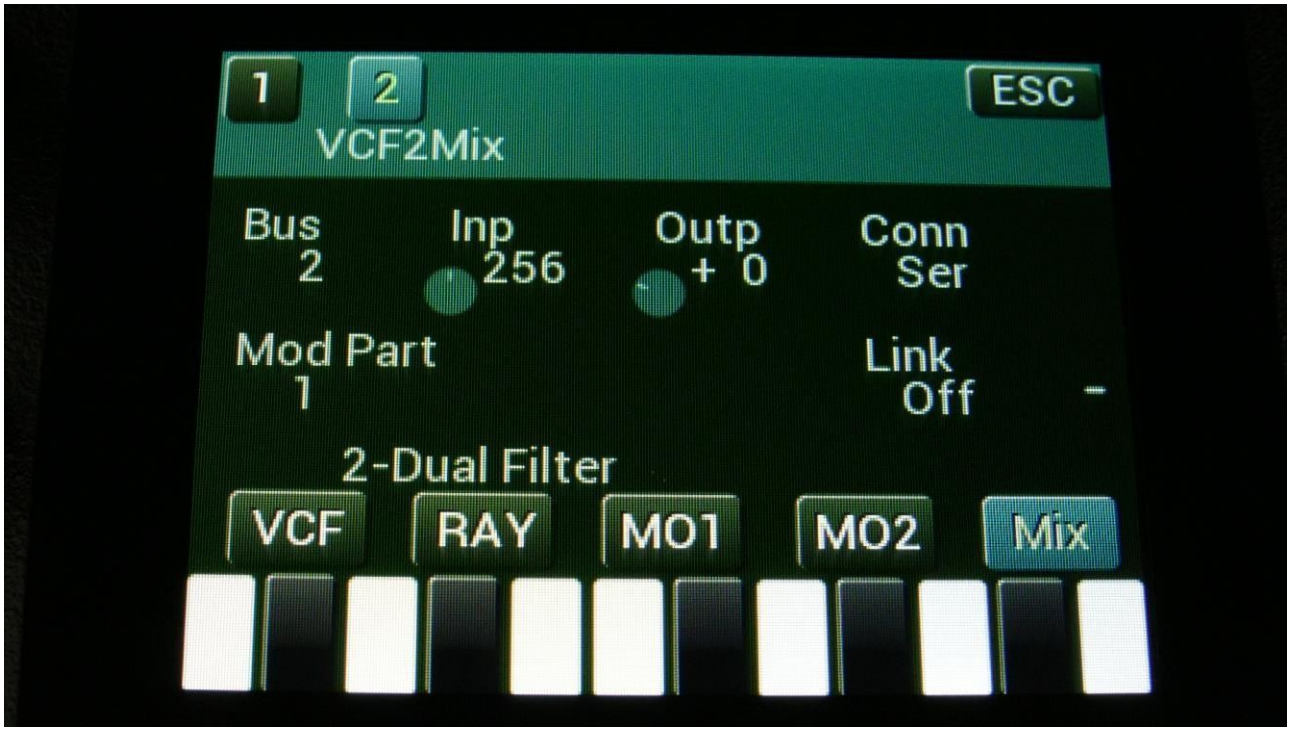
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Alimentation: Modulera le retour du filtre analogique.

Dist. : Modulera le paramètre de mixage Dist.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

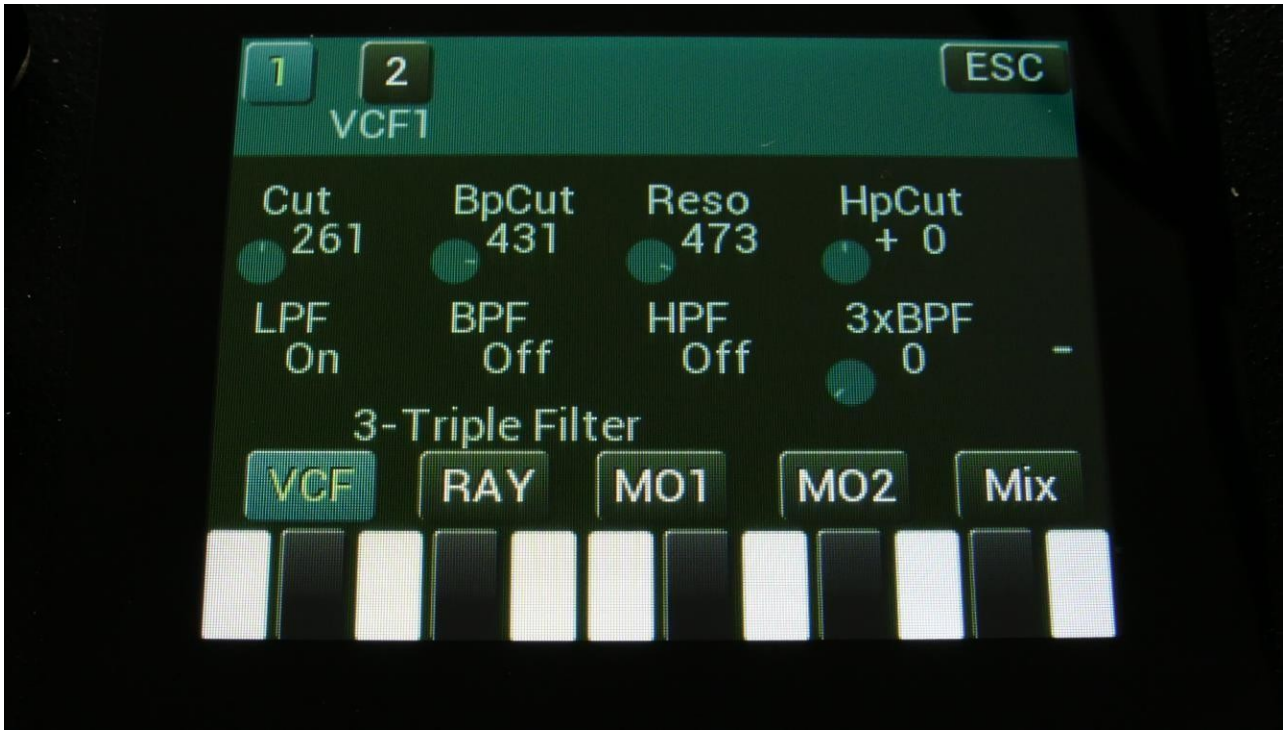
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF3 - Les paramètres du filtre Trippple



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre pour le filtre 1,

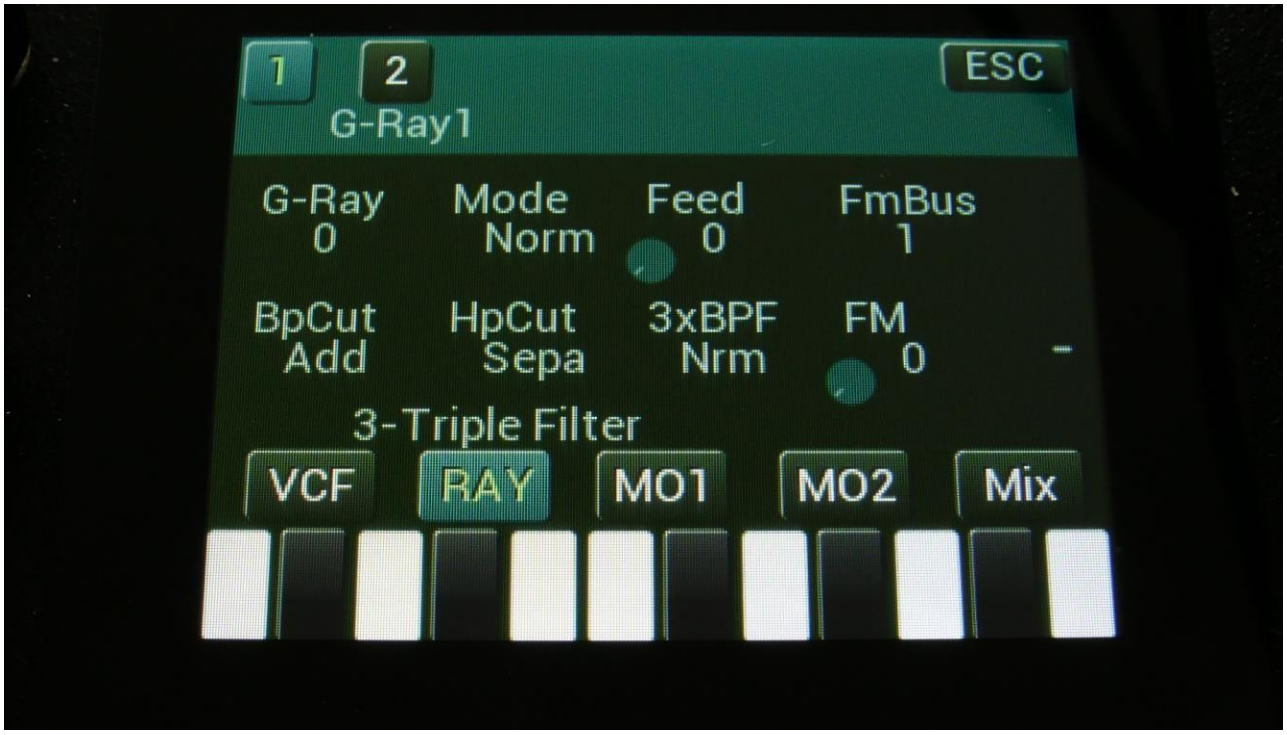
le LPF. **BpCut :** 0 à 511. Ajuste la coupure du filtre pour le filtre 2, le BPF.

Fait: Ajuste la résonance de tous les filtres.

HpCut : Ajuste la coupure du filtre pour le filtre 3, le HPF.

LPF, BPF, HPF : Active et désactive les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut des filtres 1, 2 et 3. Le filtre triple dispose de 3 filtres séparés, pour générer chacune de ces sorties, et leur fréquence de coupure peut être ajustée séparément.

3xBPF : Mélanger entre LPF + BPF + HPF et 3x BPF.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

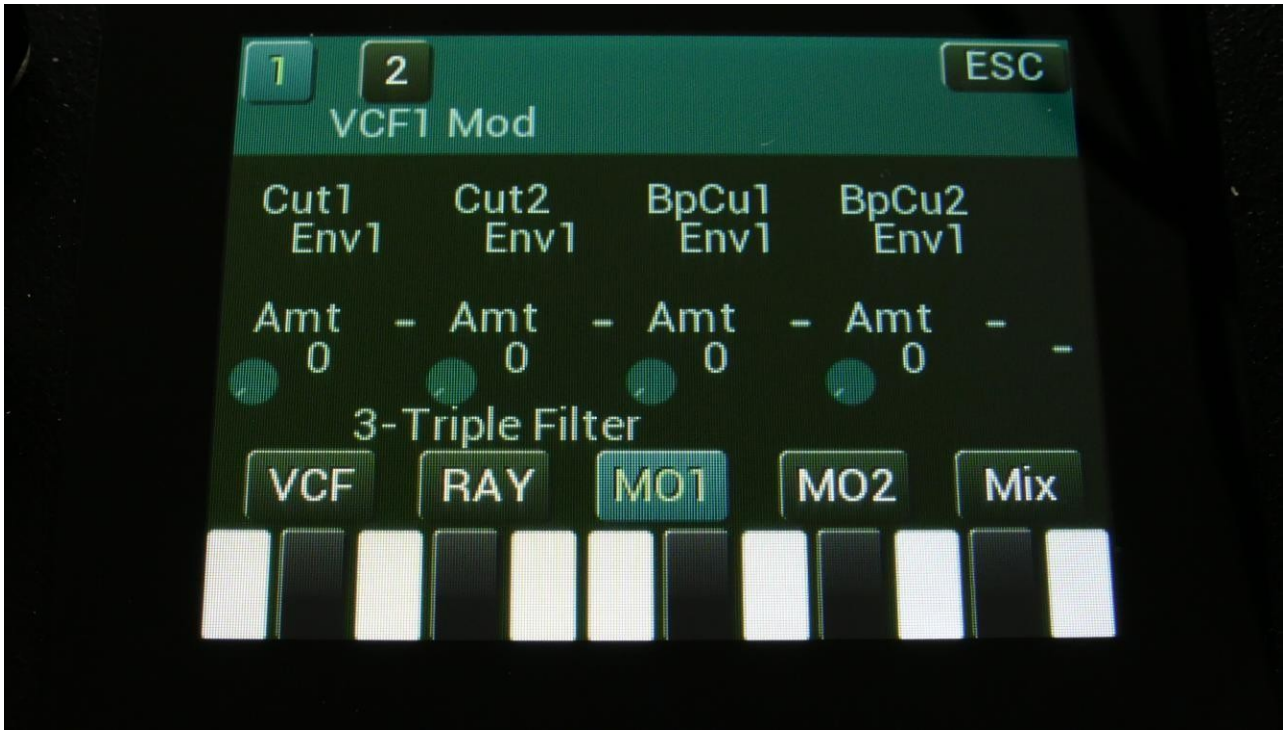
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

BpCut : Sélectionne la manière dont le paramètre BpCut doit interagir avec le paramètre de fréquence de coupure :
-Ajouter: La valeur du paramètre BpCut est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre BpCut est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre BpCut est alignée autour de la valeur Cutoff.
-Sépa : La valeur du paramètre BpCut est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.

HpCut : Sélectionne la fonction du paramètre Feed :
-Sépa : La valeur du paramètre HpCut est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.
-Ajouter: La valeur du paramètre HpCut est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre HpCut est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: Les valeurs du paramètre HpCut sont alignées autour de la valeur Cutoff.

3xBPF : Sélectionne si la sortie 2 (3xBPF) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

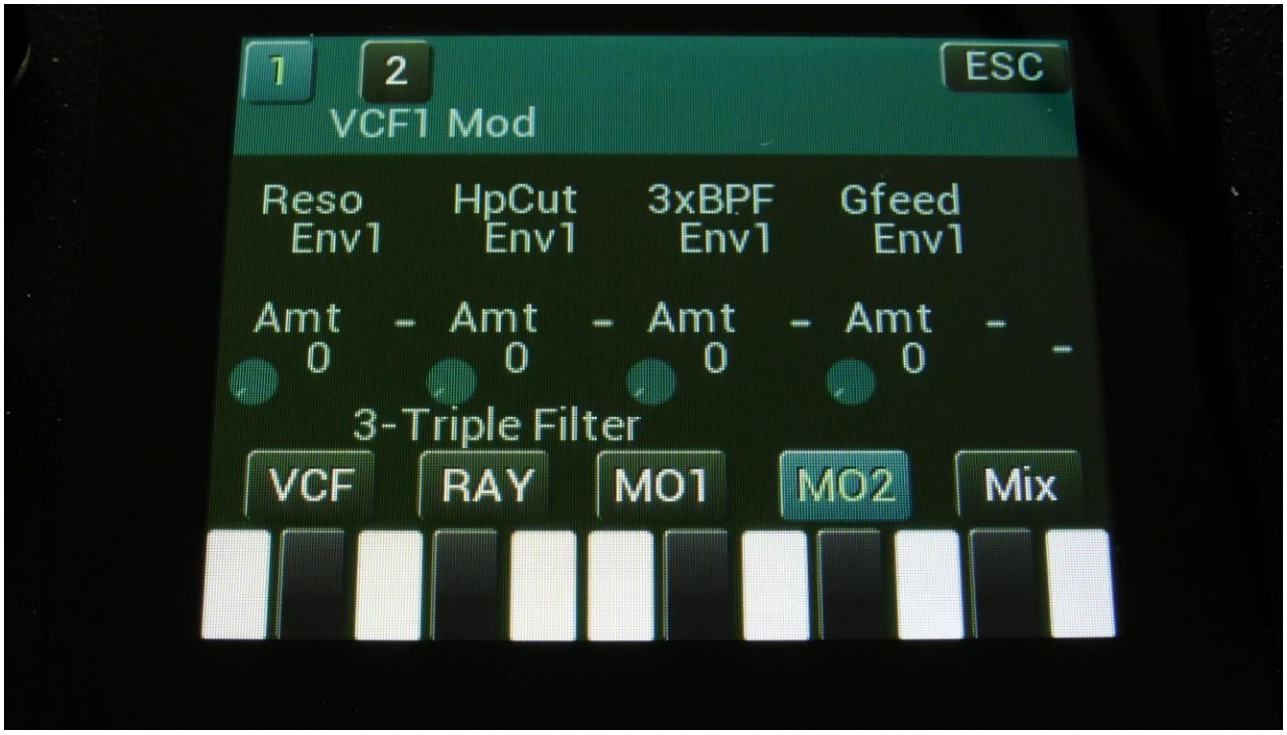
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure du LPF.

BpCu1, BpCu2 : Modulera la fréquence de coupure du BPF.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

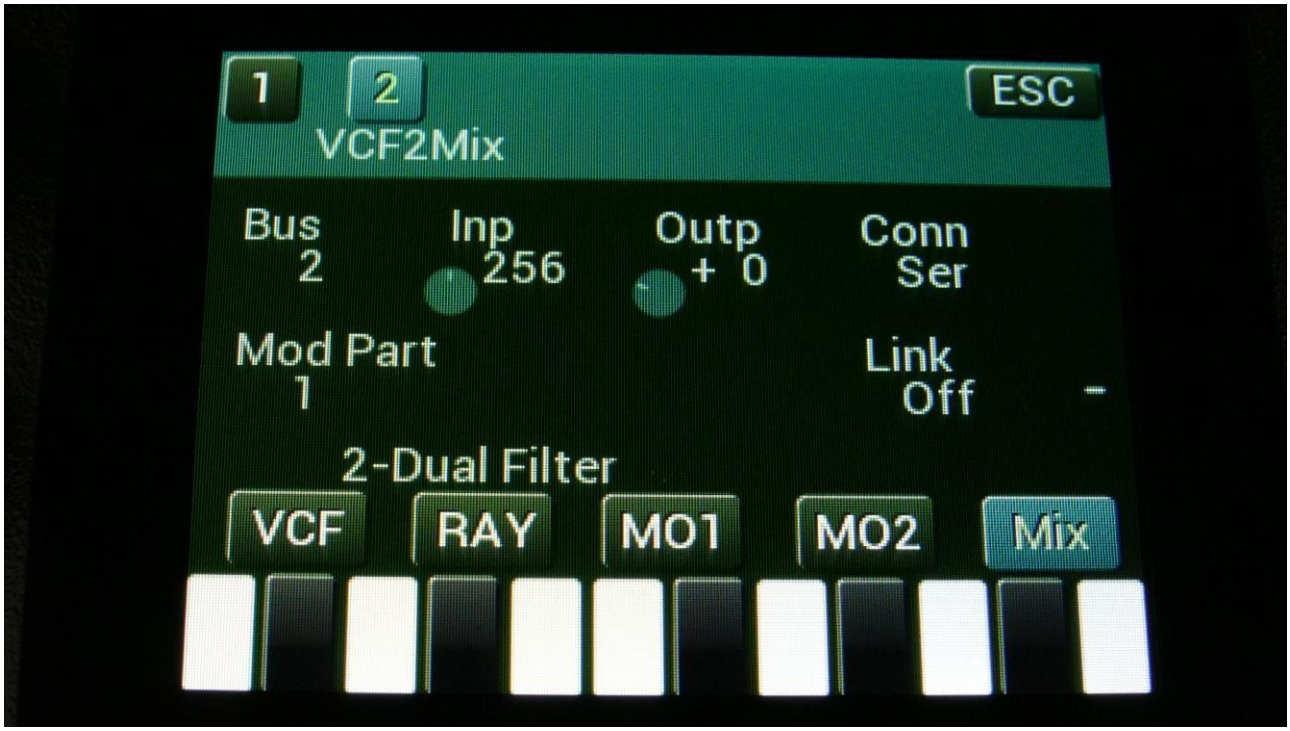
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

HpCut : Modulera la fréquence de coupure du HPF.

3xBPF : Modulera le paramètre de mixage 3xBPF.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

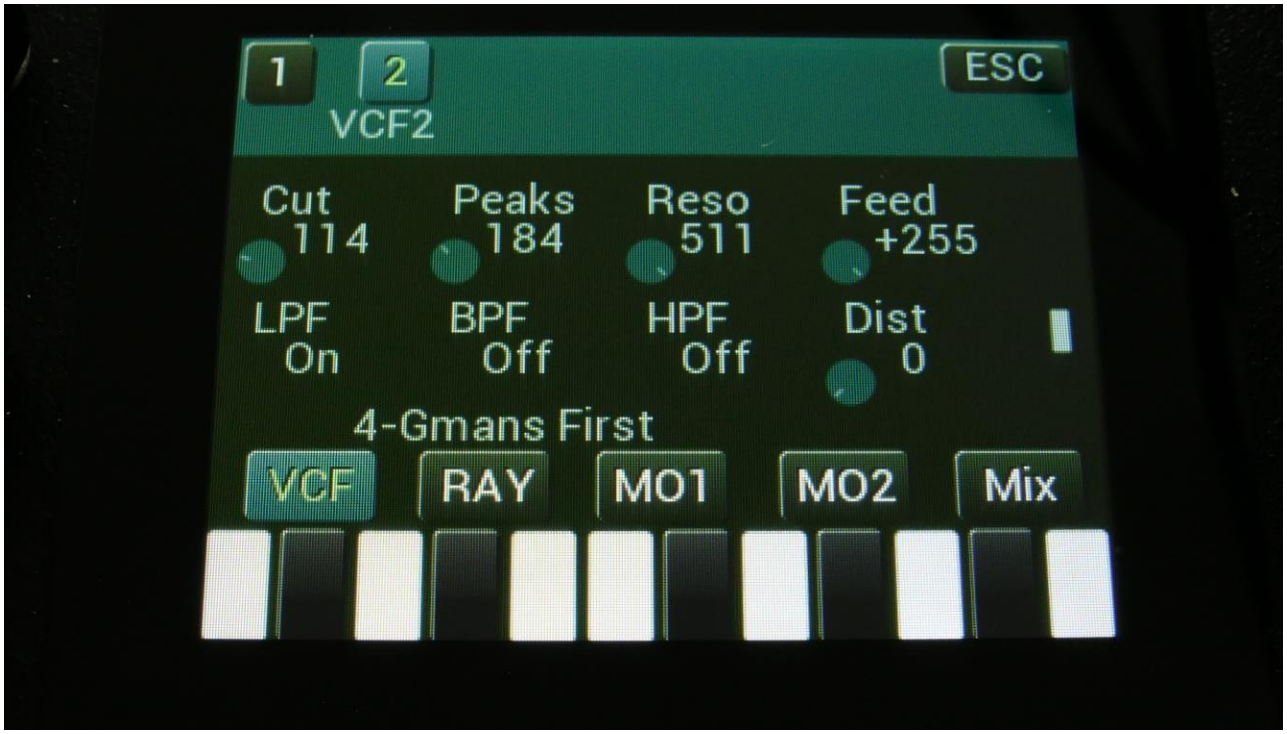
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF4 - Paramètres du premier filtre de Gman



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre.

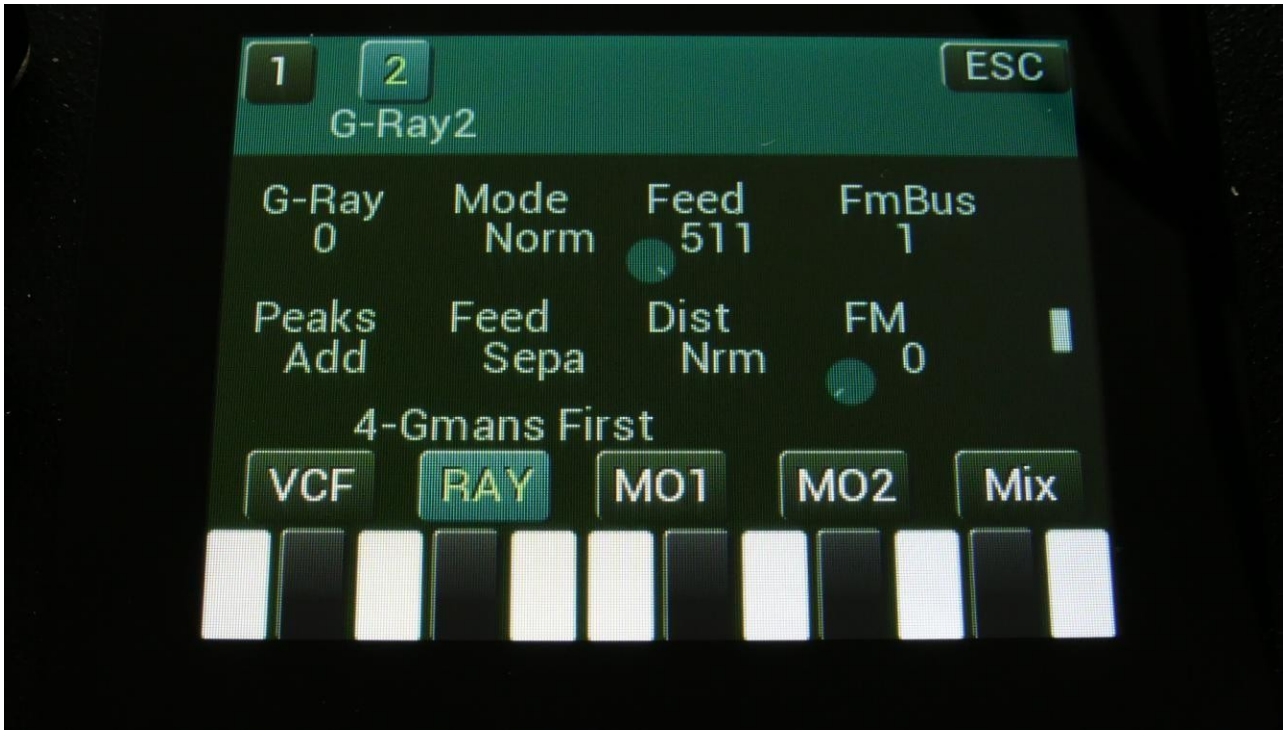
Sommets : 0 à 511. Ajuste la coupure du filtre pour le deuxième bloc de filtre.

Fait: Ajuste la résonance du filtre.

Alimentation: Ajuste le retour du filtre. – signifie un feedback négatif, + signifie un feedback positif, 0 signifie aucun feedback.

LPF, BPF, HPF : Active et désactive les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut du filtre. Au moins l'un d'entre eux doit être activé pour qu'un son puisse sortir du filtre.

Dist. : Mélangez entre le son du filtre clair et le son du filtre avec une distorsion analogique ajoutée.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

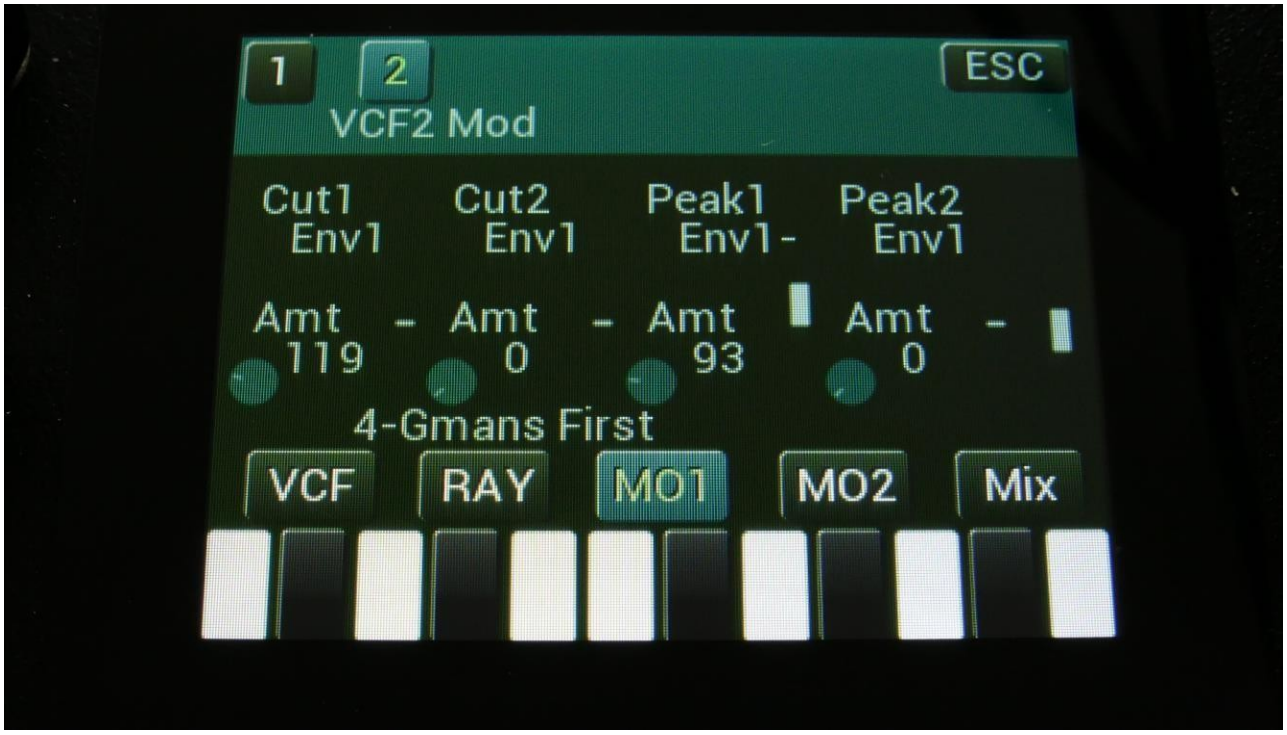
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Sommets : Sélectionne la façon dont le paramètre Peaks doit interagir avec le paramètre Cutoff Frequency :
-Ajouter: La valeur du paramètre Peaks est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Peaks est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Peaks est alignée autour de la valeur Cutoff.
-Sépa : La valeur du paramètre Peaks est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.

Alimentation: Sélectionne la fonction du paramètre Feed :
-Sépa : La valeur du paramètre Feed est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.
-Ajouter: La valeur du paramètre Feed est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Feed est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Feed est alignée autour de la valeur Cutoff.

Dist. : Sélectionne si la sortie 2 (Dist) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

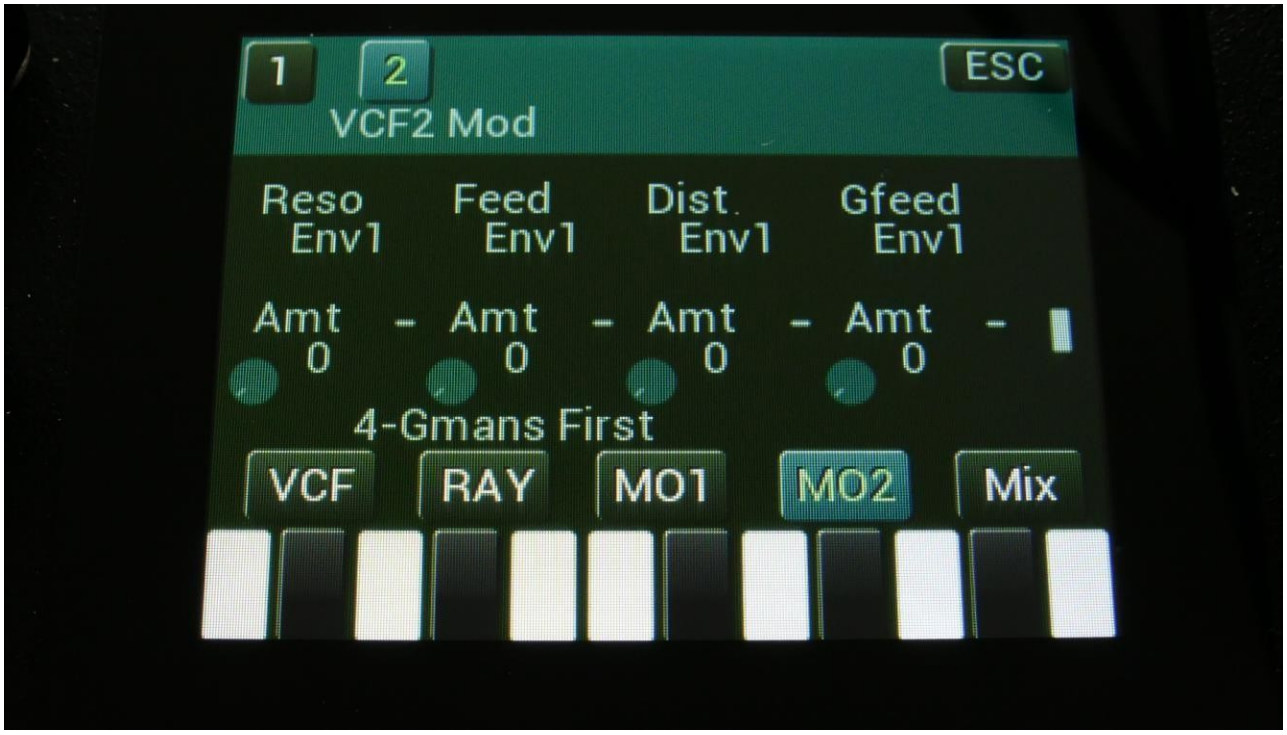
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

Pic1, Pic2 : Modulera le paramètre Peaks.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

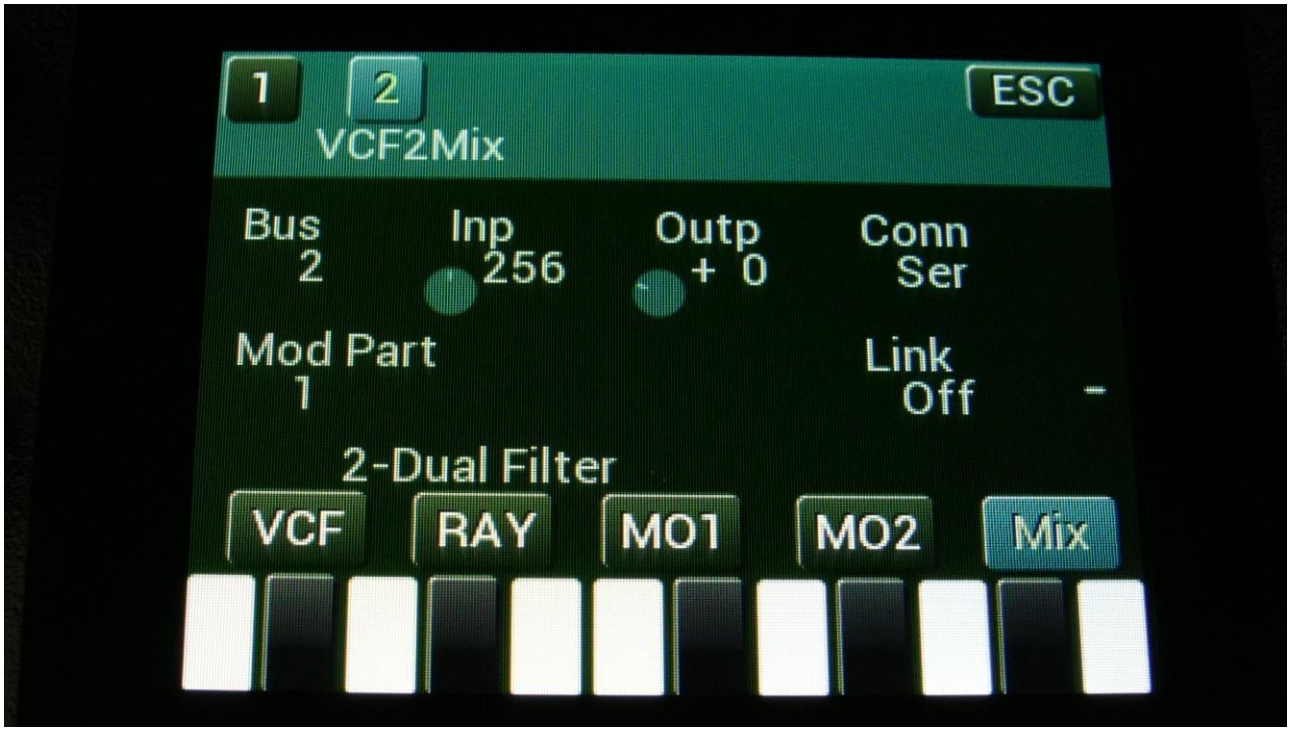
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Alimentation: Modulera le retour du filtre analogique.

Dist. : Modulera le paramètre de mixage Dist.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

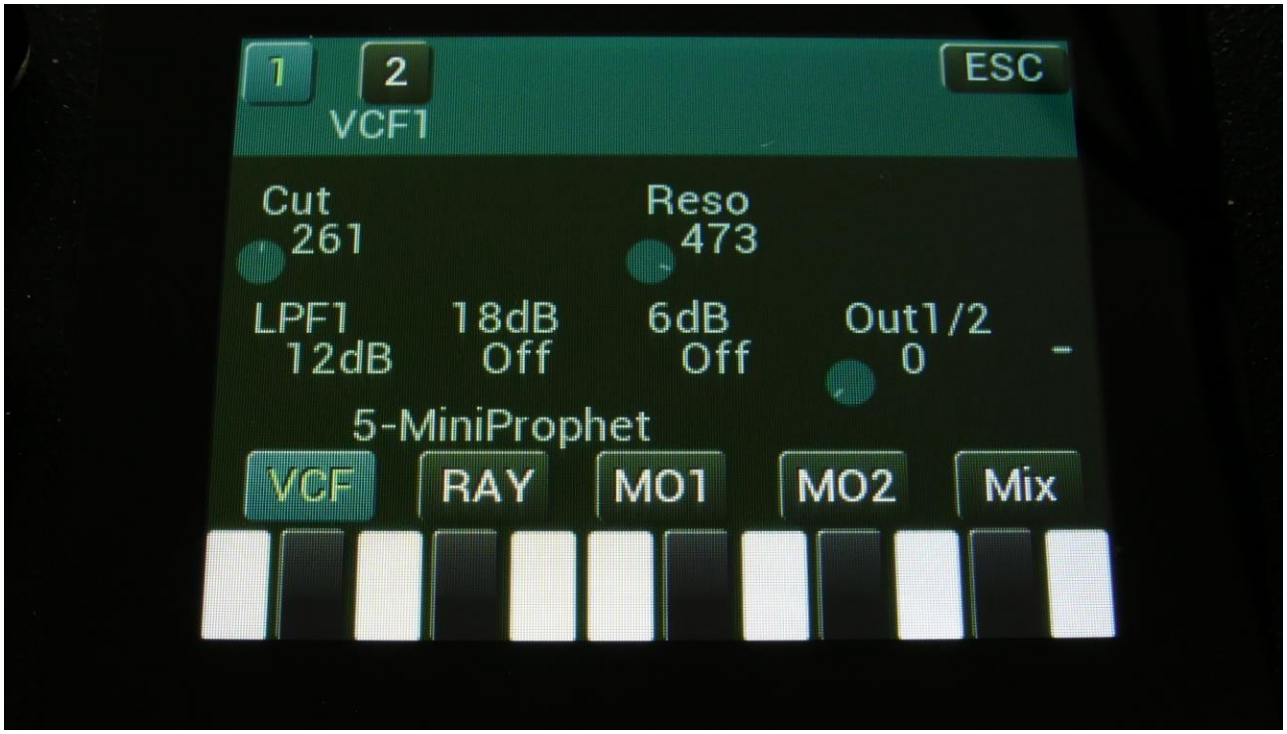
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF5 - Les paramètres du filtre MiniProphet



Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

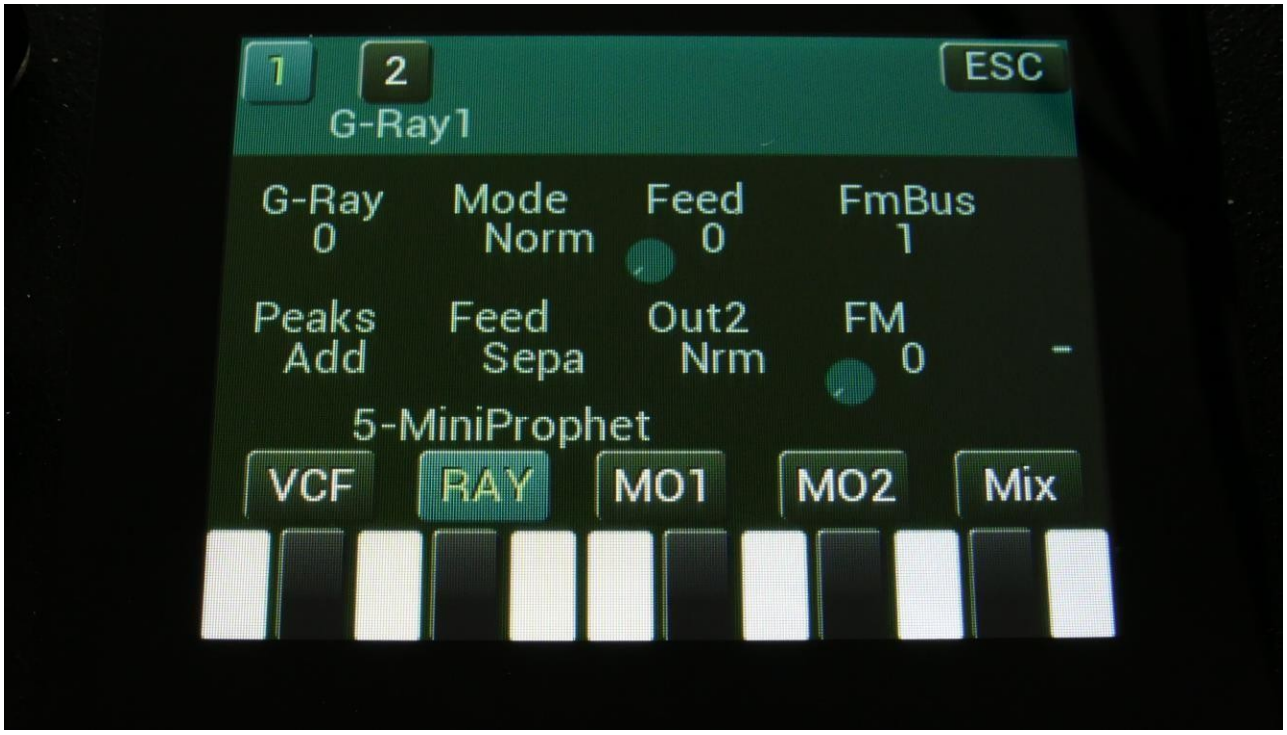
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du filtre.

Fait: 0 à 511. Ajuste la résonance du filtre.

LPF1 : Commute la sortie du filtre 1 entre une inclinaison de 24 dB et 12 dB.
18dB : Active ou désactive le bloc passe-bas de 18 dB sur la sortie du filtre 2. La phase de celle-ci est inversée par rapport à la phase des sorties 12 et 24 dB sur la sortie 1, donc lors du mixage avec celles-ci, différents modes de filtrage peuvent être obtenus.
6dB : Active ou désactive le bloc passe-bas de 6 dB sur la sortie du filtre 2. La phase de celle-ci est inversée par rapport à la phase des sorties 12 et 24 dB sur la sortie 1, donc lors du mixage avec celles-ci, différents modes de filtrage peuvent être obtenus.

Sortie1/2 : Mélange entre les sorties de filtre 1 (12 dB/24 dB) et 2 (inversé 6 dB/18 dB).



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

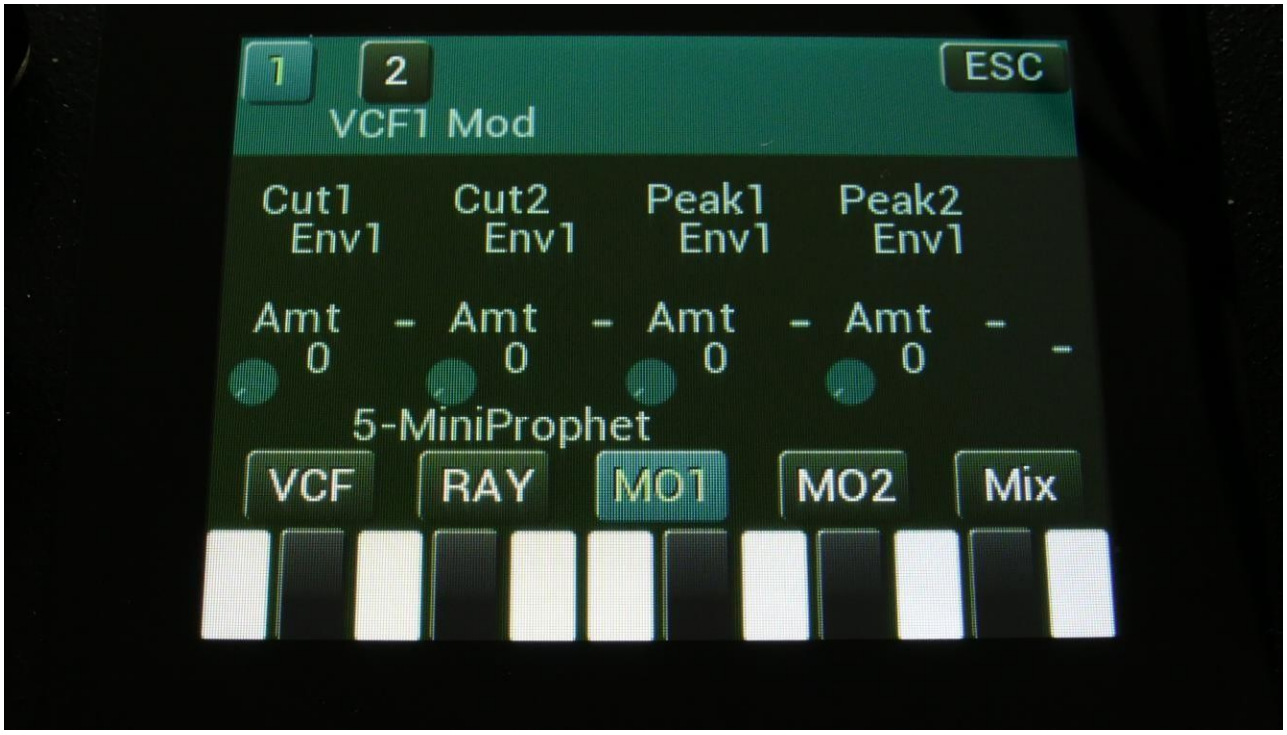
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Sommets : N'a aucune fonction sur cette carte filtrante.

Alimentation: N'a aucune fonction sur cette carte filtrante.

Sortie2 : Sélectionne si la sortie 2 du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

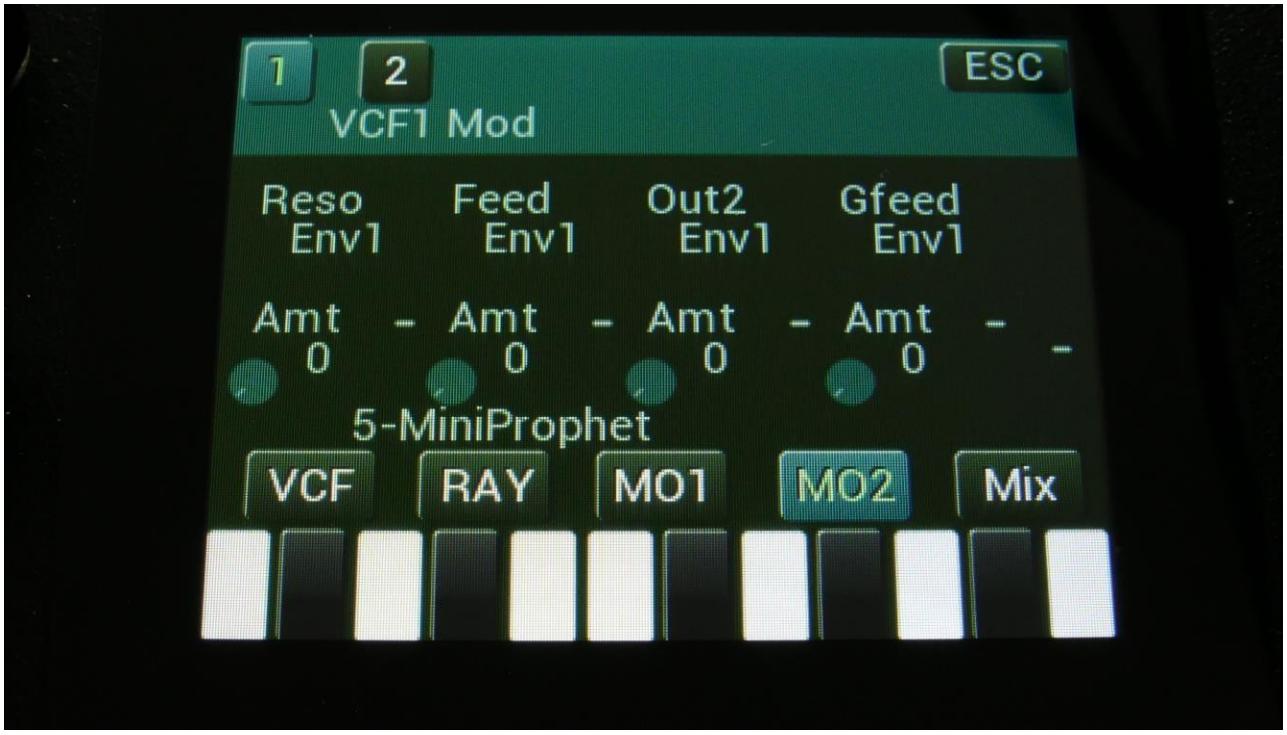
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

Pic1, Pic2 : N'a aucune fonction sur cette carte filtrante.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

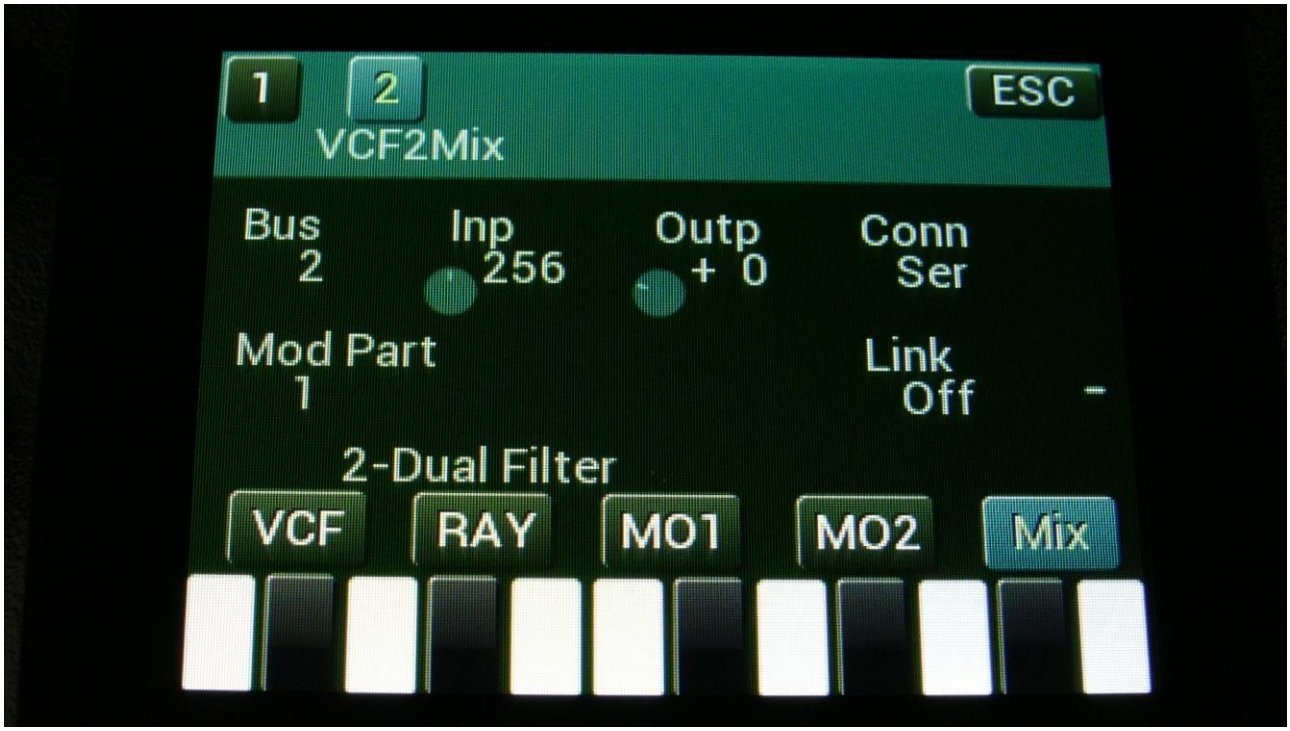
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Alimentation: N'a aucune fonction sur cette carte filtrante.

Dist. : Modulera le paramètre de mixage Dist.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

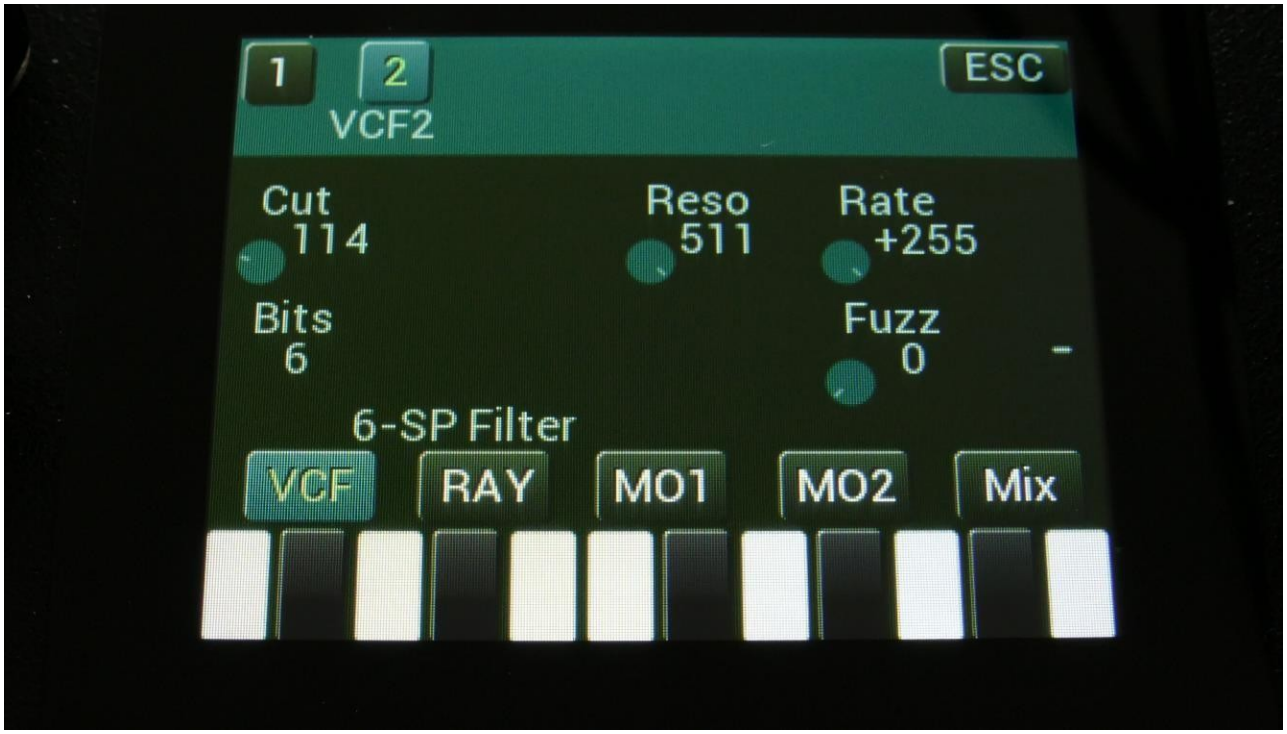
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF6 - Les paramètres du filtre SP



Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

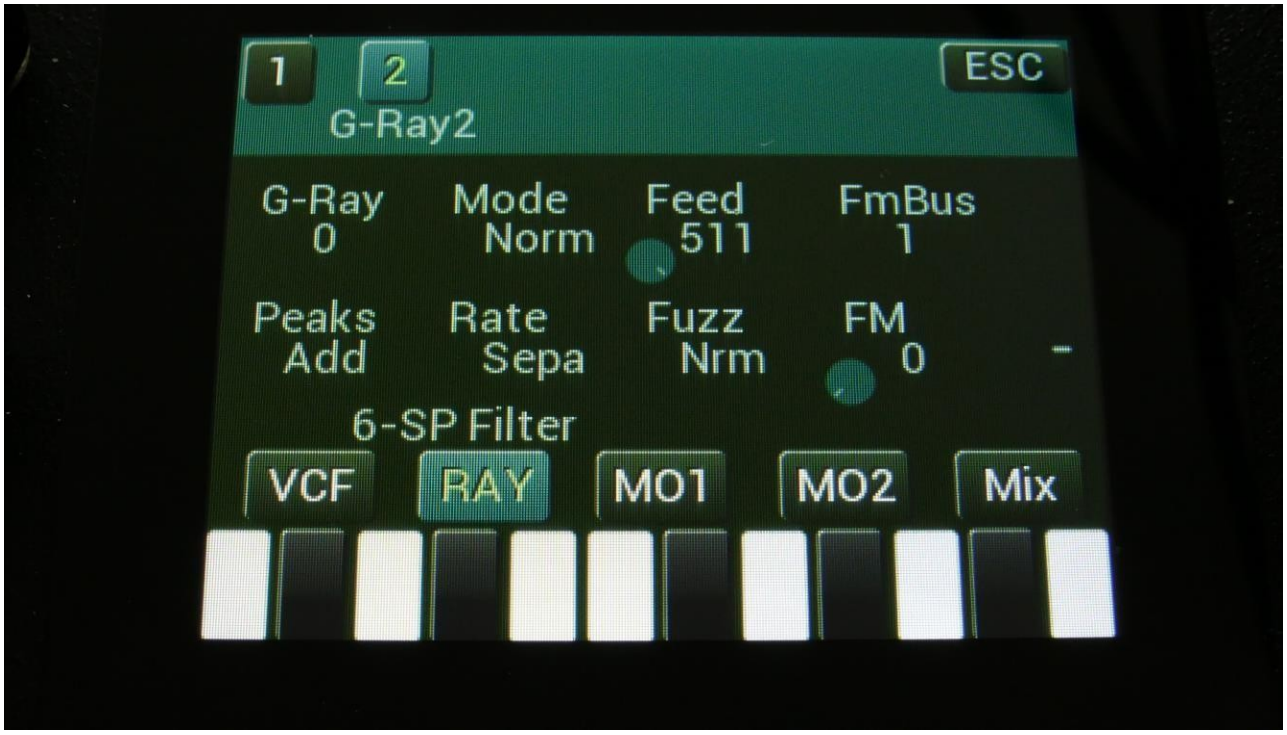
Couper: 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du filtre.

Fait: 0 à 511. Ajuste la résonance du filtre.

Taux: Taux d'échantillonnage. 0 à 60 kHz.

Bits : Profondeur de bits. 12 ou 6 bits.

Duvet: Ajoute un effet Fuzz analogique, lorsqu'il est activé.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

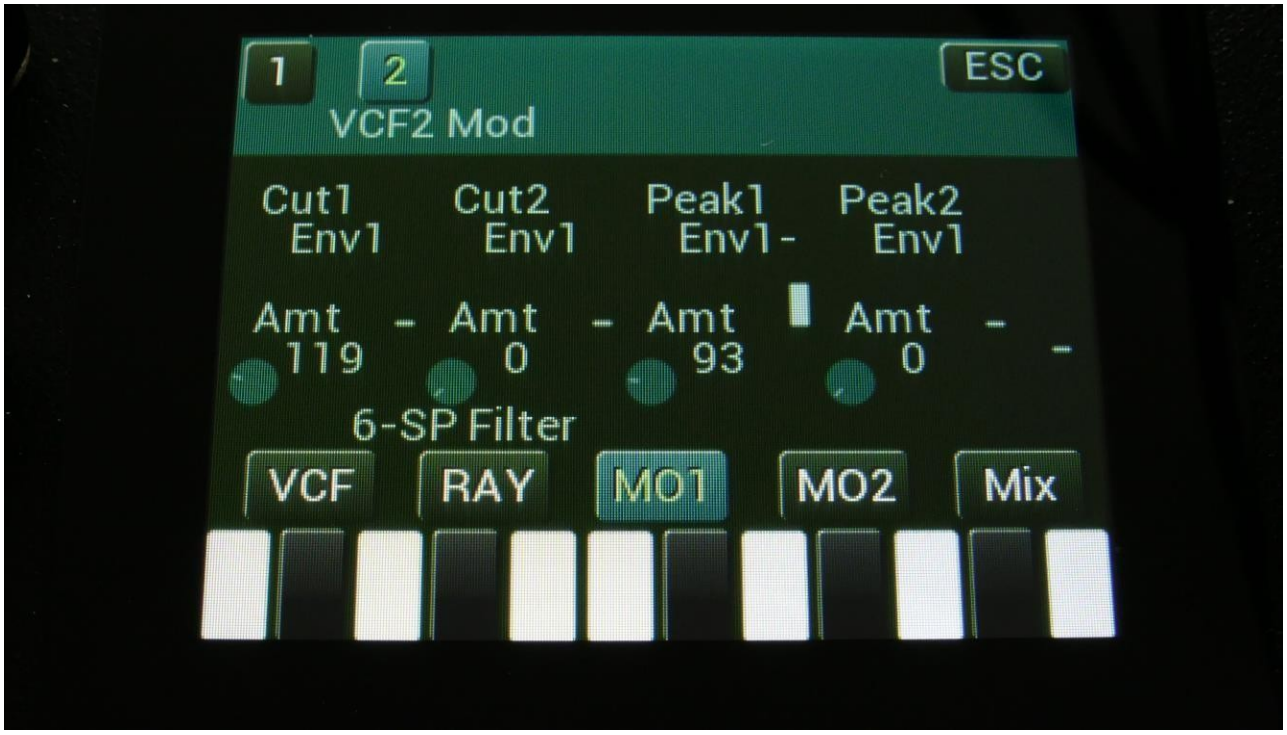
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Sommets : N'a aucune fonction sur cette carte filtrante.

Taux: Sélectionne la fonction du paramètre Rate :
-Sépa : La valeur du paramètre Rate est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.
-Ajouter: La valeur du paramètre Rate est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Rate est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Rate est alignée autour de la valeur Cutoff.

Duvet: Sélectionne si la sortie 2 (Fuzz) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

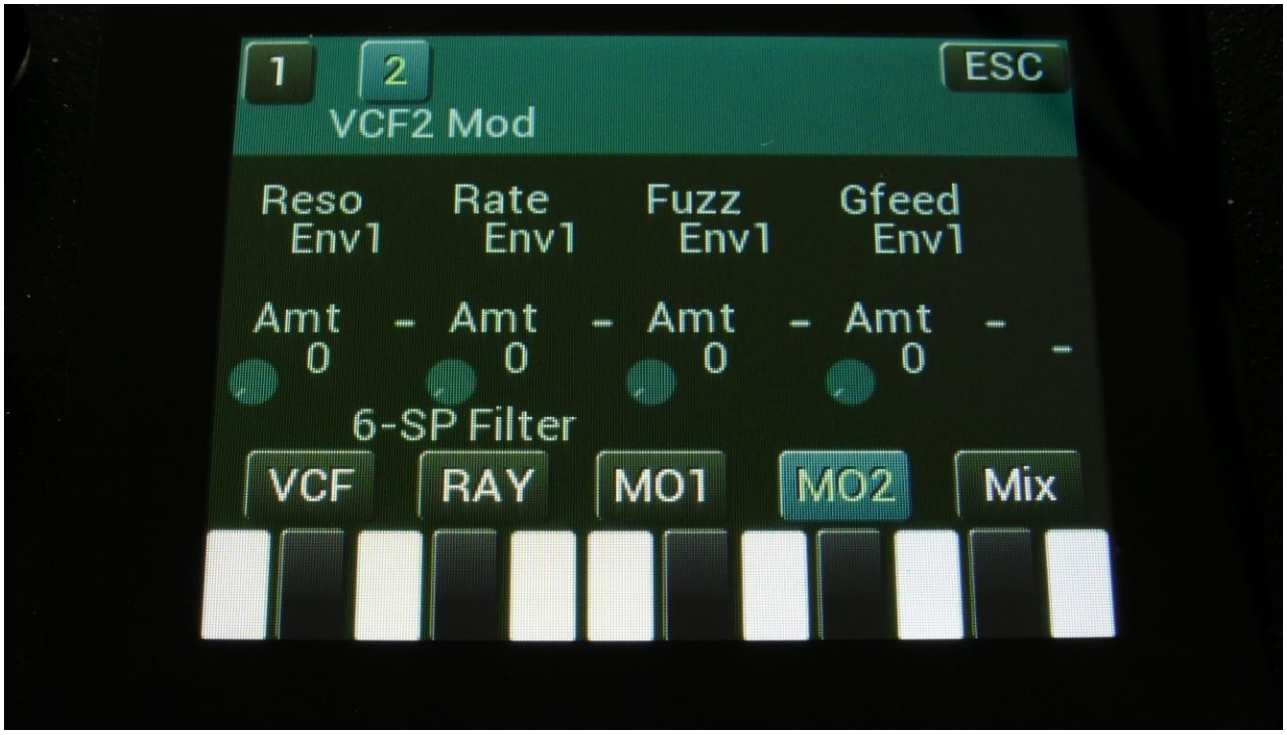
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

Pic1, Pic2 : N'a aucune fonction sur cette carte filtrante.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

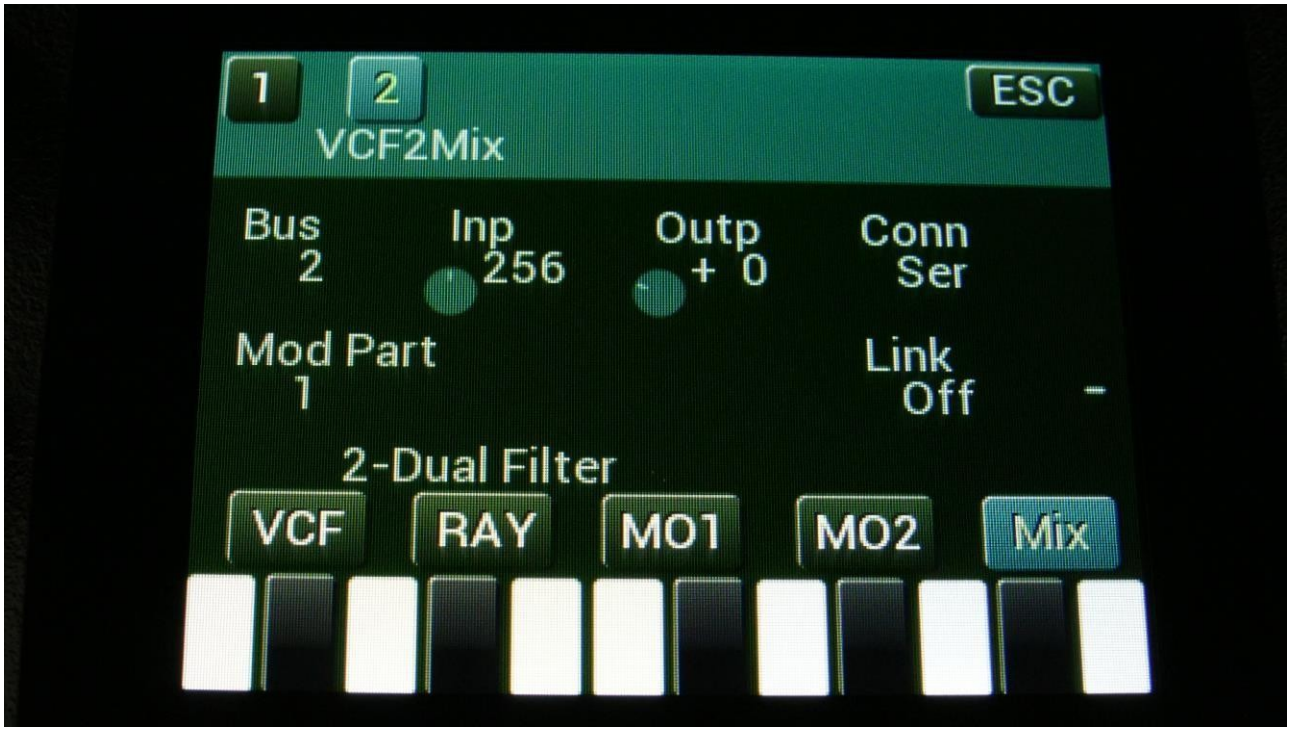
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Taux: Modulera la fréquence d'échantillonnage.

Duvet: Modulera le paramètre de mixage Fuzz.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

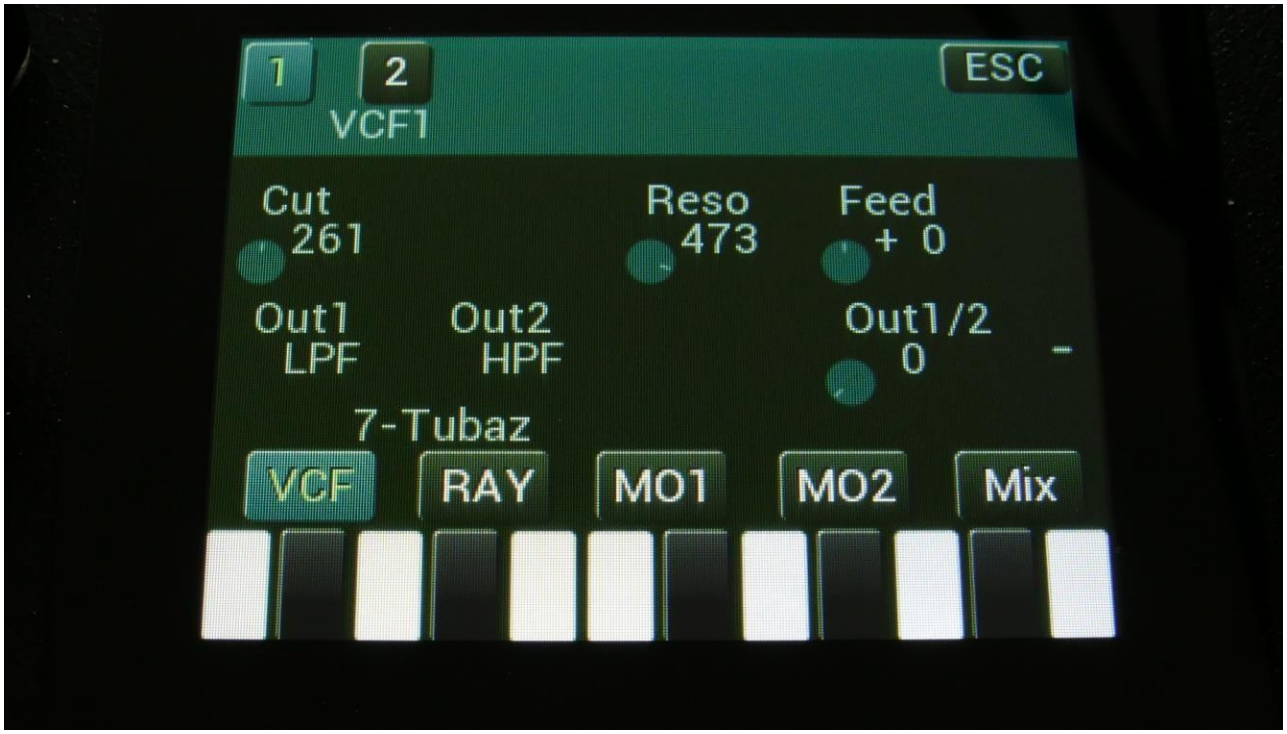
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF7 - Les paramètres du filtre Tubaz



Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du

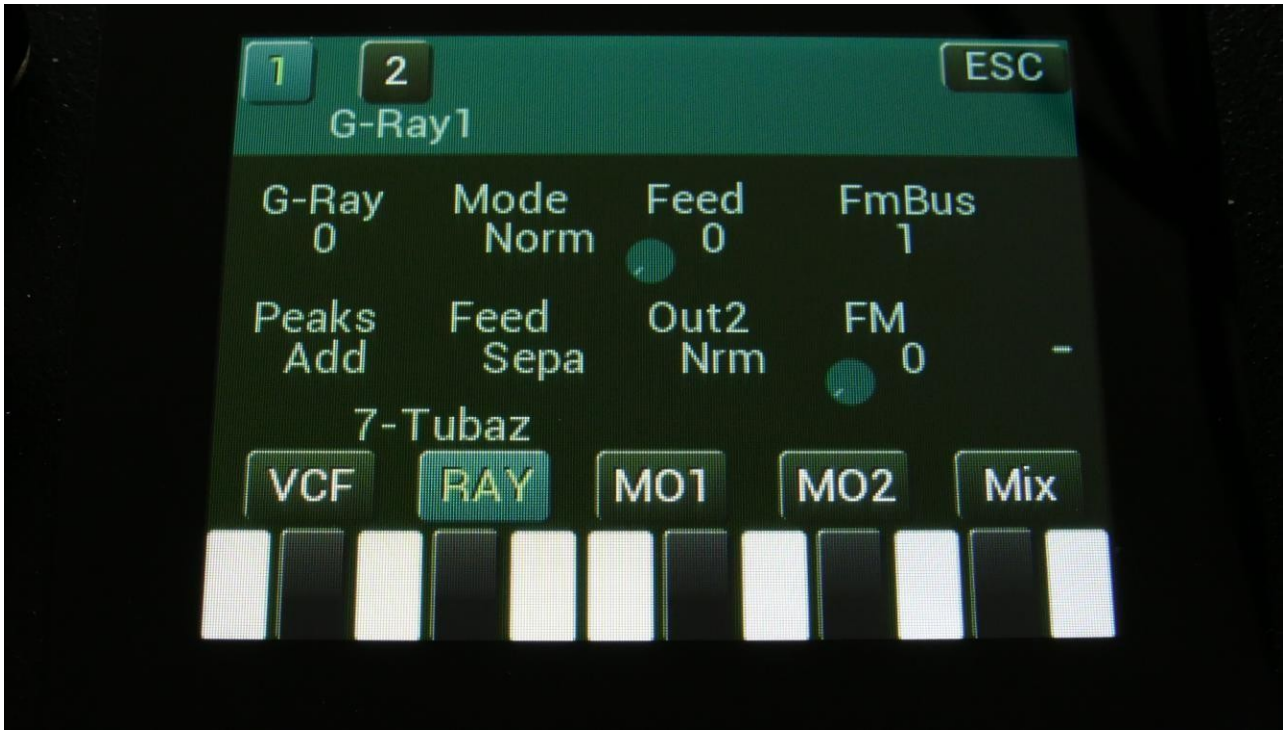
filtre. **Fait:** 0 à 511. Ajuste la résonance du filtre.

Alimentation: -256 à +255. Commentaires négatifs.

Sortie1 : Sélection BPF ou LPF.

Sortie2 : Toujours HPF.

Sortie1/2 : Mélange entre la sortie du filtre 1 (BPF/LPF) et la sortie du filtre 2 (HPF).



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

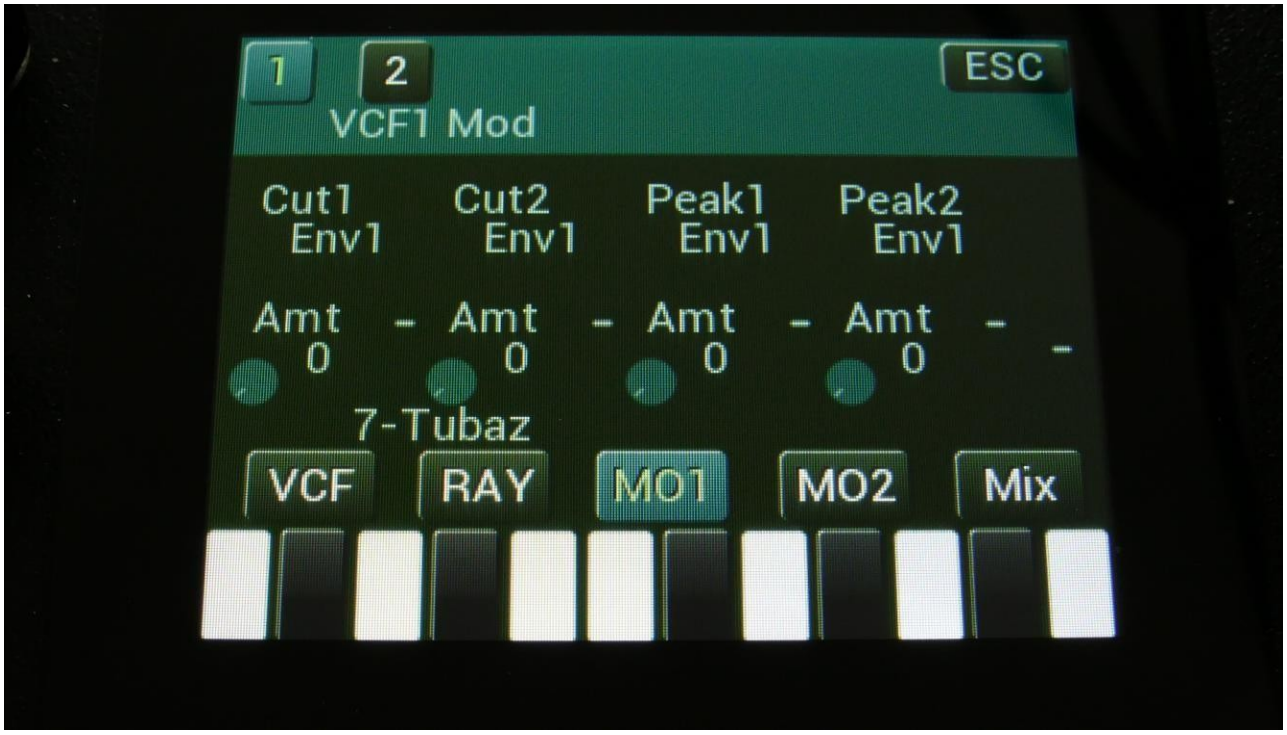
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Sommets : N'a aucune fonction sur cette carte filtrante.

Alimentation: Sélectionne la fonction du paramètre Feed :
-Sépa : La valeur du paramètre Feed est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.
-Ajouter: La valeur du paramètre Feed est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Feed est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Feed est alignée autour de la valeur Cutoff.

Sortie2 : Sélectionne si la sortie 2 du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

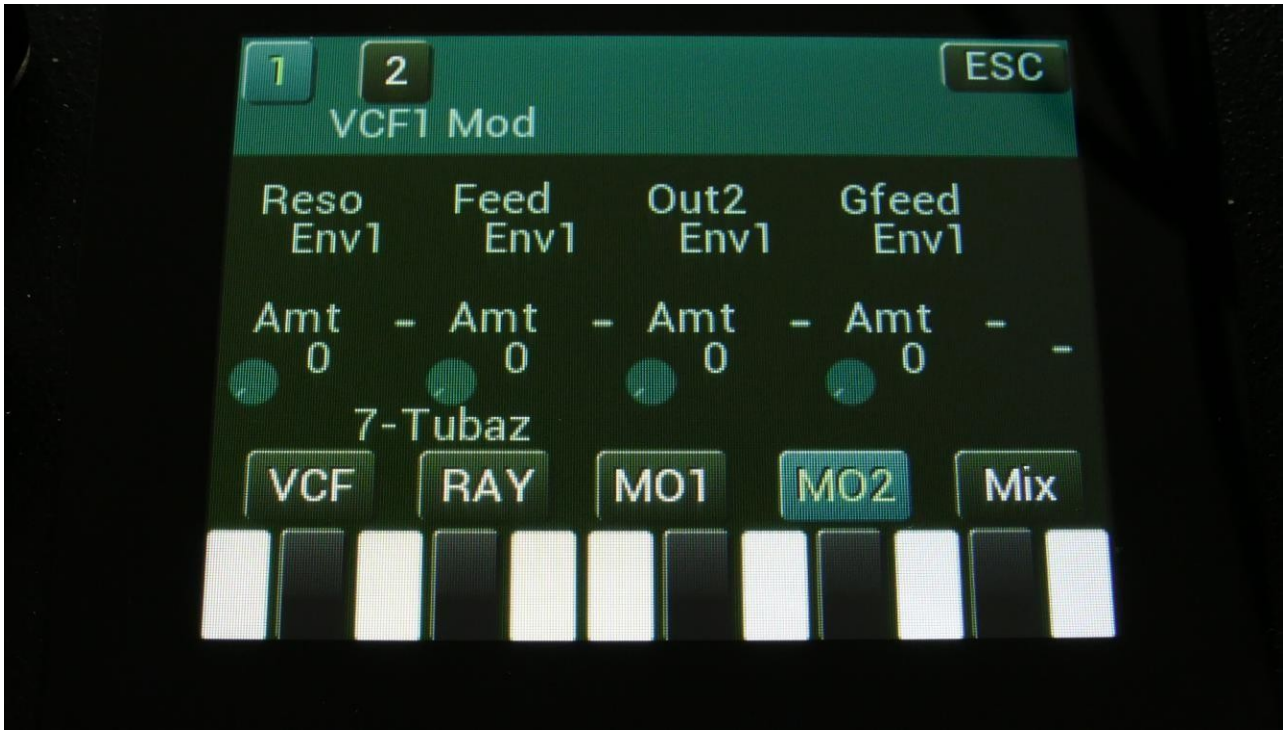
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

Pic1, Pic2 : N'a aucune fonction sur cette carte filtrante.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

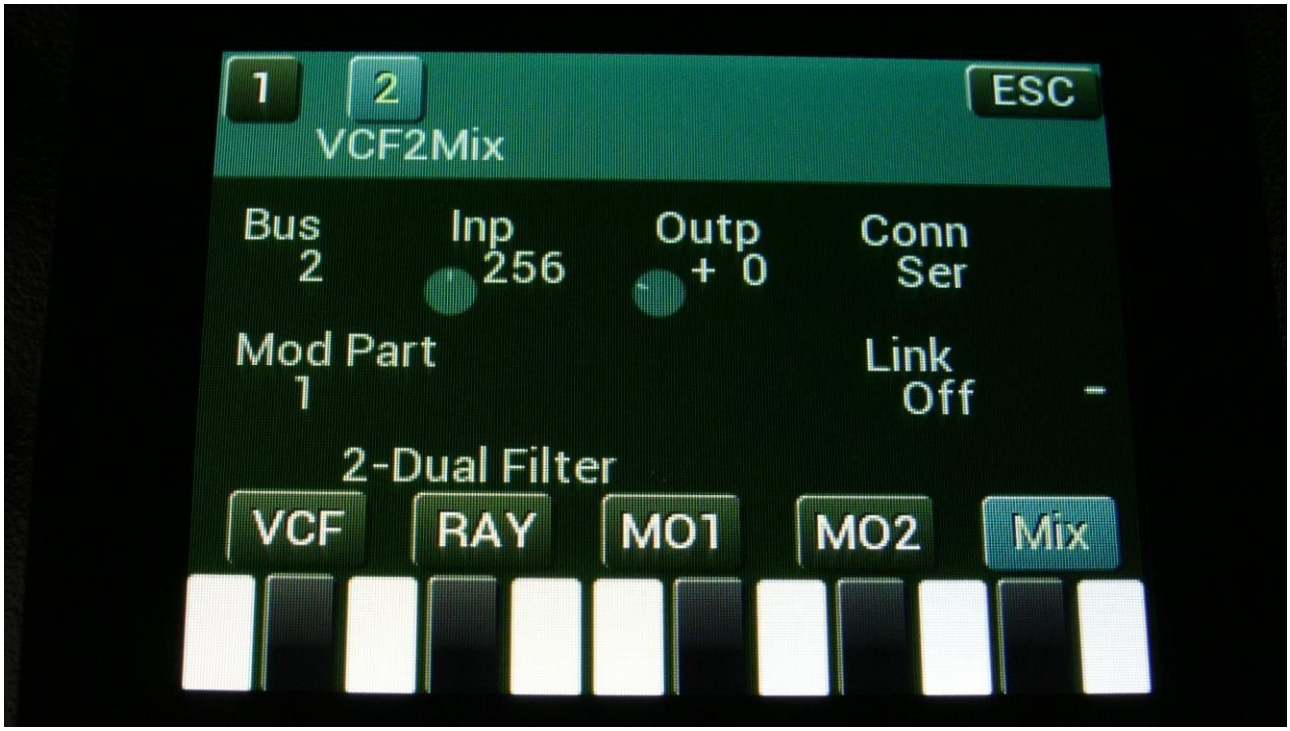
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Alimentation: Modulera le retour du filtre analogique.

Sortie2 : Modulera le paramètre de mixage Out1/2.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d'entrée audio pour les filtres.

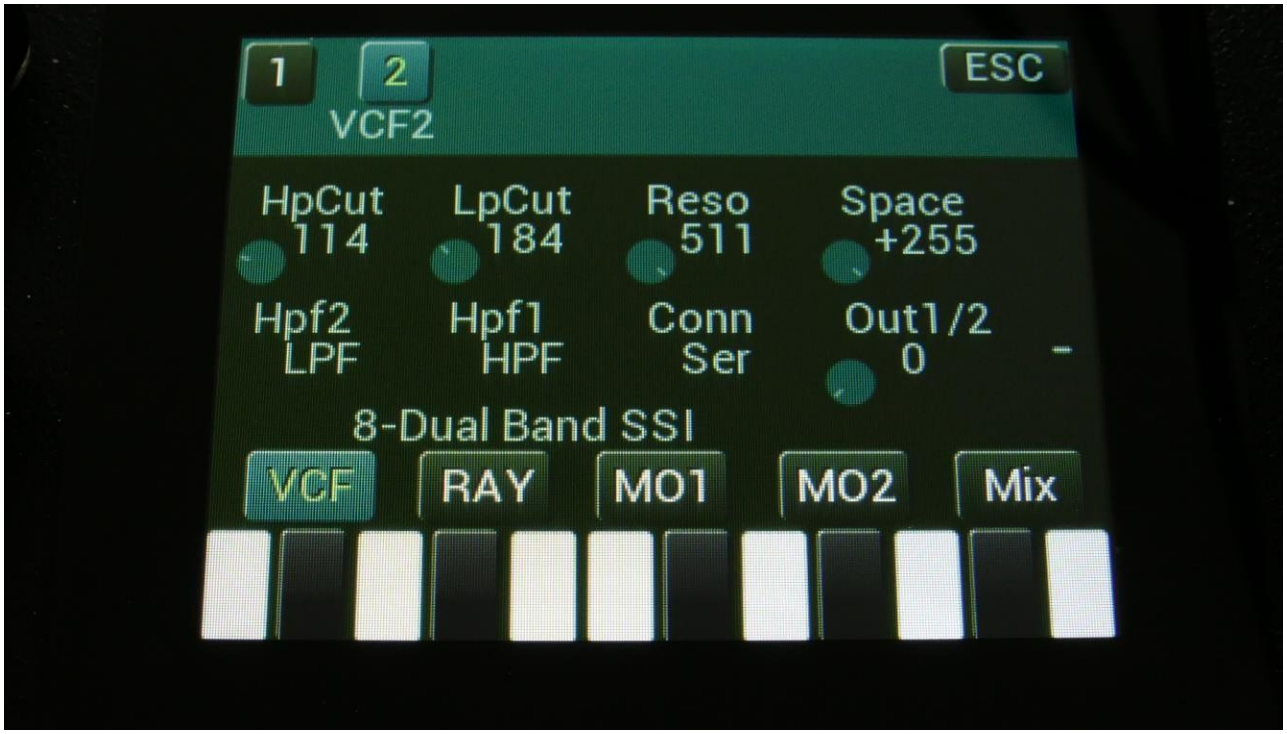
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF8 - Les paramètres du filtre SSI double bande



Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

HpCut : Fréquence de coupure des filtres HPF/LPF 1 et 2. L'espace entre les 2 filtres peut être ajusté avec Space.

LpCut : Fréquence de coupure des filtres LPF 1 et 2. L'espace entre les 2 filtres peut être ajusté avec Space.

Fait: Résonance du filtre des 4 filtres.

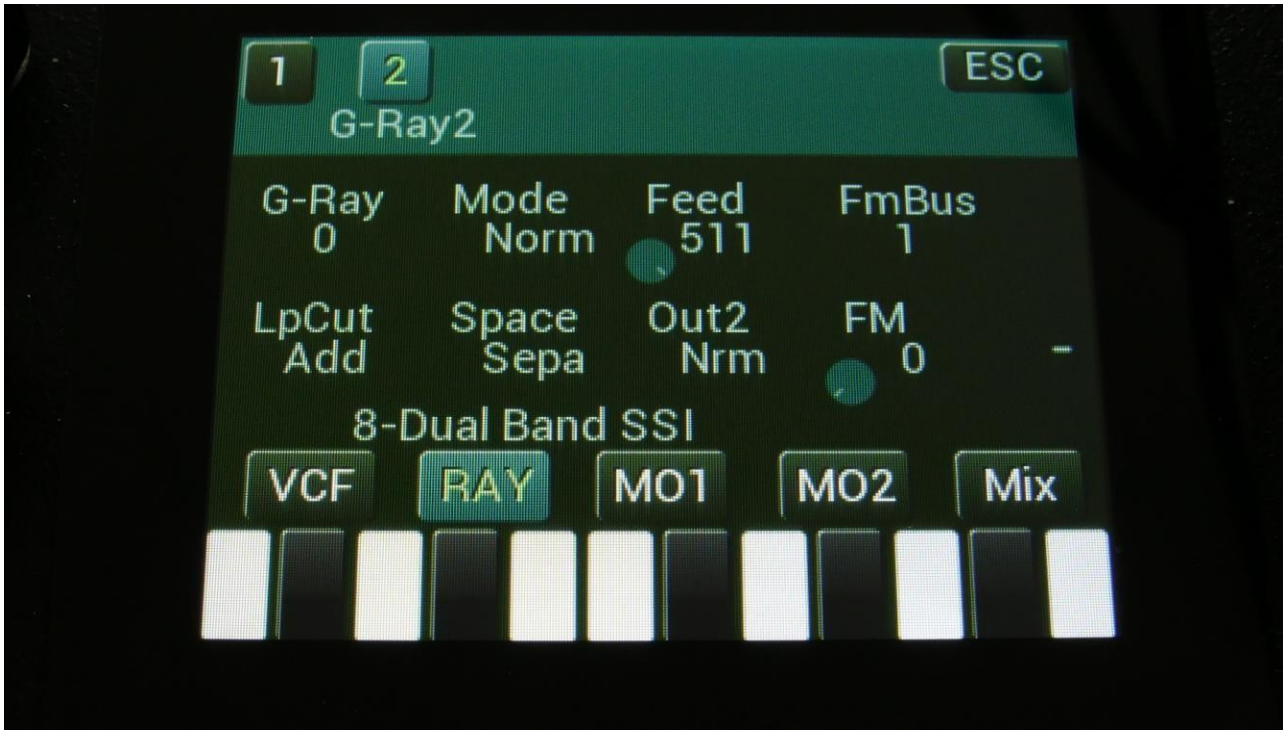
Espace: Espace entre les fréquences de coupure des deux chaînes de filtres.

HPF2 : Mode de filtre HPF2 HPF ou LPF.

HPF1 : Mode de filtre HPF1 HPF ou LPF.

Connecticut: Raccordement des 2 chaînes de filtres. Ser (série) ou Par (parallèle).

Sortie1/2 : Mélange entre la sortie du filtre 1 (HPF/LPF + LPF chaîne 1) et la sortie du filtre 2 (HPF/LPF + LPF chaîne 2).



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

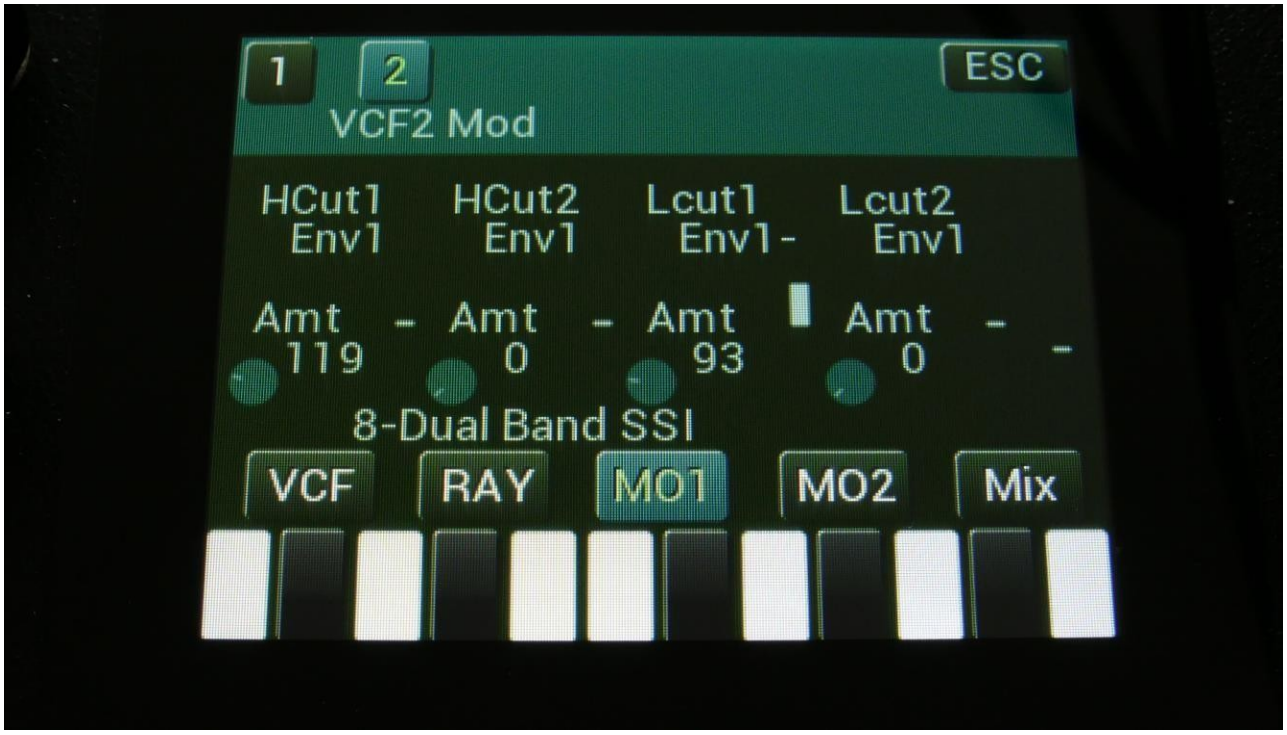
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

LpCut : Sélectionne la manière dont le paramètre LpCut doit interagir avec le paramètre HpCut :
-Ajouter: La valeur du paramètre LpCut est ajoutée à la valeur HpCut.
-Sous: La valeur du paramètre LpCut est dérivée de la valeur HpCut.
- À peine: La valeur du paramètre LpCut est alignée autour de la valeur HpCut.
-Sépa : La valeur du paramètre LpCut est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur HpCut.

Espace: Sélectionne la fonction du paramètre Espace :
-Sépa : La valeur du paramètre Space est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur HpCut.
-Ajouter: La valeur du paramètre Space est ajoutée à la valeur HpCut.
-Sous: La valeur du paramètre Space est dérivée de la valeur HpCut.
- À peine: La valeur du paramètre Space est alignée autour de la valeur HpCut.

Sortie2 : Sélectionne si la sortie 2 du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

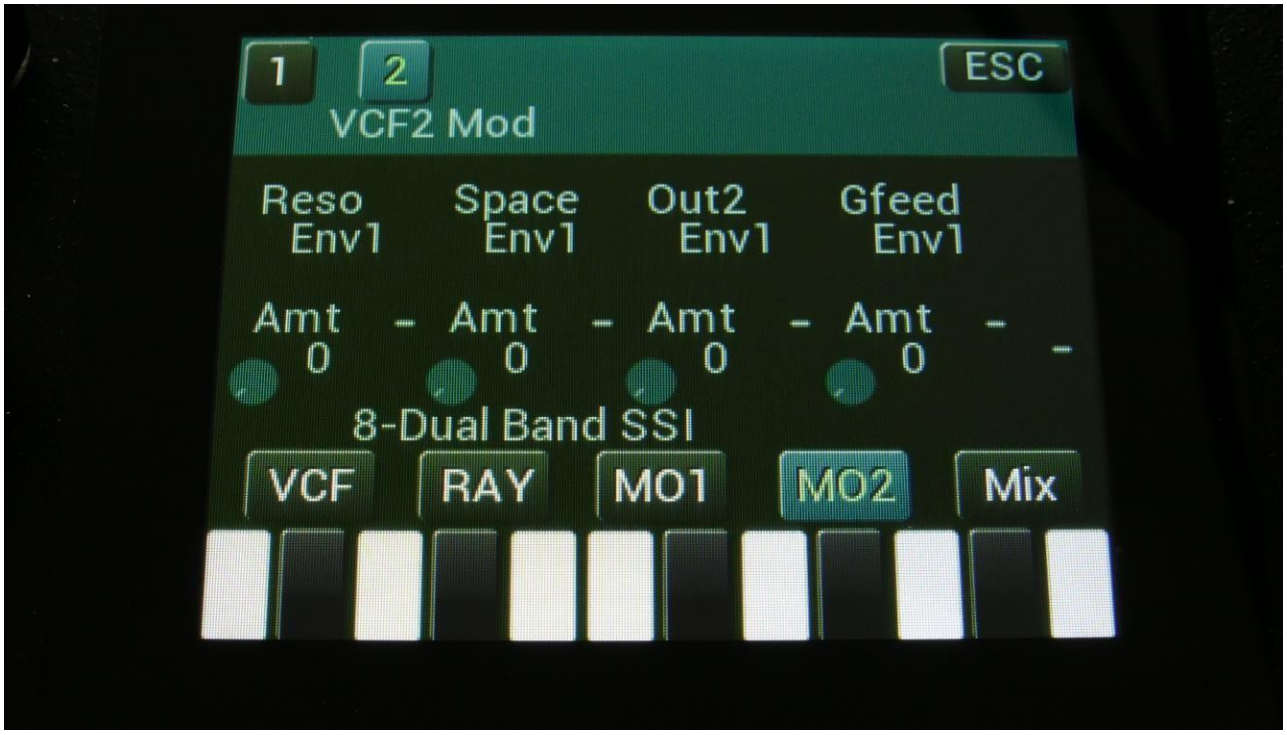
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

HCut1, HCut2 : Modulera la fréquence de coupure HPF.

Lcoupe1, Lcoupe2 : Modulera la fréquence de coupure LPF.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

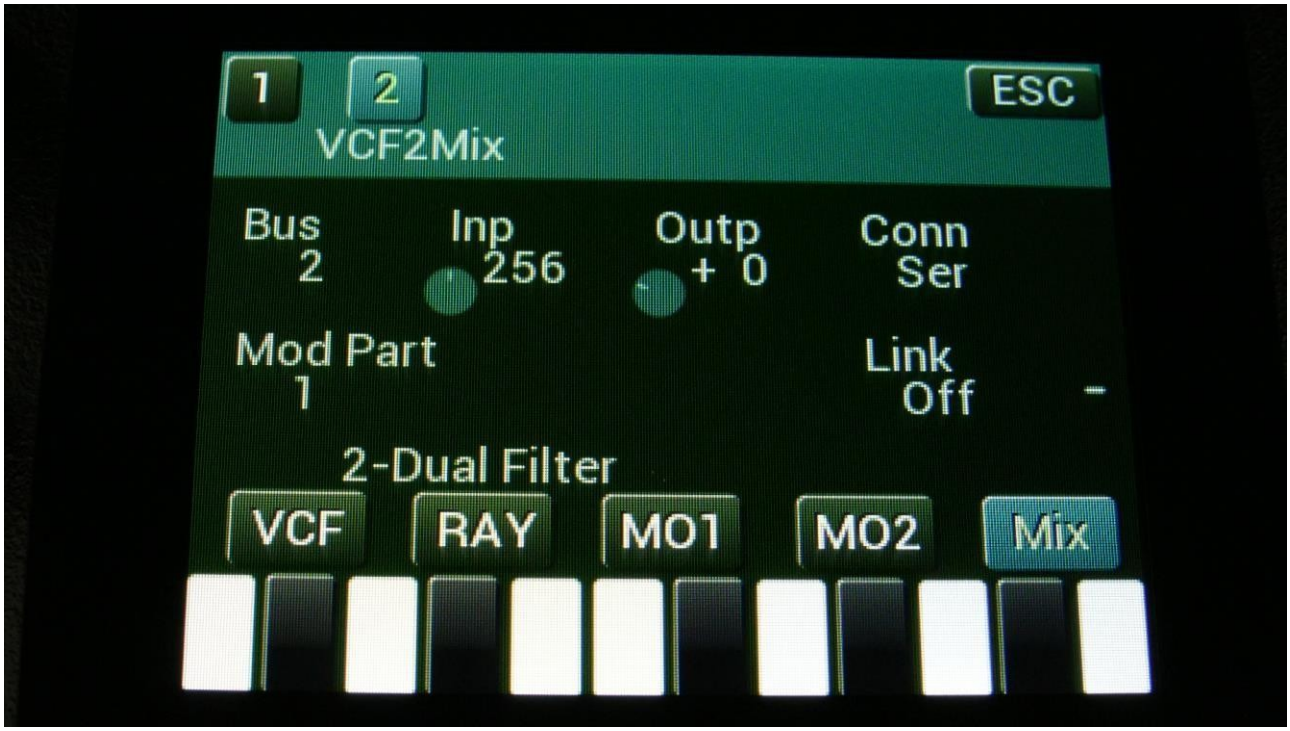
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Espace: Modulera l'espacement entre les 2 jeux de filtres.

Sortie2 : Modulera le paramètre de mixage du jeu de filtres Out2.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

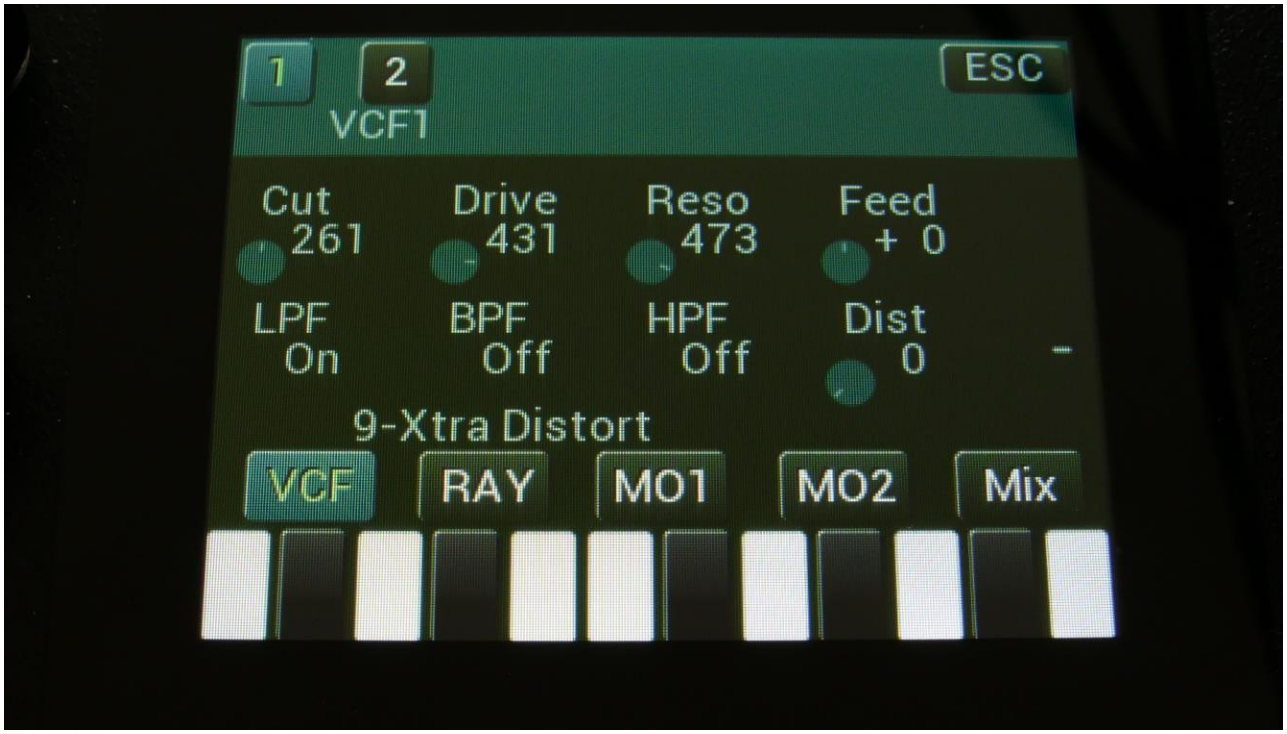
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF9 - Les paramètres du filtre Xtra Distort



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du

filtre. **Conduire:** 0 à 511. Ajuste le lecteur de

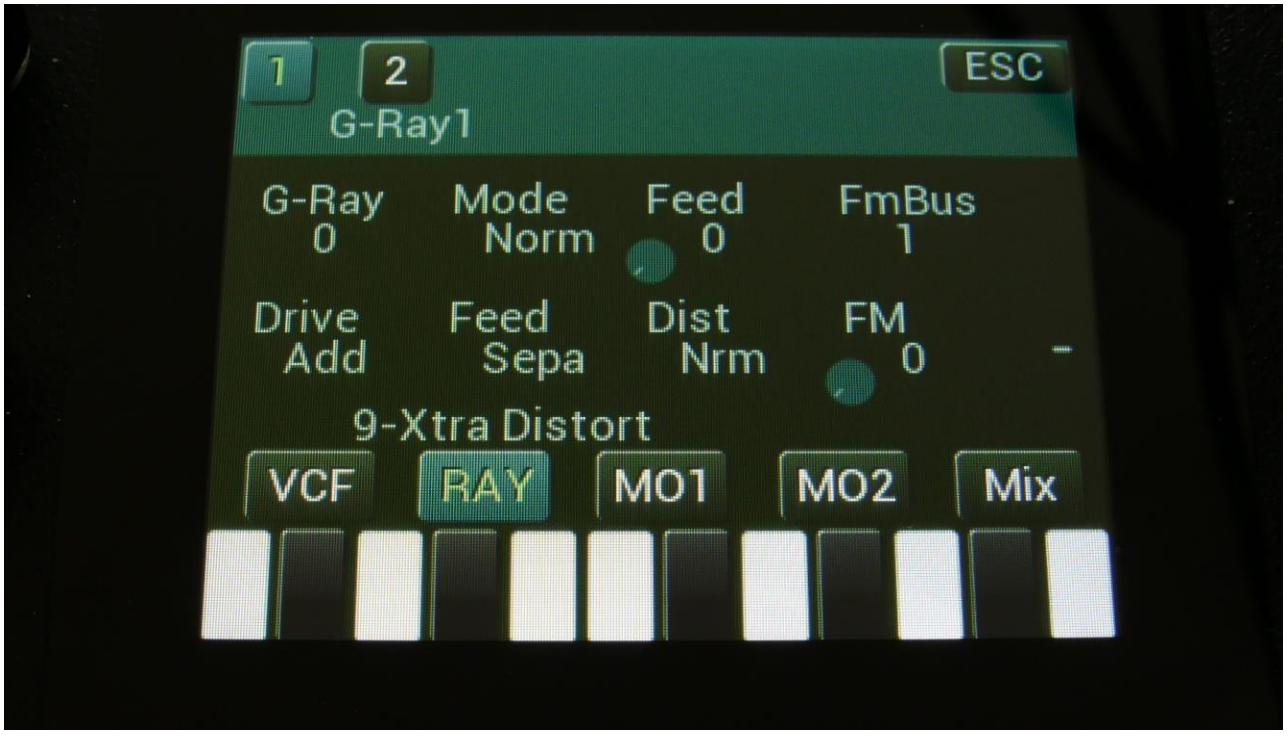
distorsion analogique. **Fait:** Ajuste la résonance du

filtre.

Alimentation: Ajuste le retour du filtre. – signifie un feedback négatif, + signifie un feedback positif, 0 signifie aucun feedback.

LPF, BPF, HPF : Active et désactive les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut du filtre. Au moins l'un d'entre eux doit être activé pour qu'un son puisse sortir du filtre.

Dist. : Mélangez entre le son du filtre clair et le son du filtre avec une distorsion analogique ajoutée.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

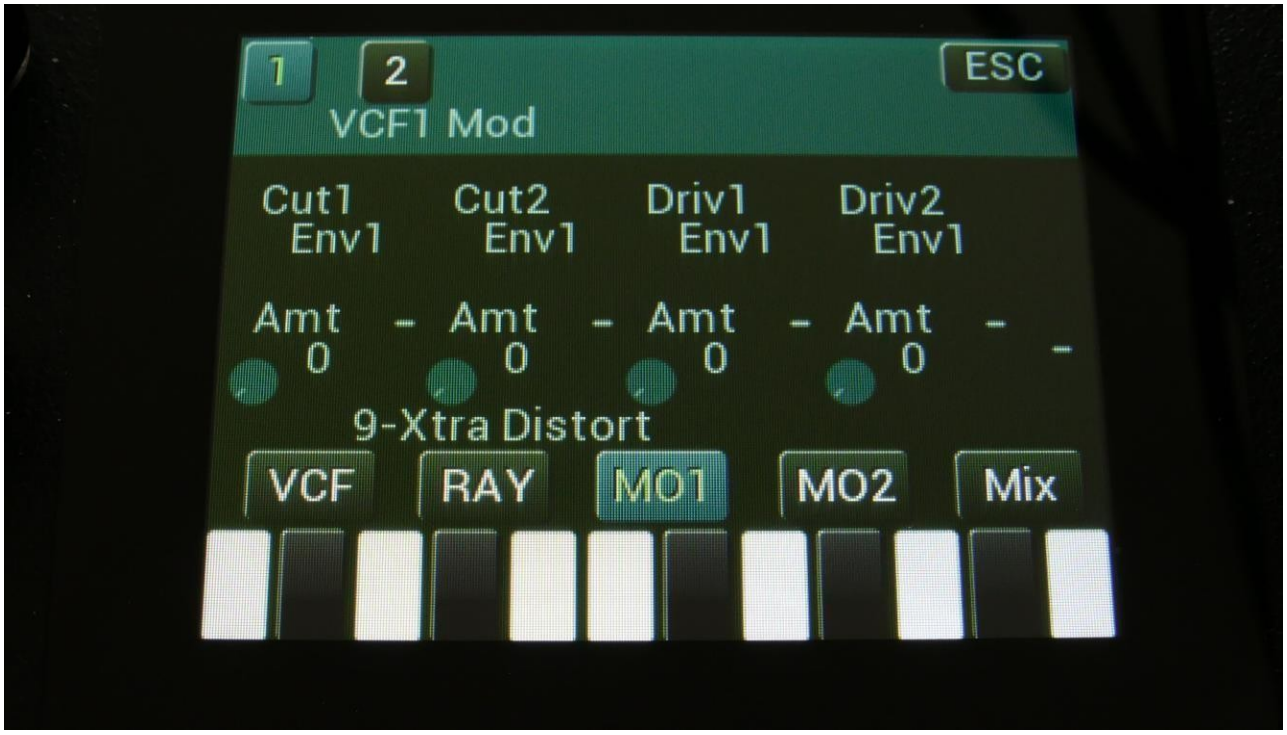
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Conduire: Sélectionne la manière dont le paramètre Drive doit interagir avec le paramètre Cutoff Frequency :
-Ajouter: La valeur du paramètre Drive est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Drive est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Drive est alignée autour de la valeur Cutoff.
-Sépa : La valeur du paramètre Drive est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.

Alimentation: Sélectionne la fonction du paramètre Feed :
-Sépa : La valeur du paramètre Feed est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.
-Ajouter: La valeur du paramètre Feed est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre Feed est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre Feed est alignée autour de la valeur Cutoff.

Dist. : Sélectionne si la sortie 2 (Dist) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

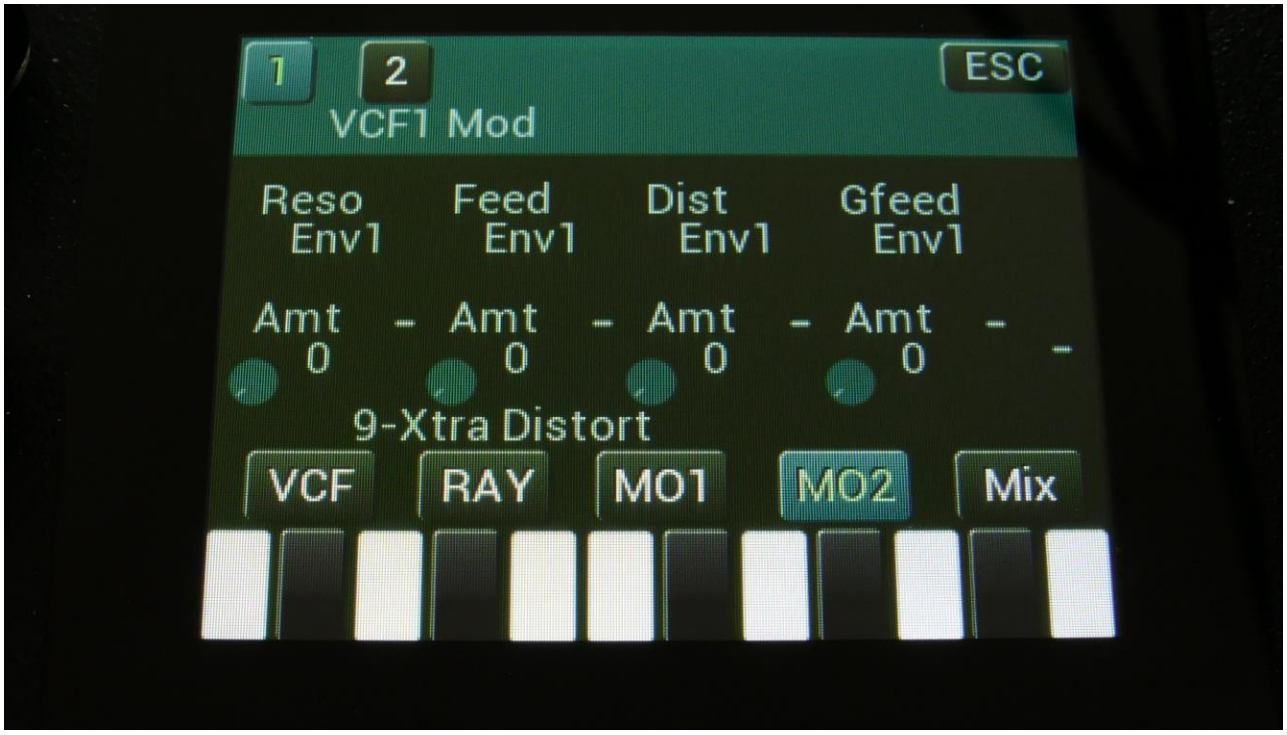
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

Lecteur1, Lecteur2 : Modulera le paramètre Drive.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

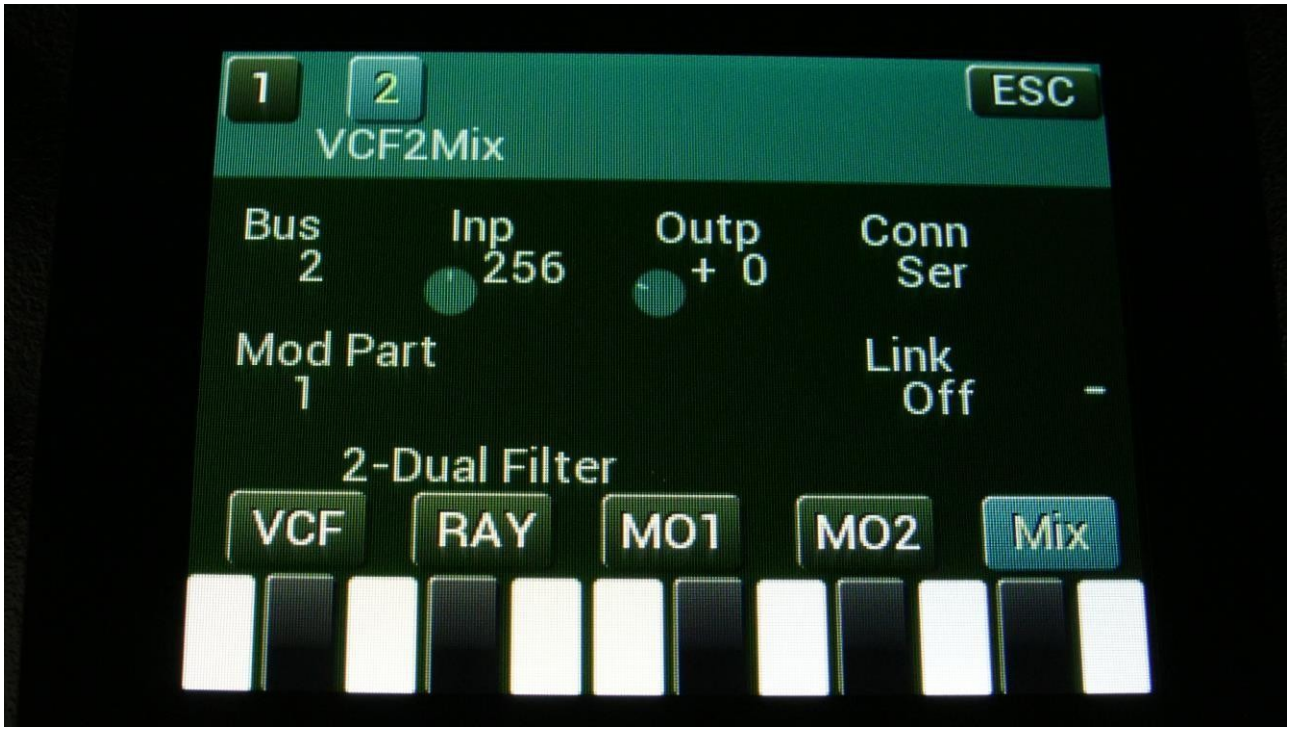
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Alimentation: Modulera le retour du filtre analogique.

Dist. : Modulera le paramètre de mixage Dist.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

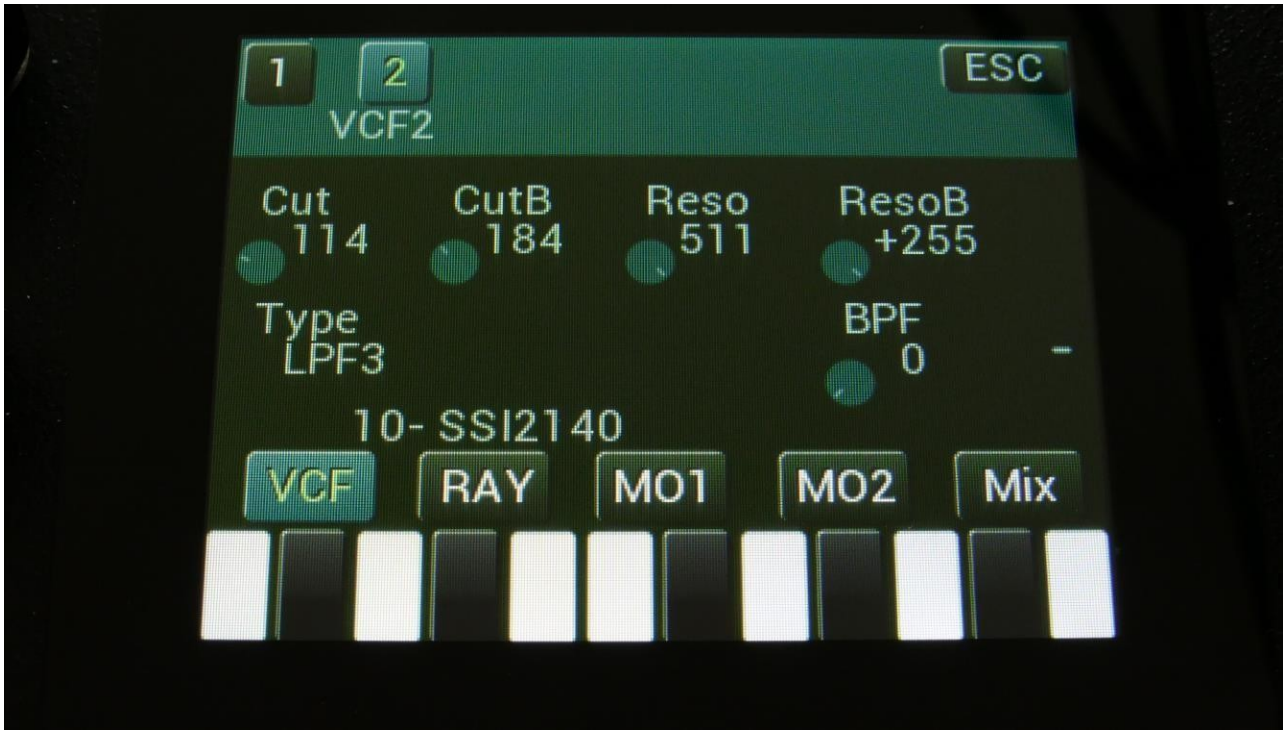
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF10 - Les paramètres du filtre SSI2140



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre. **Couper:**

0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre multimode A. **CoupeB :** 0 à

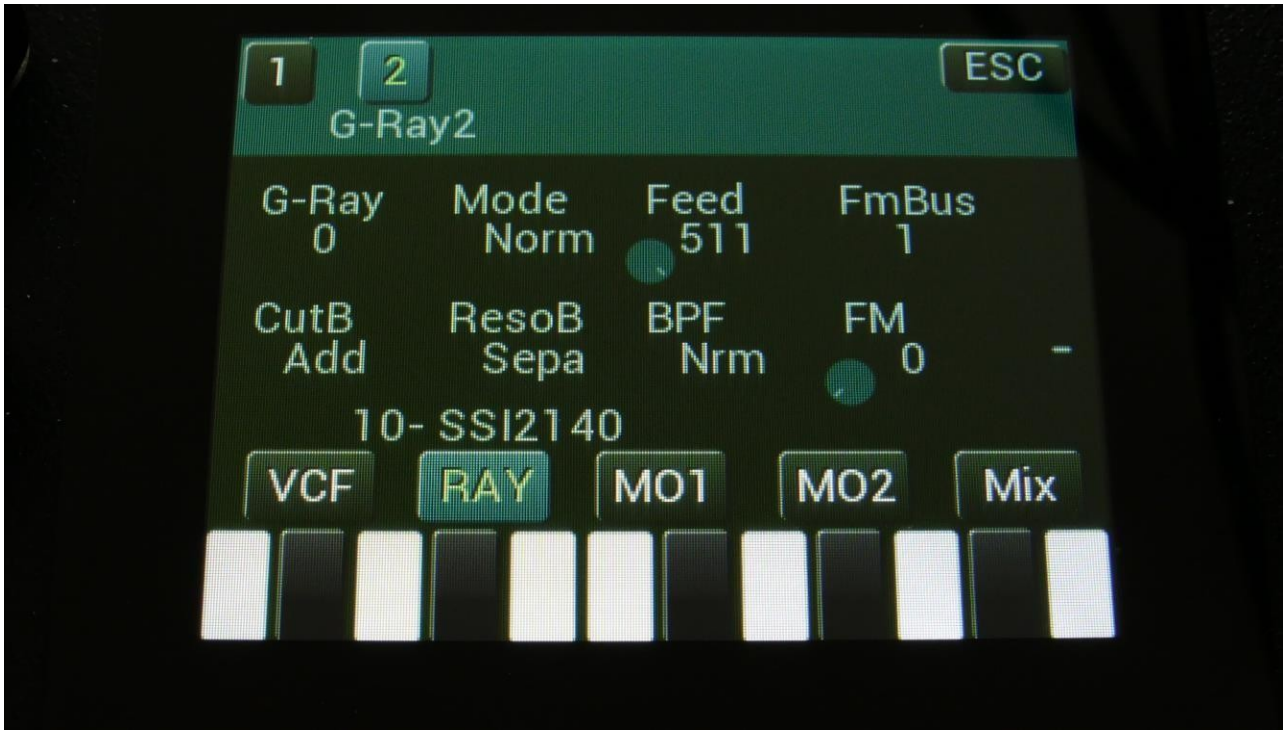
511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre passe-bande B. **Fait:** Ajuste la

résonance du filtre multimode A.

RésoB : Ajuste la résonance du filtre passe-bande B.

Taper: Définit le type de filtre pour le filtre multimode A. Les choix sont les suivants :
-LPF4 (24dB)
-LPF3 (18dB)
-LPF2 (12dB)
-LPF1 (6dB)
-BPF
-Entailler
-HPF
-AllPass

BPF : Mélange entre le filtre multimode A et le filtre passe-bande B.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

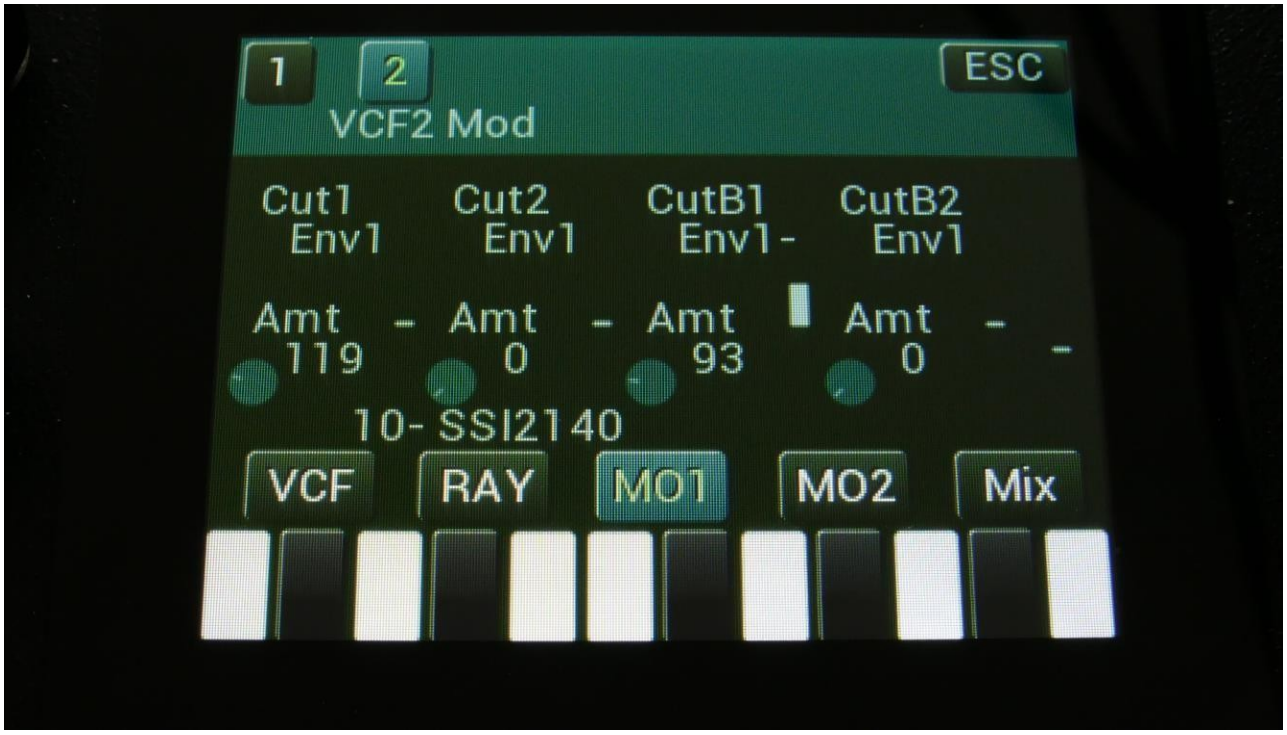
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

CoupeB : Sélectionne la manière dont le paramètre CutB doit interagir avec le paramètre Cutoff Frequency :
-Ajouter: La valeur du paramètre CutB est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre CutB est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre CutB est alignée autour de la valeur Cutoff.
-Sépa : La valeur du paramètre CutB est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.

RésoB : Sélectionne la fonction du paramètre ResoB :
-Sépa : La valeur du paramètre ResoB est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cutoff.
-Ajouter: La valeur du paramètre ResoB est ajoutée à la valeur Cutoff.
-Sous: La valeur du paramètre ResoB est dérivée de la valeur Cutoff.
- À peine: La valeur du paramètre ResoB est alignée autour de la valeur Cutoff.

BPF : Sélectionne si la sortie 2 (BPF) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

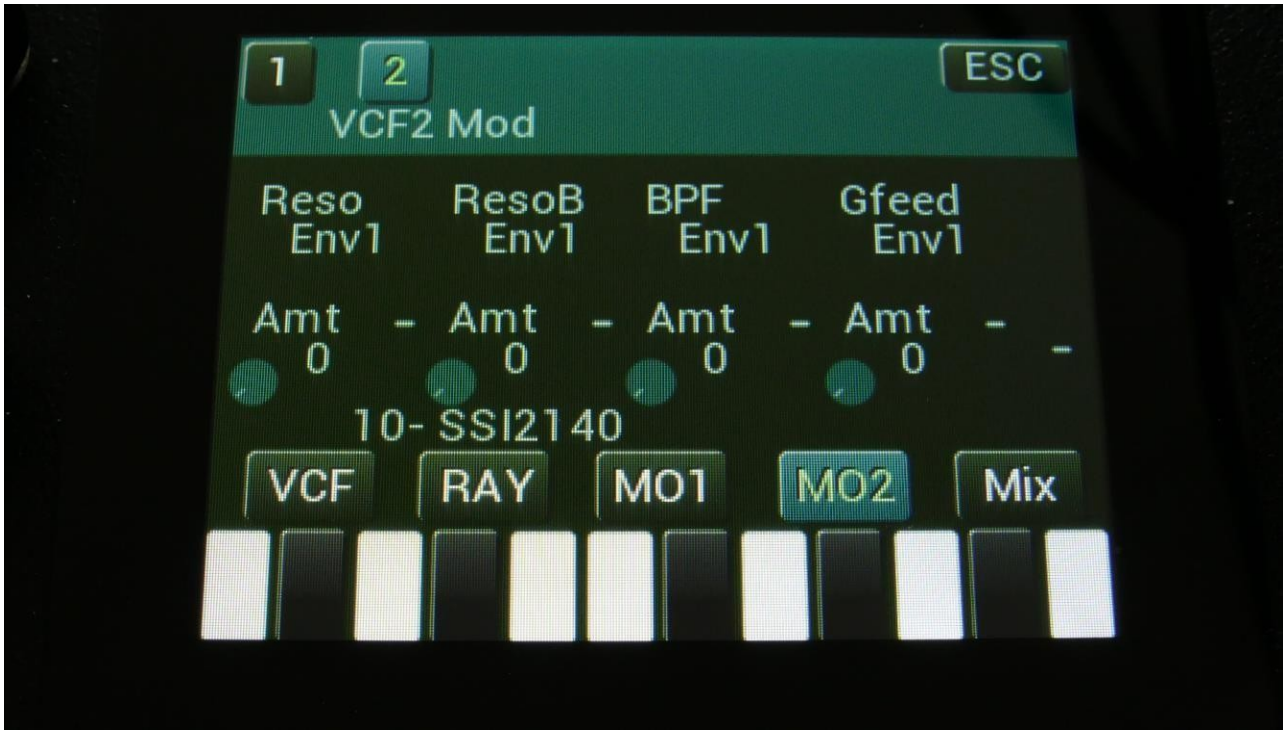
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

CoupeB1, CoupeB2 : Modulera le paramètre CutB.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

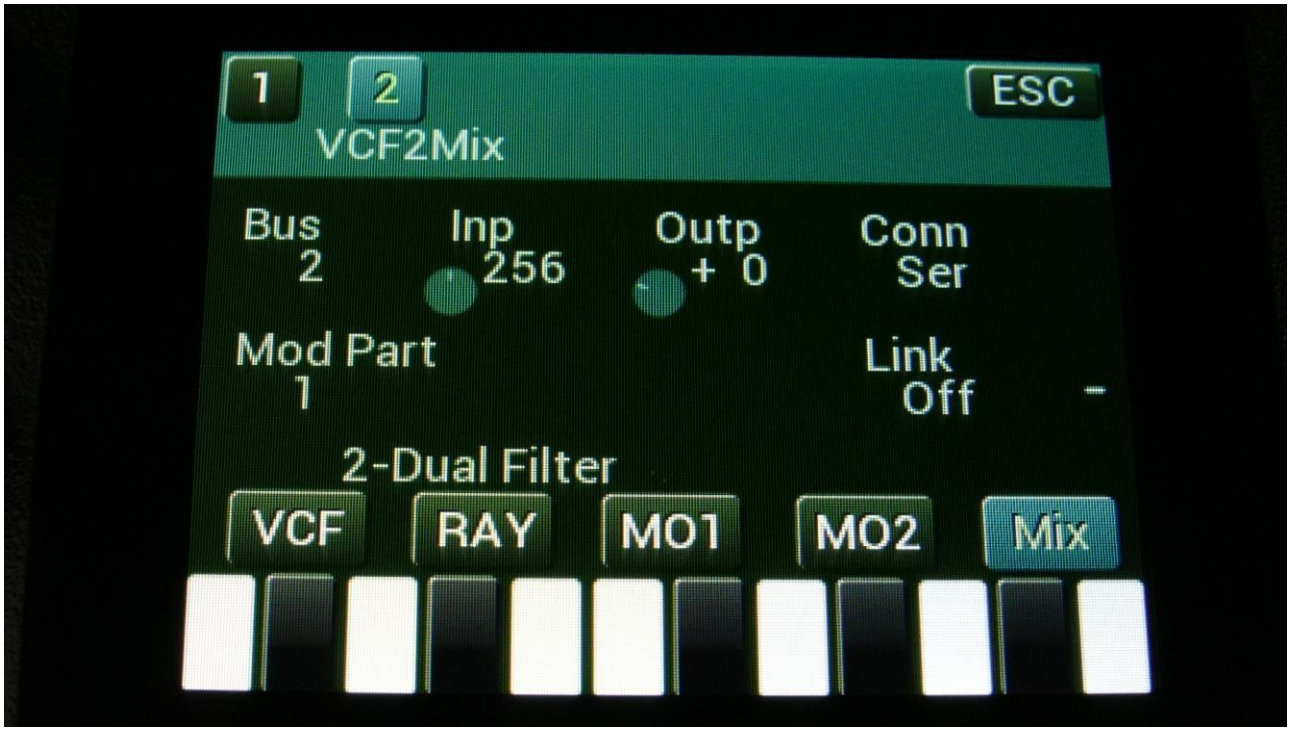
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. **Fait:** Modulera la quantité de résonance appliquée au filtre A.

RésoB : Modulera la quantité de résonance appliquée au filtre B.

Dist. : Modulera le paramètre de mixage BPF.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF11 - Les paramètres du filtre Zaturn



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Maladie: 0 à 511. Règle la fréquence de coupure du

filtre A. **CoupeB :** 0 à 511. Ajuste la fréquence de

coupure du filtre B. **Réponse A :** Ajuste la

résonance du filtre A.

RésoB : Ajuste la résonance du filtre b.

VcfA : Bascule le VCF A entre les modes de filtre LPF et

BPF. **VcfB :** Bascule le VCF B entre les modes de filtre

LPF et BPF. **VcfA/B :** Mélanger entre le filtre A et le filtre

B.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

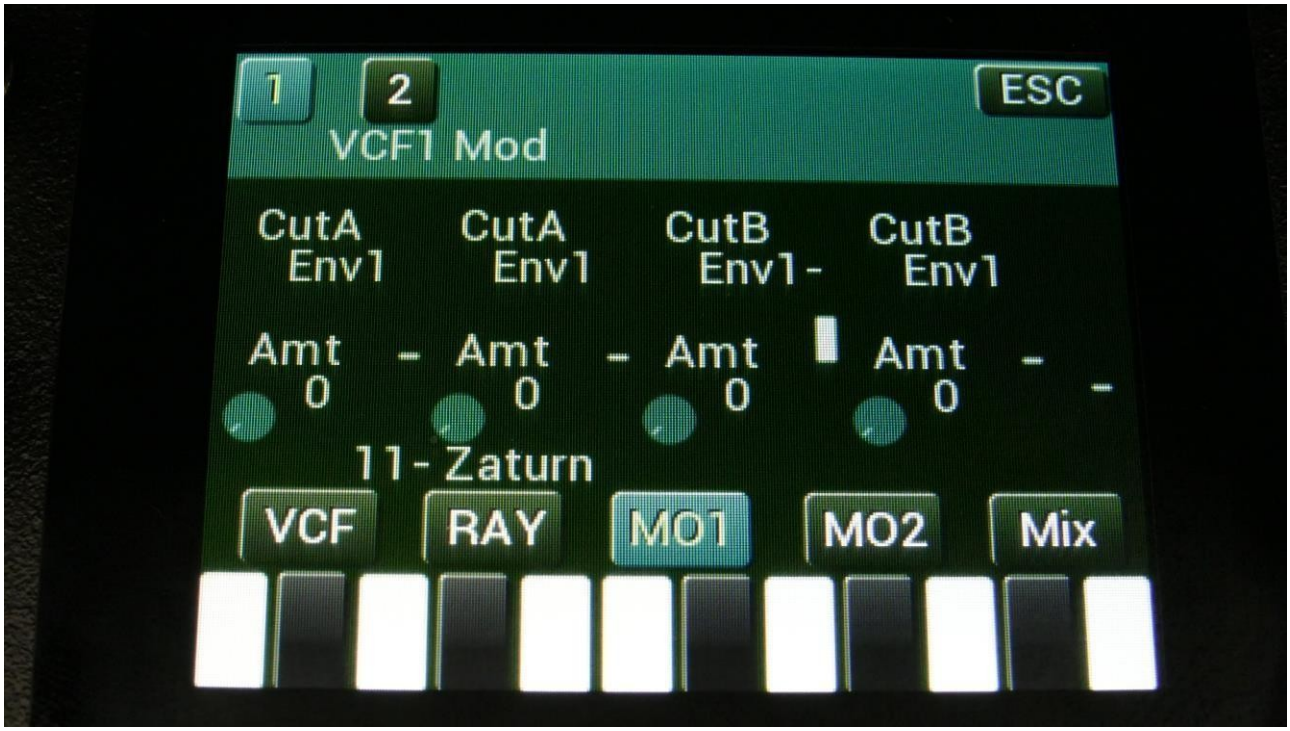
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

CoupeB : Sélectionne la manière dont le paramètre CutB doit interagir avec le paramètre CutA :
-Ajouter: La valeur du paramètre CutB est ajoutée à la valeur CutA.
-Sous: La valeur du paramètre CutB est dérivée de la valeur CutA.
- À peine: La valeur du paramètre CutB est alignée autour de la valeur CutA.
-Sépa : La valeur du paramètre CutB est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur CutA.

RésoB : Sélectionne la fonction du paramètre ResoB :
-Sépa : La valeur du paramètre ResoB est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur CutA.
-Ajouter: La valeur du paramètre ResoB est ajoutée à la valeur CutA.
-Sous: La valeur du paramètre ResoB est dérivée de la valeur CutA.
- À peine: La valeur du paramètre ResoB est alignée autour de la valeur CutA.

VcfAB : Sélectionne si la sortie 2 (VcfB) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, cela peut obtenir de superbes effets, en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage VcfA/B.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

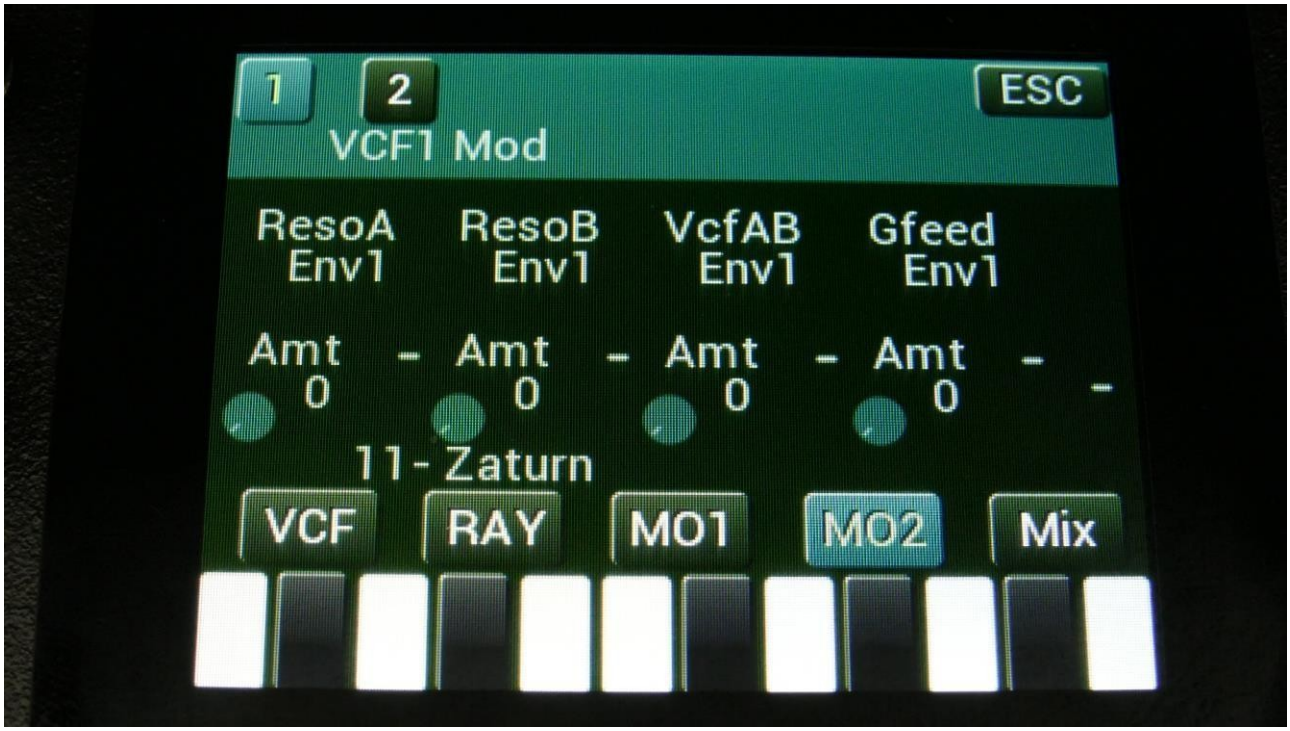
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Maladie: Modulera la fréquence CutA.

CoupeB : Modulera la fréquence CutB.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

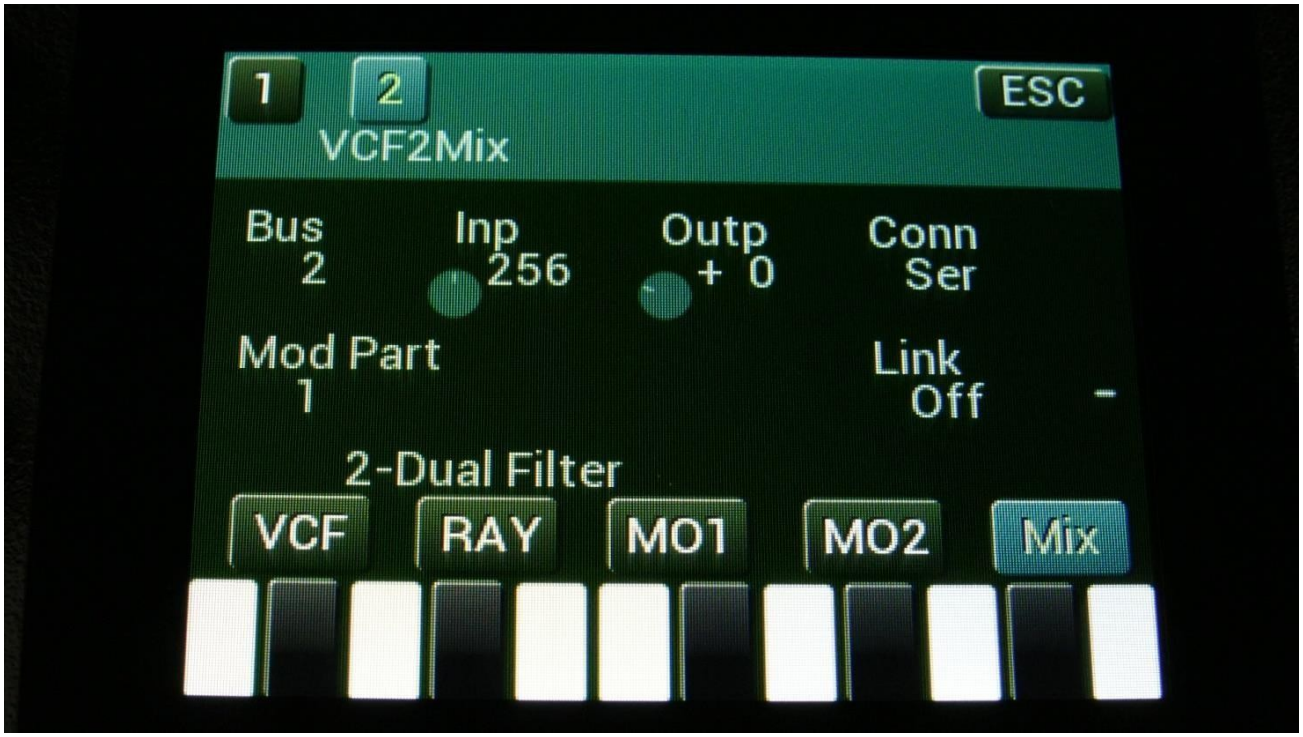
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Réponse A : Modulera le paramètre ResoA.

RésoB : Modulera le paramètre ResoB. **VcfAB :**

Modulera le paramètre de mixage VcfA/B.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

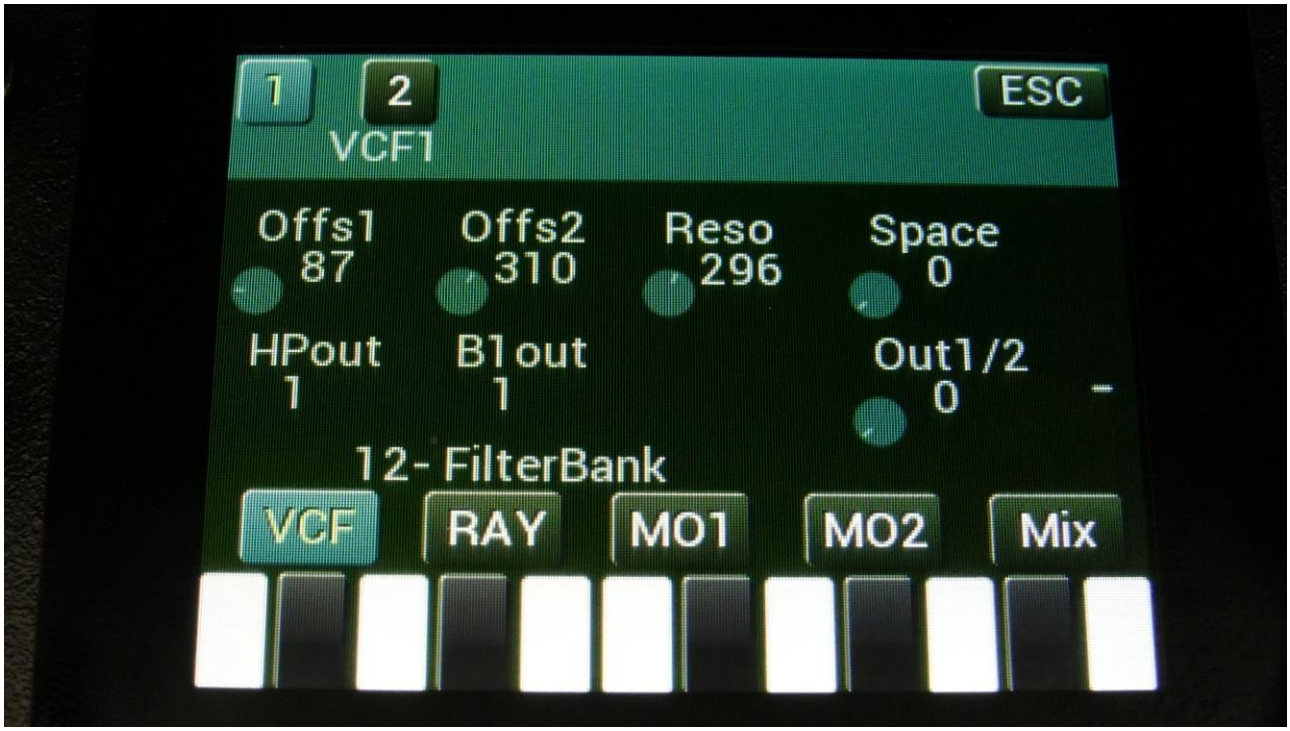
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF12 - Les paramètres FilterBank



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Arrêts1 : 0 à 511. Définit le décalage de fréquence de coupure pour LPF, BPF2 (le BPF du milieu) et le HPF.

Arrêts2 : 0 à 511. Définit le décalage de fréquence de coupure pour BPF1 et BPF3.

Fait: Définit la résonance des cinq filtres.

Espace: Définit l'espacement entre les cinq fréquences de coupure du filtre, LPF ayant la fréquence la plus basse, BPF1 ayant la fréquence la plus basse suivante, le BPF2, le BPF3 et le HPF ayant la fréquence de coupure la plus élevée.

Sortie HP : Réglez le HPF pour qu'il sorte sur la sortie 1 de la sortie 2.

Sortie B1 : Réglez le BPF1 pour qu'il sorte sur la sortie 1 de la sortie 2.

Sortie1/2 : Mix entre la sortie 1 et la sortie 2.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

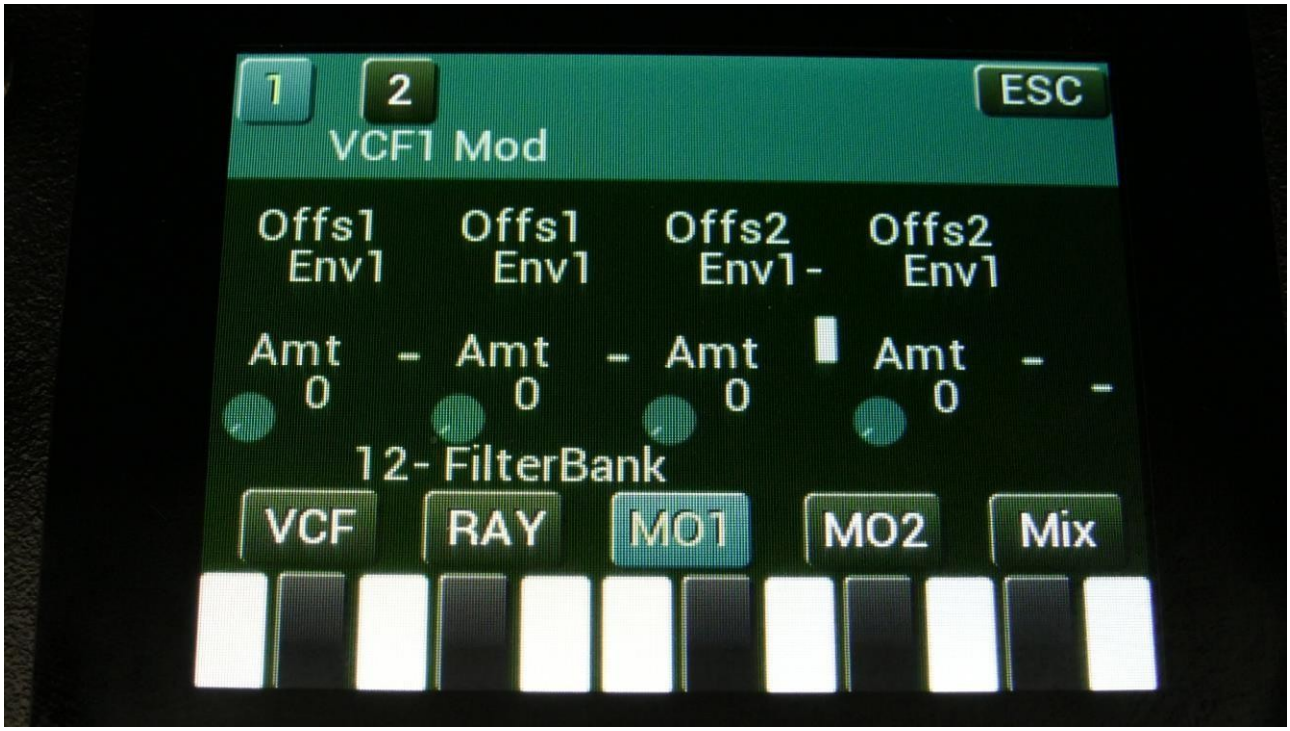
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Arrêts2 : Sélectionne la manière dont le paramètre Offs2 doit interagir avec le paramètre Offs1 :
-Ajouter: La valeur du paramètre Offs2 est ajoutée à la valeur Offs1.
-Sous: La valeur du paramètre Offs2 est dérivée de la valeur Offs1.
- À peine: La valeur du paramètre Offs2 est alignée autour de la valeur Offs1.
-Sépa : La valeur du paramètre Offs2 est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Offs1.

Espace: Sélectionne la fonction du paramètre Espace :
-Sépa : La valeur du paramètre Space est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Offs1.
-Ajouter: La valeur du paramètre Space est ajoutée à la valeur Offs1.
-Sous: La valeur du paramètre Space est dérivée de la valeur Offs1.
- À peine: La valeur du paramètre Space est alignée autour de la valeur Offs1.

Sortie2 : Sélectionne si la sortie 2 du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

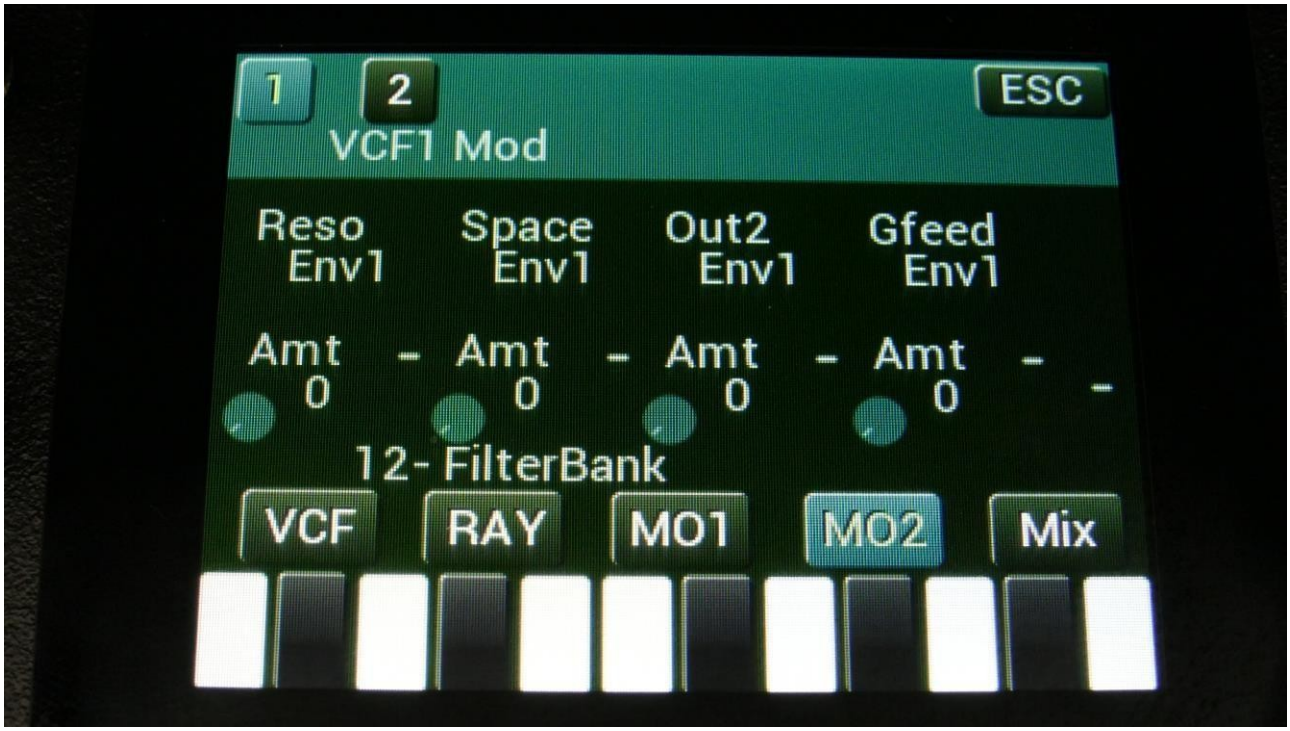
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Arrêts1 : Modulera les fréquences de coupure LPF, BPF2 et HPF.

Arrêts2 : Modulera les fréquences BPF1 et BPF3.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

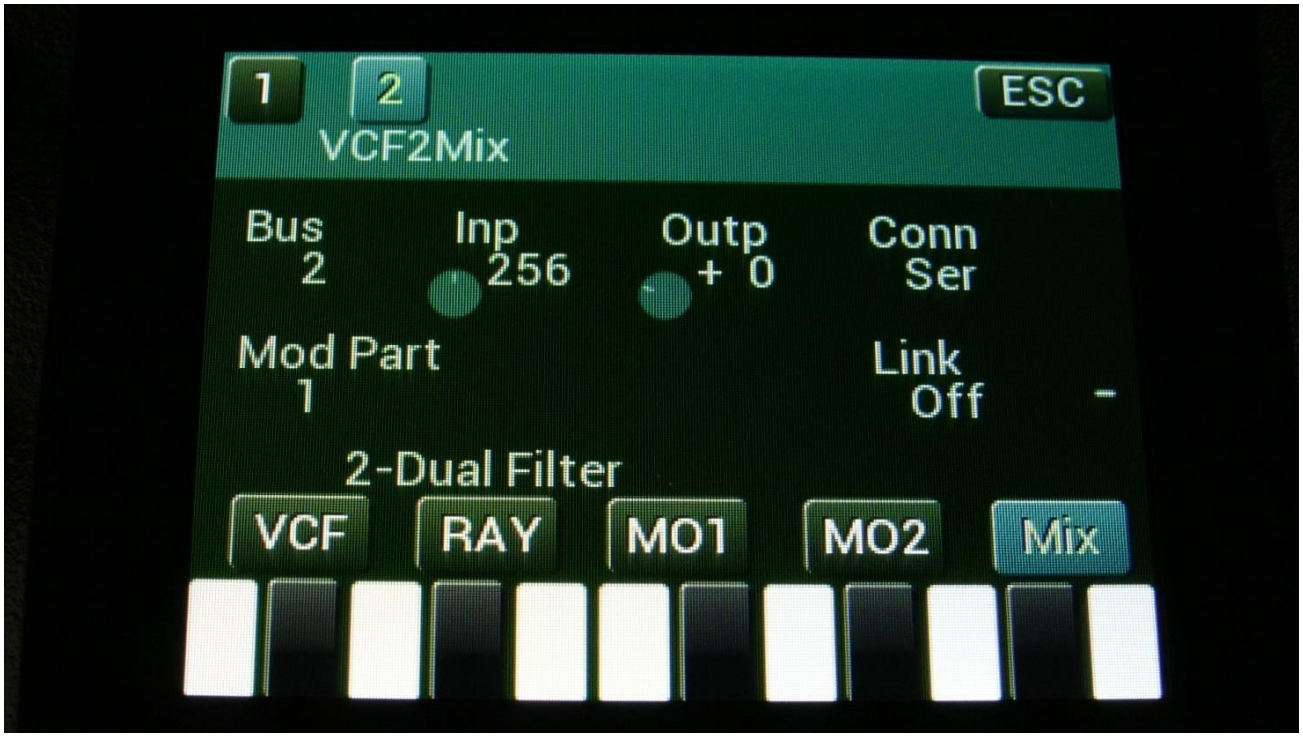
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la résonance des cinq filtres. **Spaze :**

Modulera l’espacement de coupure des filtres.

Sortie2 : Modulera le paramètre de mixage Out1/2.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

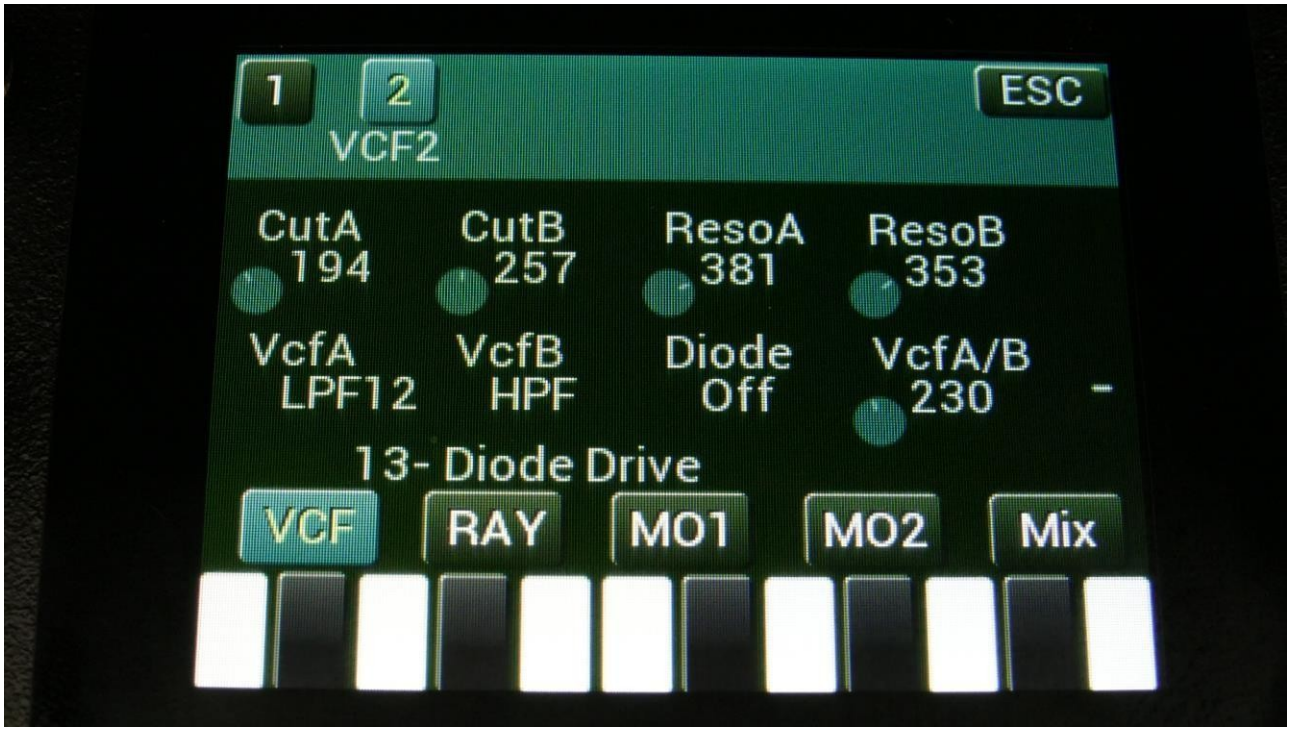
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF13 - Paramètres du filtre du variateur de diode



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Maladie: 0 à 511. Règle la fréquence de coupure du

filtre A. **CoupeB :** 0 à 511. Ajuste la fréquence de

coupure du filtre B. **Réponse A :** Ajuste la

résonance du filtre A.

RésoB : Ajuste la résonance du filtre b.

VcfA : Bascule le VCF A entre les modes de filtre LPF 12 dB et LPF 24 dB.

VcfB : Bascule le VCF B entre les modes de filtre BPF et HPF.

VcfA/B : Mélanger entre le filtre A et le filtre B.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

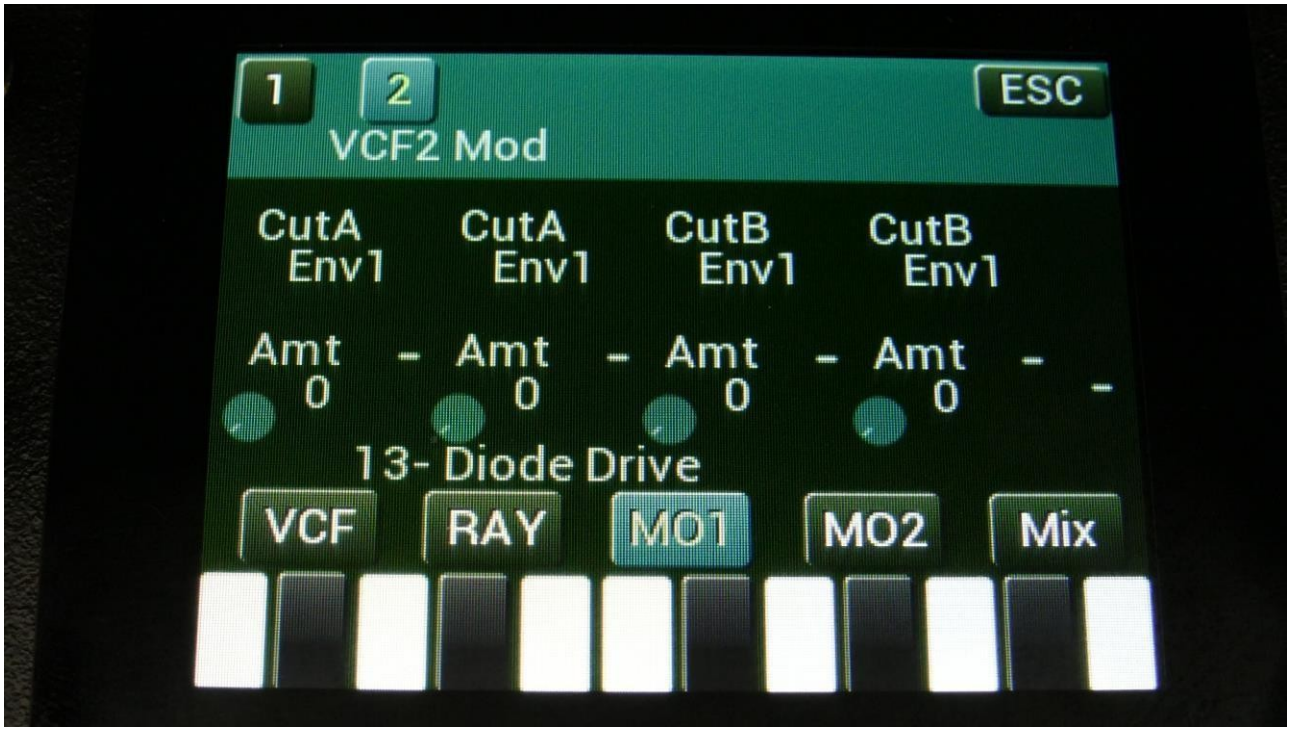
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

CoupeB : Sélectionne la manière dont le paramètre CutB doit interagir avec le paramètre CutA :
-Ajouter: La valeur du paramètre CutB est ajoutée à la valeur CutA.
-Sous: La valeur du paramètre CutB est dérivée de la valeur CutA.
- À peine: La valeur du paramètre CutB est alignée autour de la valeur CutA.
-Sépa : La valeur du paramètre CutB est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur CutA.

RésoB : Sélectionne la fonction du paramètre ResoB :
-Sépa : La valeur du paramètre ResoB est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur CutA.
-Ajouter: La valeur du paramètre ResoB est ajoutée à la valeur CutA.
-Sous: La valeur du paramètre ResoB est dérivée de la valeur CutA.
- À peine: La valeur du paramètre ResoB est alignée autour de la valeur CutA.

VcfAB : Sélectionne si la sortie 2 (VcfB) du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, cela peut obtenir de superbes effets, en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage VcfA/B.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

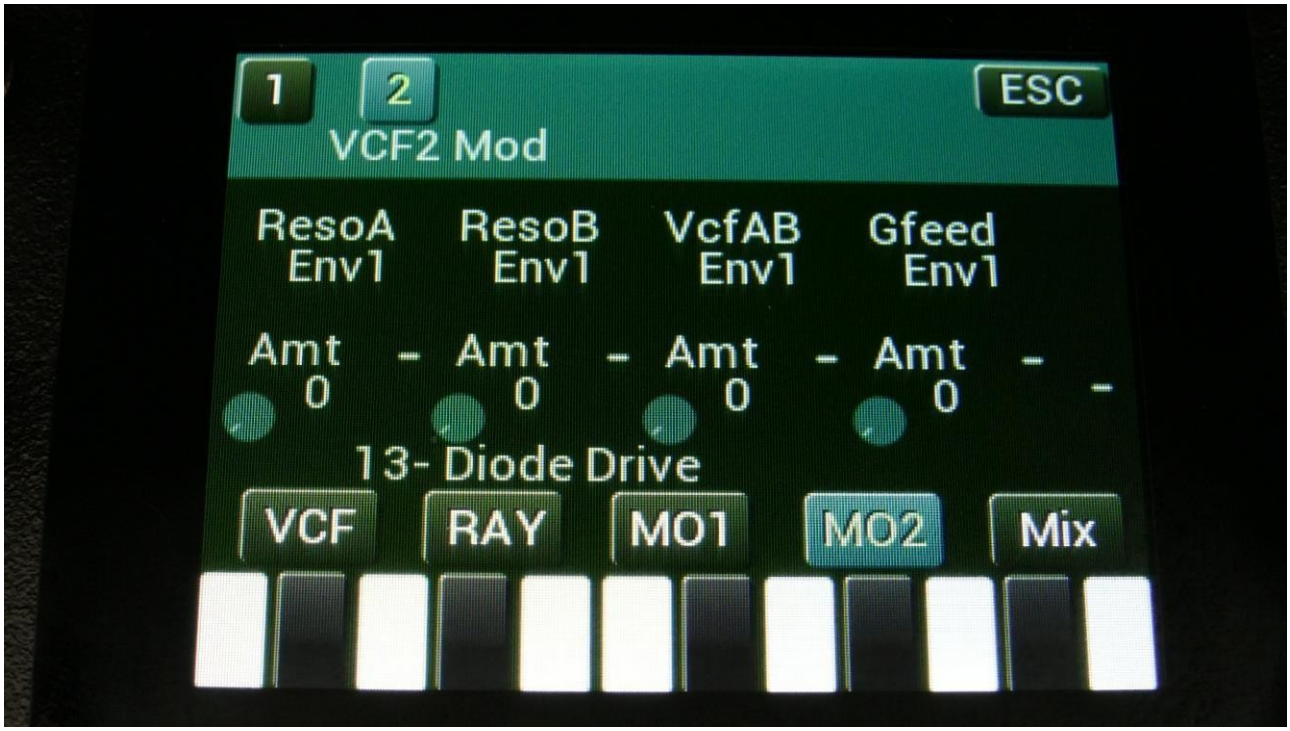
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Maladie: Modulera la fréquence CutA.

CoupeB : Modulera la fréquence CutB.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Réponse A : Modulera le paramètre ResoA.

RésoB : Modulera le paramètre ResoB. **VcfAB :**

Modulera le paramètre de mixage VcfA/B.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

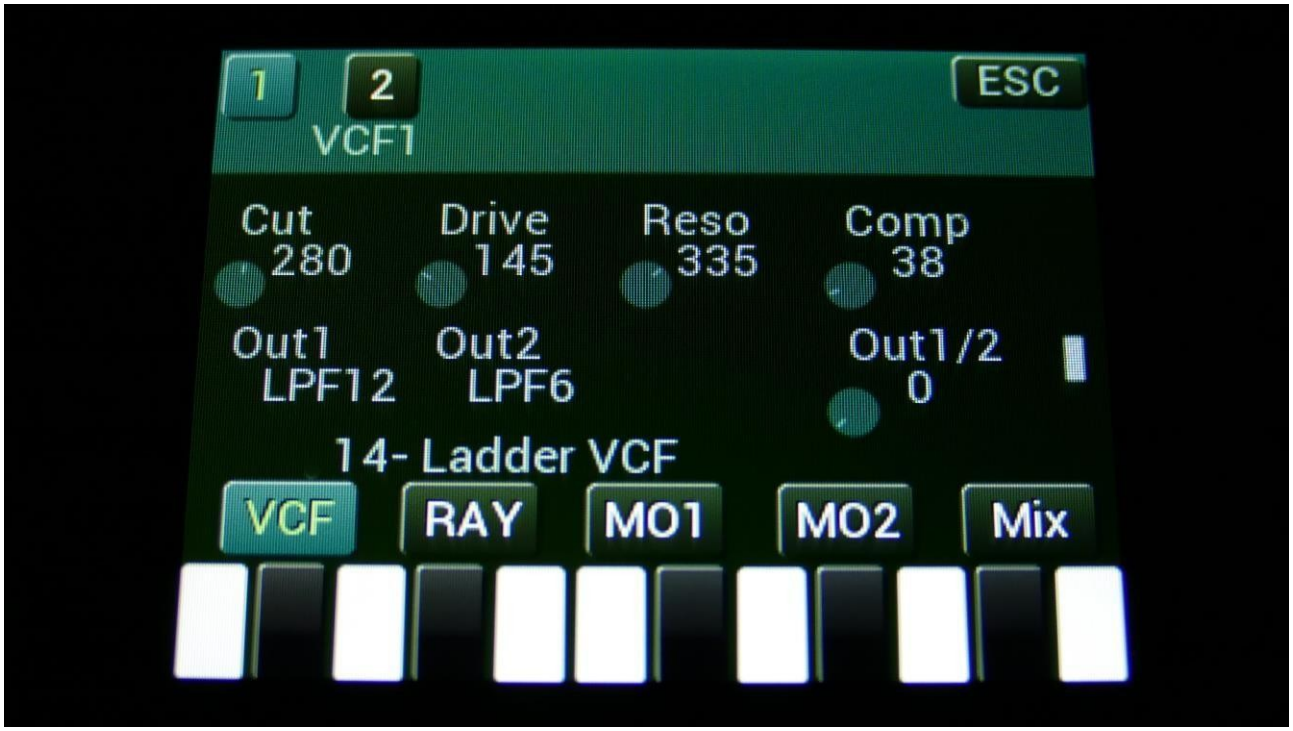
Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

VCF14 - Paramètres du filtre à échelle de transistors



Les tableaux de filtres 1 et 2 sont sélectionnés en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1 et 2, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre.

Conduire: 0 à 511. Règle le variateur. À des réglages plus élevés, cela se transforme en distorsion et la résonance sera atténuée.

Fait: Ajuste la résonance du filtre.

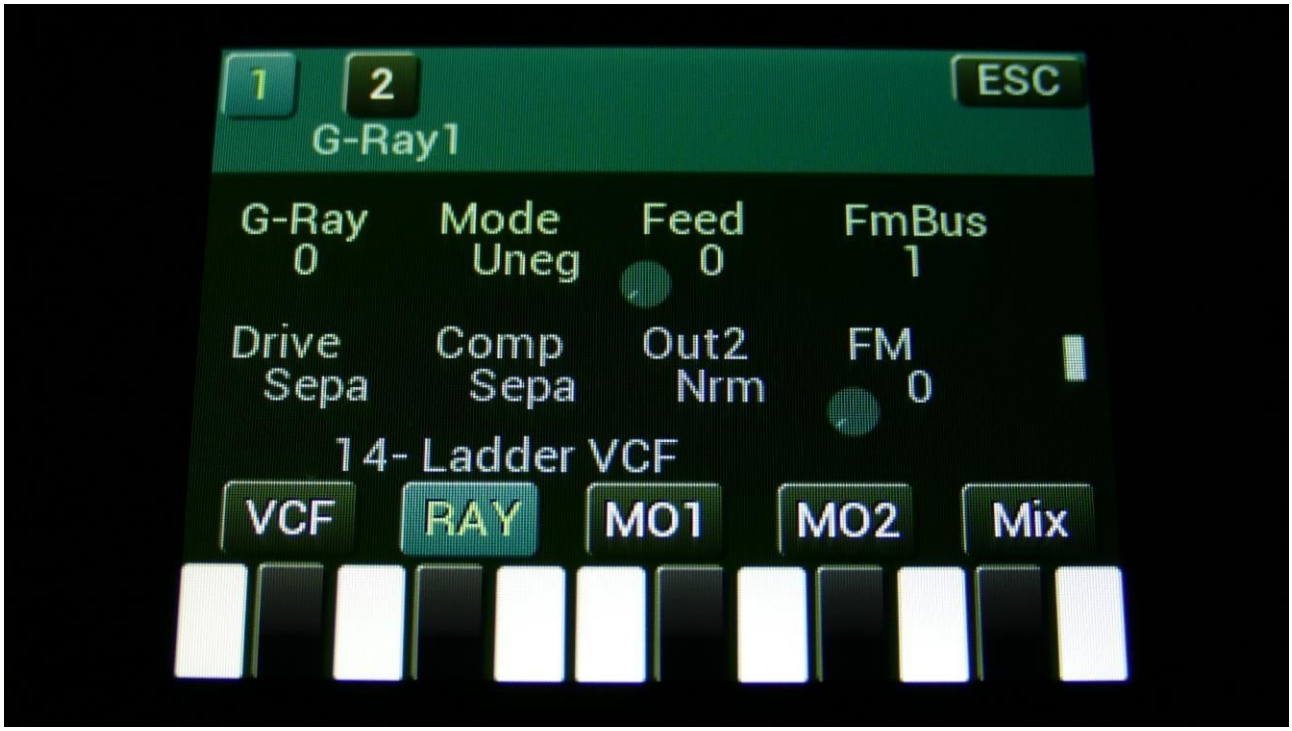
Comp : Ajuste la compensation du gain des basses fréquences. Lorsque la résonance est augmentée, une partie du contenu basse fréquence peut être perdue. Ce paramètre récupère le contenu basse fréquence, avec des réglages de résonance plus élevés.

Sortie1 : Commute la sortie du filtre 1 entre les modes LPF 24 dB et LPF

12 dB. **Sortie2 :** Commute la sortie du filtre 2 entre les modes LPF 18 dB

et LPF 6 dB. **Sortie1/2 :** Mixage/fondu enchaîné entre les sorties de

filtre 1 et 2.



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

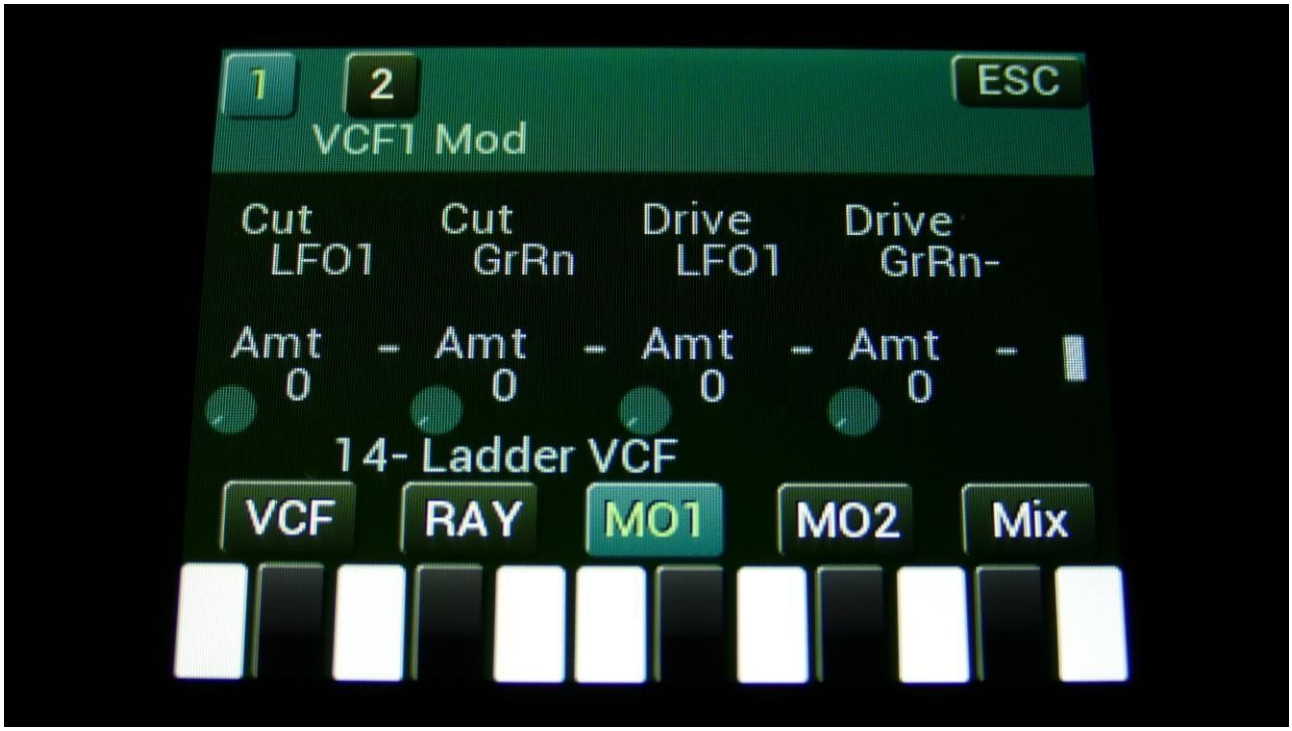
FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Conduire: Sélectionne la manière dont le paramètre Drive doit interagir avec le paramètre Cut :
-Ajouter: La valeur du paramètre Drive est ajoutée à la valeur Cut.
-Sous: La valeur du paramètre Drive est dérivée de la valeur Cut.
- À peine: La valeur du paramètre Drive est alignée autour de la valeur Cut.
-Sépa : La valeur du paramètre Drive est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cut.

Comp : Sélectionne la fonction du paramètre Comp :
-Sépa : La valeur du paramètre Comp est une valeur totalement distincte et n'est pas affectée par la valeur Cut.
-Ajouter: La valeur du paramètre Comp est ajoutée à la valeur Cut.
-Sous: La valeur du paramètre Comp est dérivée de la valeur Cut.
- À peine: La valeur du paramètre Comp est alignée autour de la valeur Cut.

Sortie2 : Sélectionne si la sortie 2 du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, de nouveaux modes de filtre s'afficheront lors de l'inversion de la sortie 2 du filtre et ajusteront le mixage Out1/2.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

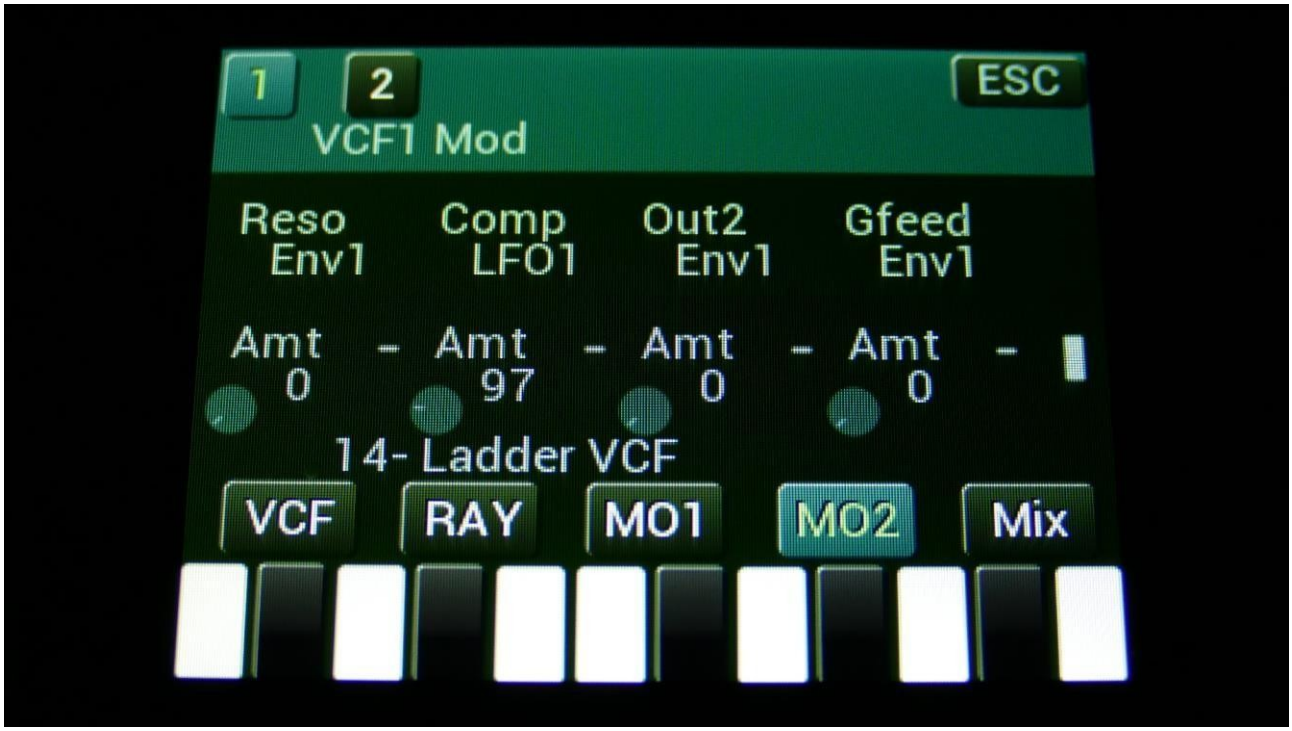
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Couper: Modulera la fréquence de coupure.

Conduire: Modulera le paramètre Drive.



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

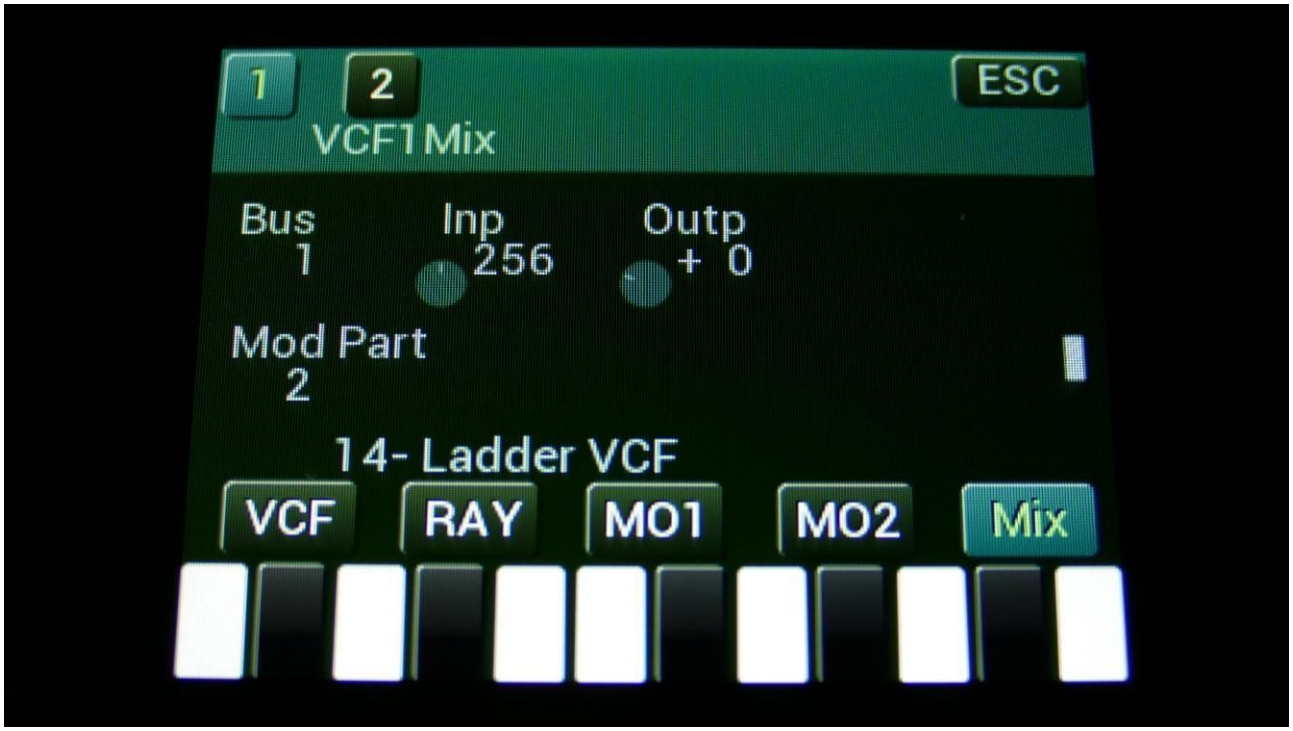
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée au filtre. **Comp**

: Modulera le paramètre de compensation basse fréquence.

Sortie2 : Modulera le paramètre de mixage Out1/2.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d’entrée audio pour les filtres.

Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie du filtre.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2). Place ce filtre en série ou en parallèle à VCF1.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Lien: (Uniquement sur VCF2). Lorsqu'il est allumé, tous les paramètres du filtre analogique 2, à l'exception du paramètre Bus, seront contrôlés par le filtre analogique 1. Utile pour utiliser les filtres analogiques pour le traitement stéréo, lorsque chaque filtre analogique est placé sur des bus séparés.

Les filtres analogiques en mode stéréo

Pour utiliser les deux filtres analogiques en mode stéréo, envoyez d'abord une ou plusieurs parties en tant que parties stéréo vers deux bus audio, en réglant la sortie VCA de la partie sur, par exemple, Bus1/2.

Placez le filtre analogique 1 sur l'un des bus et le filtre analogique 2 sur l'autre

bus. Accédez à la page Mix du filtre analogique 2 et réglez Link sur On.

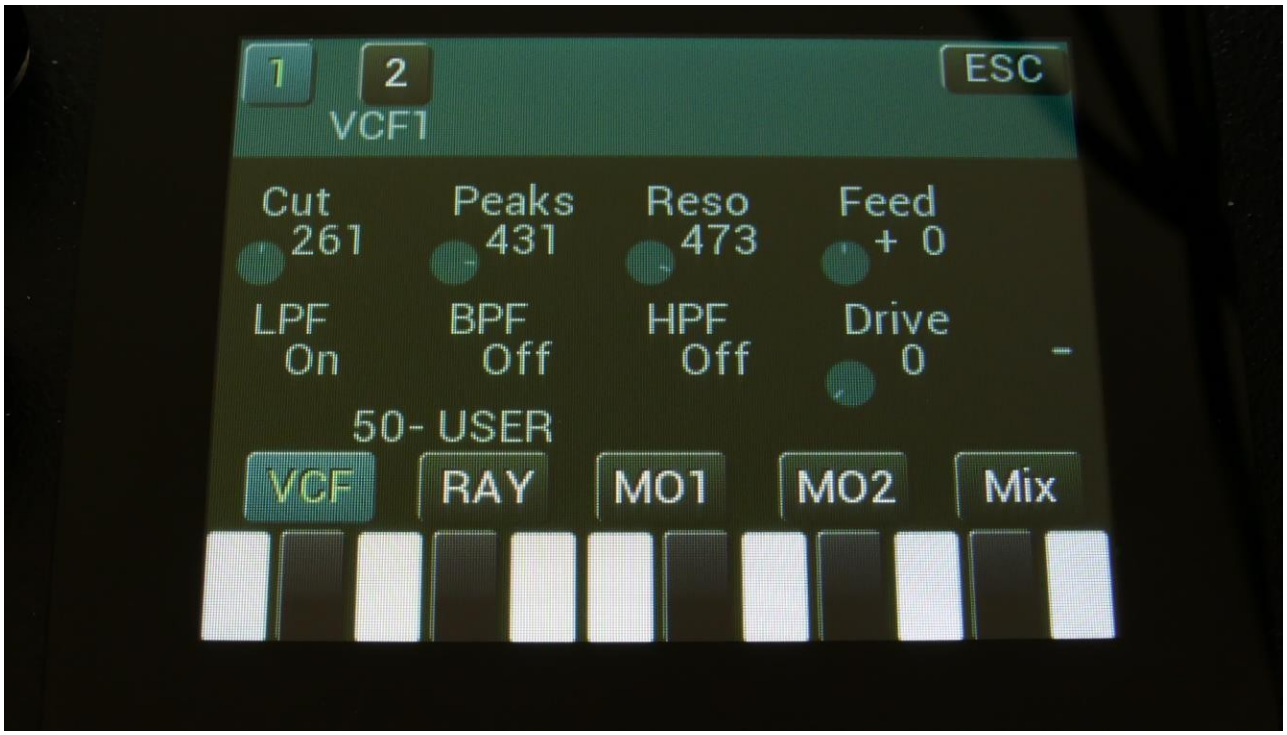


Les paramètres du filtre utilisateur

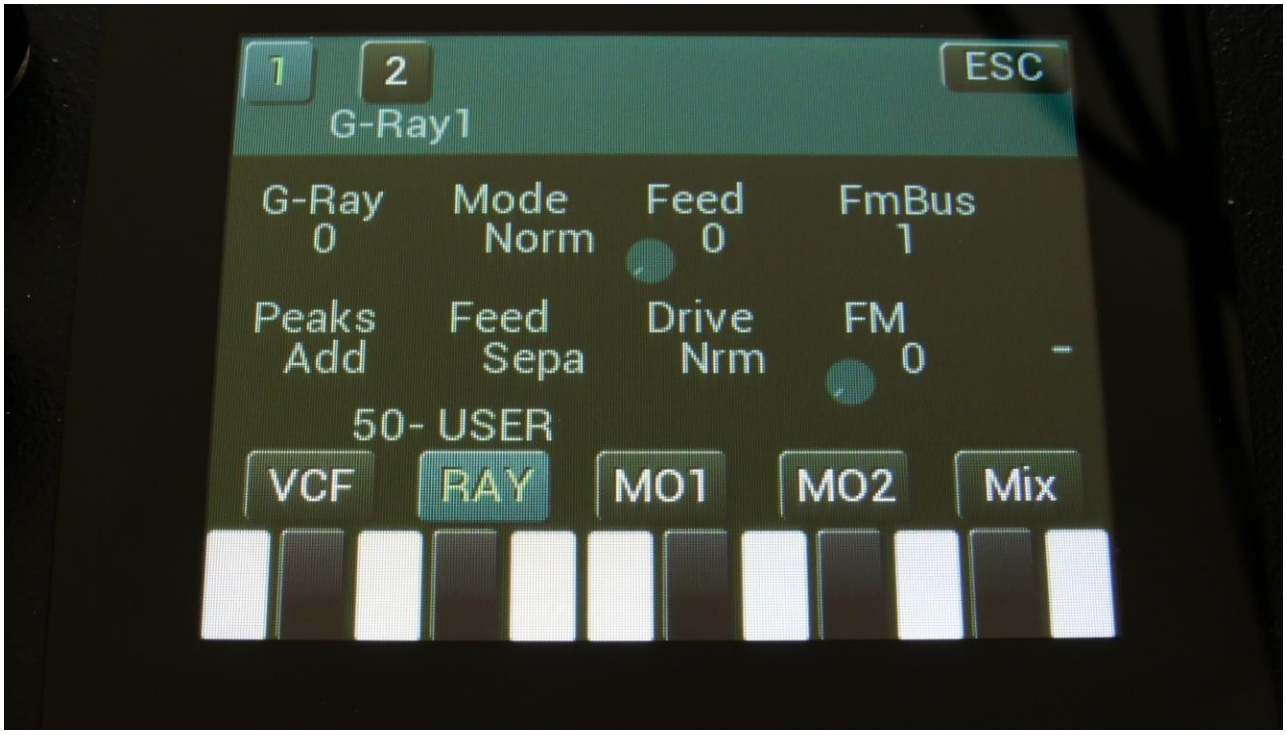
Les paramètres du filtre utilisateur peuvent être définis par vous-même ou par un créateur de panneau de filtre tiers. Les paramètres varient donc et il n'est pas possible de donner une explication exacte de chacun ici. Veuillez vous référer à la documentation tierce.

Veuillez vous référer à la section MOR>VCF TYPES pour savoir comment définir, importer et exporter le filtre utilisateur.

Veuillez consulter le document séparé « Filterboard Specs », qui peut être téléchargé à partir de www.gotharman.dk , pour savoir comment connecter une carte de filtre utilisateur.

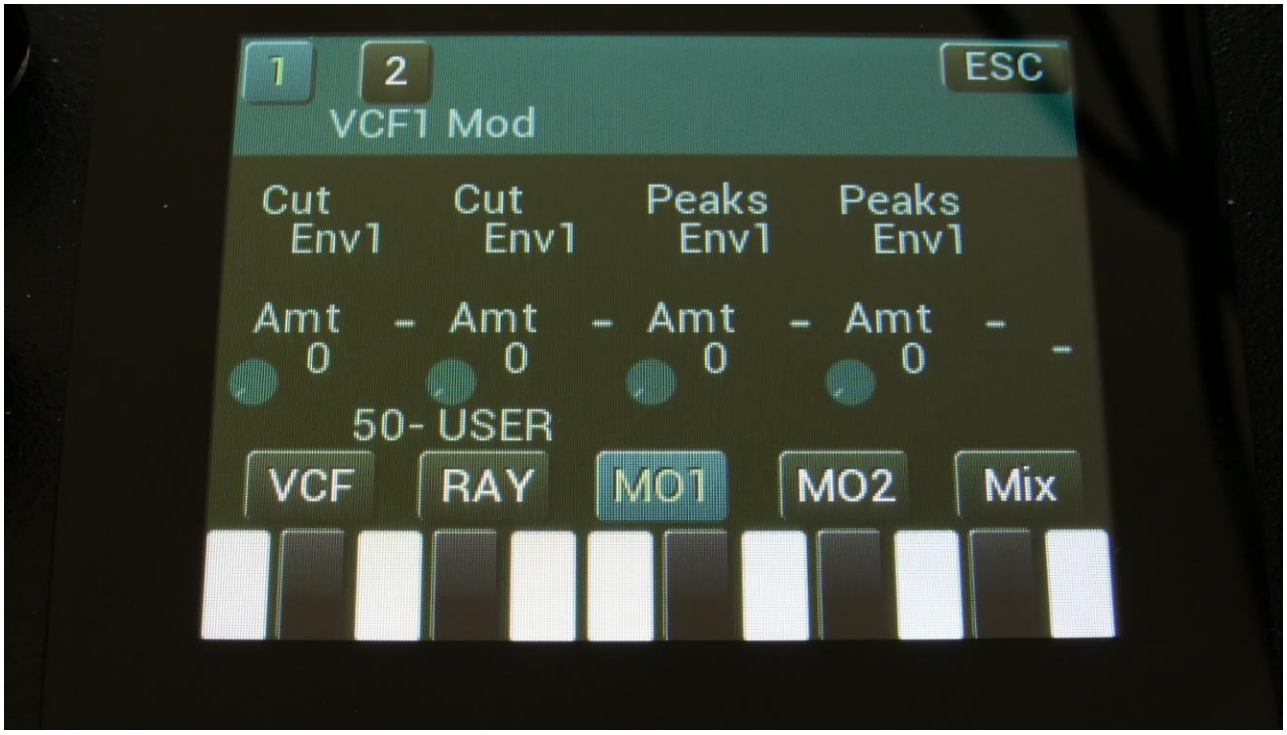


Sur cette première page, les 8 principaux paramètres VCF de la page de configuration du filtre utilisateur sont affichés et peuvent être modifiés.

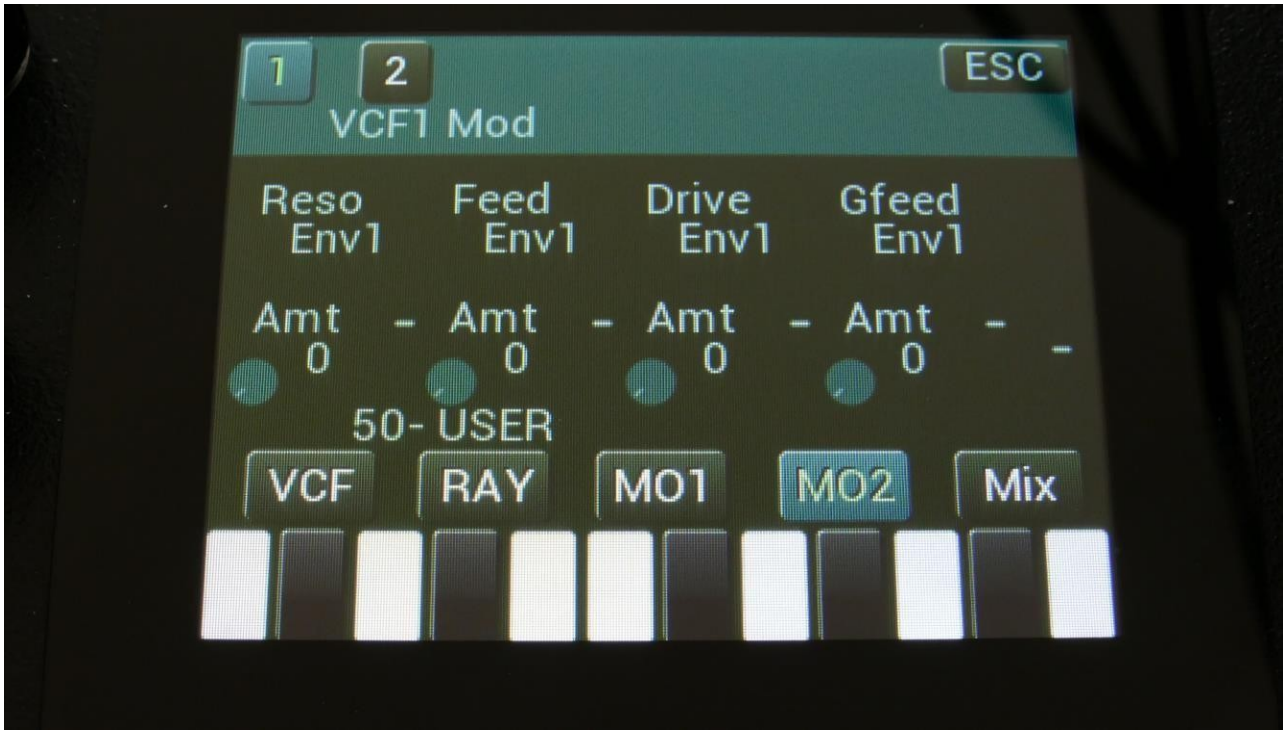


Sur la deuxième page d'édition VCF (RAY), vous trouverez les paramètres G-Ray et FM comme d'habitude, et vous pourrez également sélectionner la manière dont les paramètres 2 et 4 doivent interagir avec le paramètre 1 (les commutateurs Peaks et Feed dans cet exemple). –Ces 2 paramètres ne sont pas disponibles avec SpazeBoard2 installé. Vous pourrez également sélectionner si la sortie audio 2 du filtre doit être normale ou inversée (le paramètre Drive dans cet exemple).

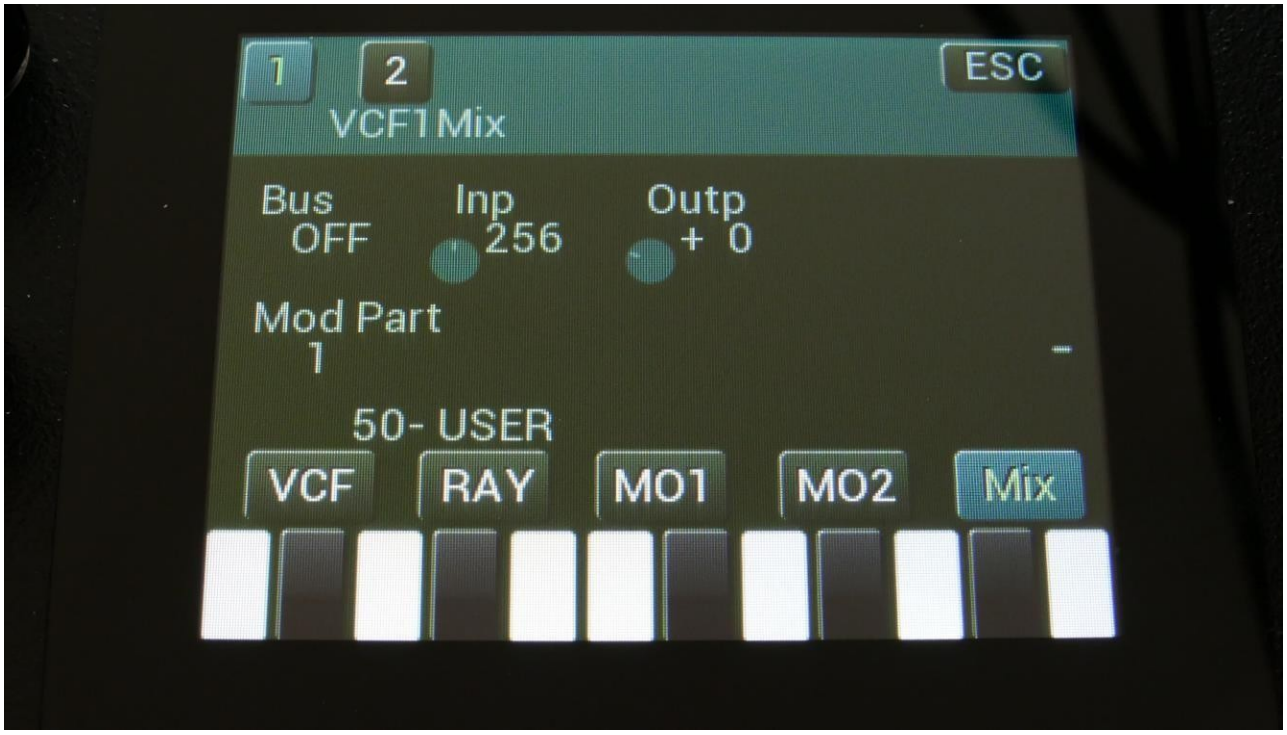
Le circuit G-Ray fonctionnera bien entendu également avec vos propres filtres.



Sur la troisième page VCF (MO1), vous pouvez moduler les paramètres 1 et 2, et leurs noms sont affichés.



Sur la quatrième page VCF (MO2), vous pouvez moduler les paramètres 3, 4, 8 et le paramètre de feedback G-Ray.



La cinquième page VCF (MIX) est exactement la même que pour toute autre carte de filtres.

Tableau SPAZE 2

Cette section décrit les fonctionnalités du SPAZEboard 2. Pour obtenir des instructions sur la façon d'installer le SPAZEboard, consultez la section à ce sujet plus loin dans ce manuel. Si vous avez commandé un SPAZEboard avec votre LD3, tout sera installé lorsque vous le recevrez.

Spazeboard 2 dispose de 8 filtres analogiques intégrés, ainsi que de la place pour 2 panneaux de filtres, disposés en 4 chaînes :

1 : Deux lignes parallèles, chacune avec un filtre passe-haut résonant de 24 dB et un filtre passe-bas résonant de 24 dB. 4 filtres au total.

2 : N'importe quel FilterBoard.

3 : N'importe quel FilterBoard.

4 : Deux lignes parallèles, chacune avec un filtre passe-haut résonant de 24 dB et un filtre passe-bas résonant de 24 dB. 4 filtres au total.

Chacune des 4 chaînes de filtres peut être affectée à l'un des 8 bus audio. Si plusieurs filtres sont affectés au même bus, ils peuvent être connectés les uns aux autres en série ou en parallèle.

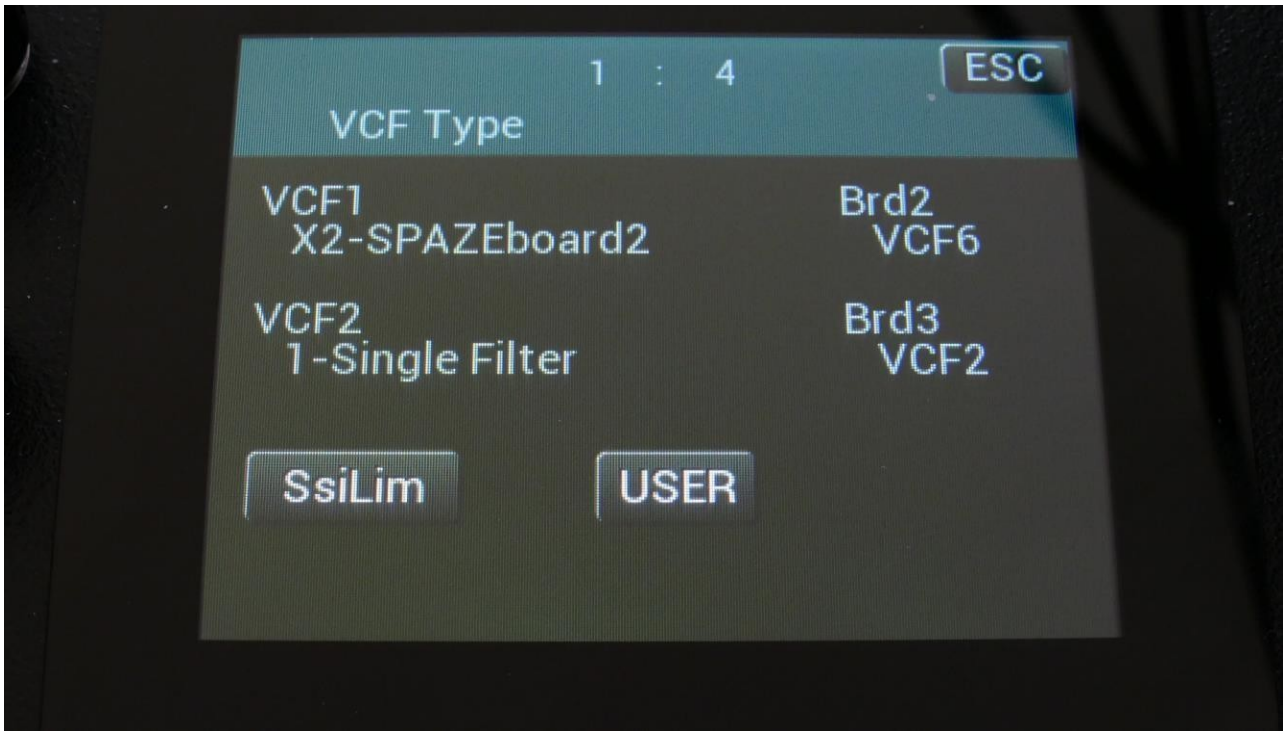
La plupart des paramètres des filtres Spazeboard peuvent être ajustés et modulés. Chaque chaîne de filtres comprend un circuit de rétroaction numérique/analogique G-Ray. Cela crée une sorte de signal de rétroaction intermodulé et permet de créer des sons similaires à la FM ainsi que des sons nouveaux et jamais entendus auparavant.

Lorsque l'extension CV et entrées/sorties audio est installée avec SPAZEboard2, celles-ci ont des fonctionnalités différentes :
AUDIO IN/OUT 3, 4, 5 et 6 sont des sorties audio distinctes des VCF analogiques 1, 2, 3 et 4. Pour les VCF 2 et 3, seules les sorties 1 des cartes de filtrage sont émises.
Les entrées CV ont la même fonctionnalité qu'avec la carte analogique
installée. Les sorties CV sont :
1 : Paramètre d'alimentation VCF3 et
modulation. 2 : paramètre VCF3 Reso et
modulation. 3 : paramètre VCF3 Cut et
modulation. 4 : Paramètre et modulation
VCF3 Peaks.

Pour vous assurer que les paramètres des pages de filtre correspondent au SPAZEboard installé,

celui-ci doit être configuré. Cela se fait dans la section « MOR ». Si vous avez commandé votre LD3 avec un Spazeboard, celui-ci a déjà été configuré

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez MOR dans la barre de navigation supérieure. Sur la page MOR, touchez VCF TYPES pour accéder à cette page :



Ici, en réglant le bouton d'édition 1, vous devez régler **VCF1** être X2-SPAZEboard2.

Le **Brd2** et **Brd3** les paramètres doivent être définis sur les numéros de Filterboard des 2 Filterboards installés sur votre Spazeboard2.
Contrairement au **VCF1** et **VCF2** paramètres, les panneaux filtrants Spazeboard2 ont une configuration individuelle pour chacun des 9 panneaux filtrants (actuellement) disponibles. Donc, si vous avez installé les filtres 5 et 3, vous devez sélectionner VCF5 et VCF3, comme indiqué sur l'image.

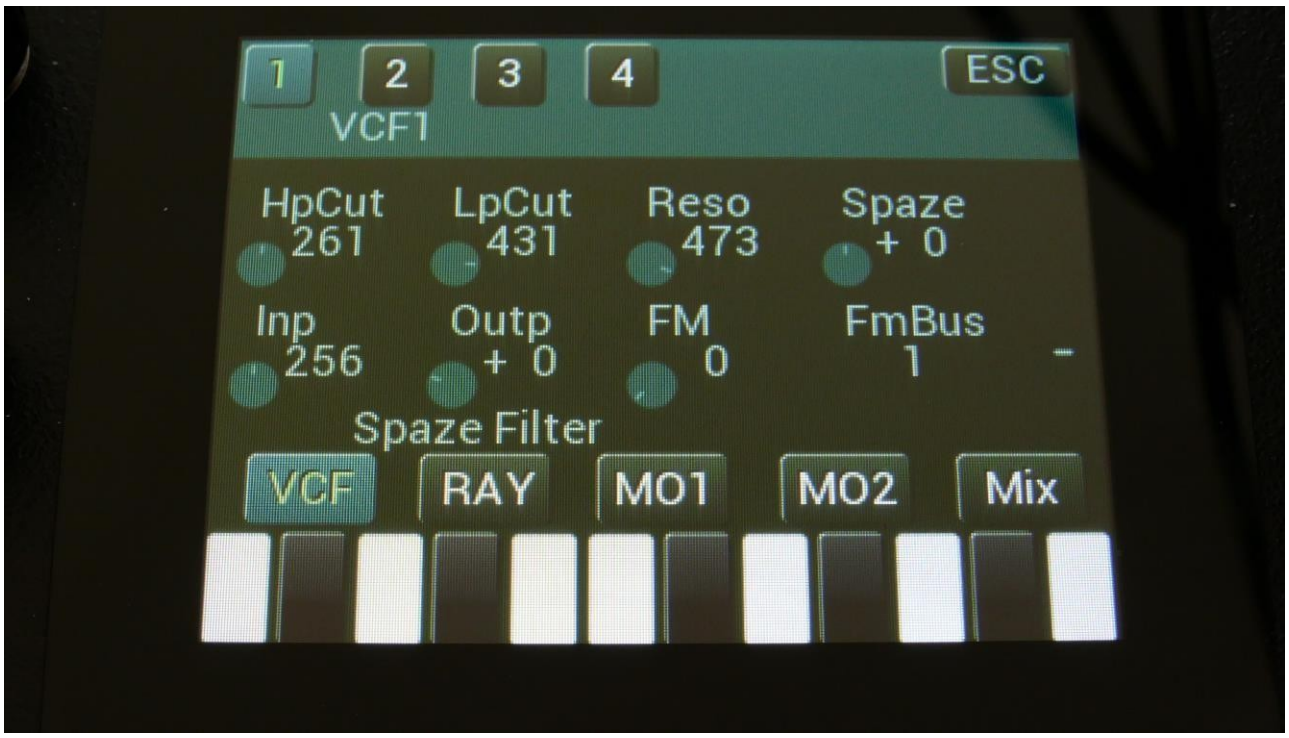
Le réglage de **VCF2** est ignoré, quand **VCF1** est défini sur SPAZEboard2.

Paramètres SPAZEboard 2

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez le bloc VCF pour accéder aux pages de filtres analogiques. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 2 fois sur le bouton d'étape 7/Filter.

VCF1 et VCF4 – Filtres Dual Spaze

Chacun des deux filtres Spaze doubles possède 2 lignes de filtre, chacune dotée d'un filtre passe-haut analogique de 24 dB, entrant dans un filtre passe-bas analogique de 24 dB.



Les chaînes de filtres 1, 2, 3 et 4 sont sélectionnées en touchant les champs carrés dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqués 1, 2, 3 et 4, PAS par les boutons de sélection de partie.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre. **HpCut :** 0 à

511. La fréquence de coupure des filtres passe-haut dans les deux lignes de

filtre. **LpCut :** 0 à 511. La fréquence de coupure des filtres passe-bas dans les

deux lignes de filtre.

Fait: 0 à 511. La quantité de résonance appliquée aux 4 filtres.
Spaze : -255 à +256. La différence entre les fréquences de coupure dans les 2 lignes de filtres.

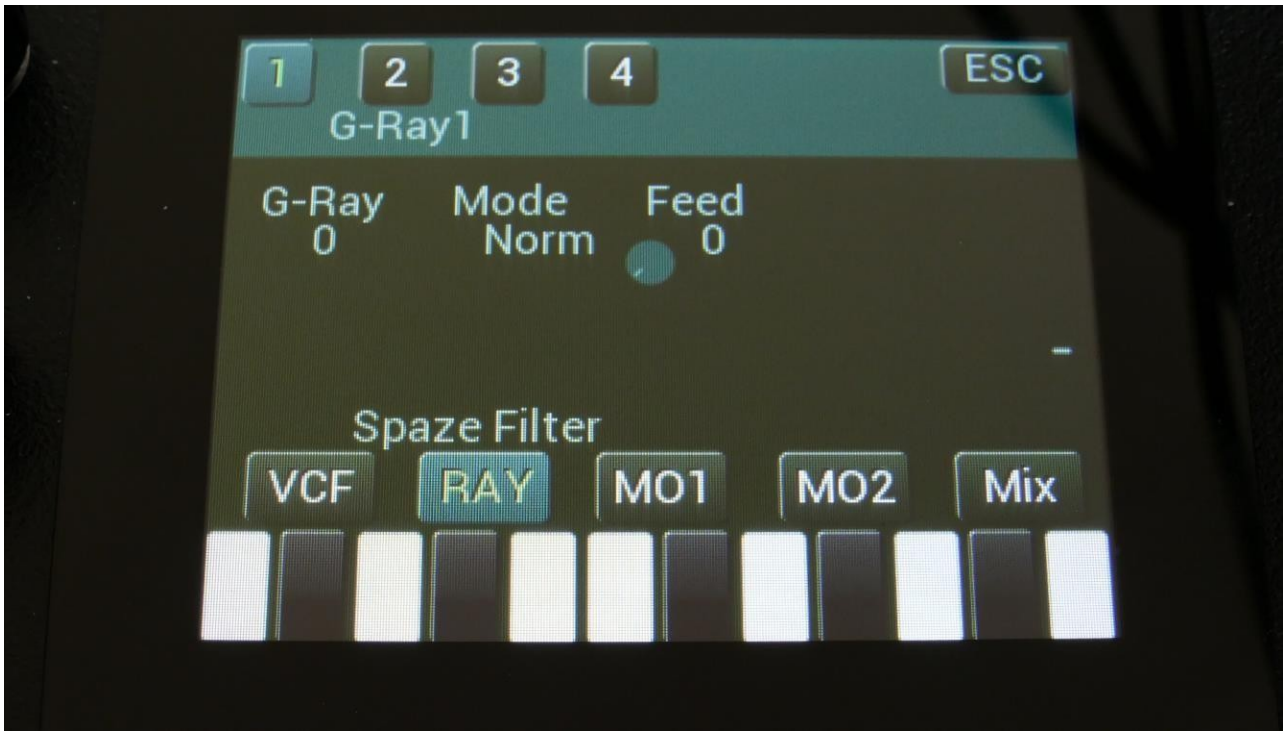
Entrée : 0 à 511. Le niveau d'entrée audio pour les filtres.

Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie des filtres.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.

FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

SPAZEboard 2, VCF1 et 4 G-Ray



Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

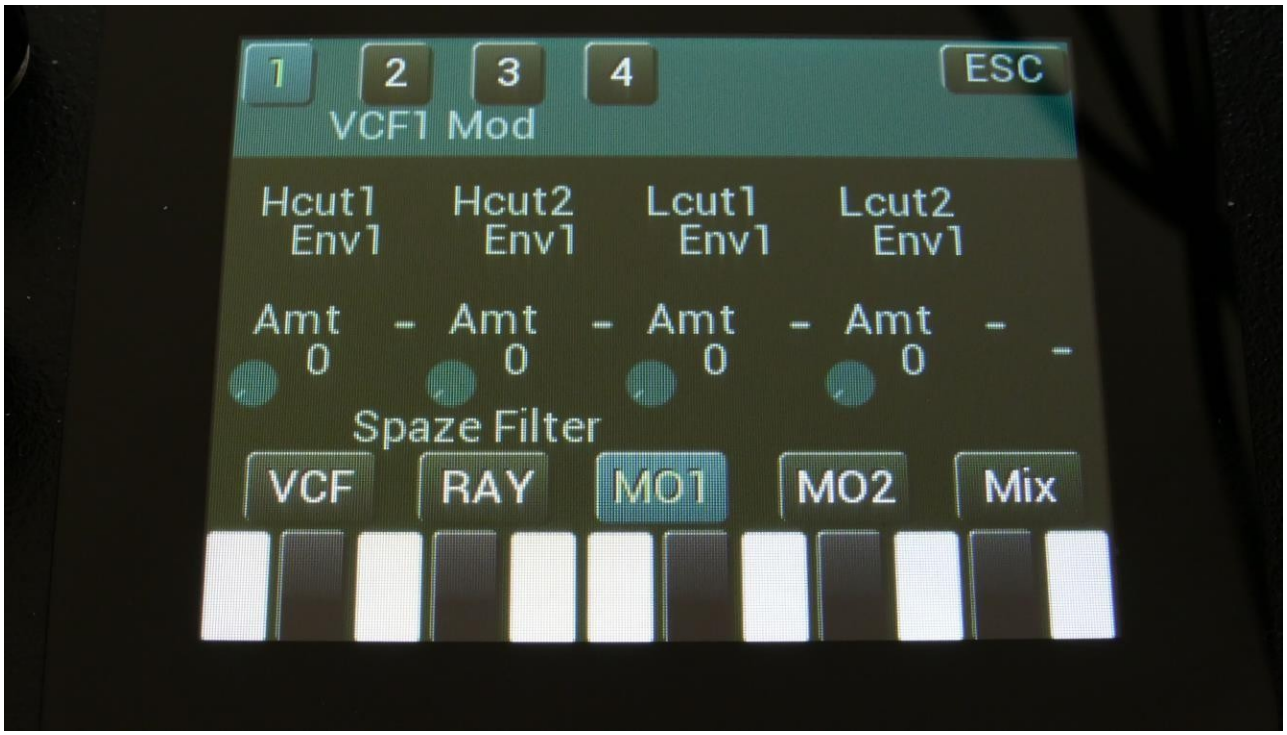
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Gris: Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max. Plage : 0 à 3.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

Alimentation: Niveau de rétroaction G-Ray. Plage : 0 à 511.

SPAZEboard 2, VCF1 et 4 Modulation 1



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

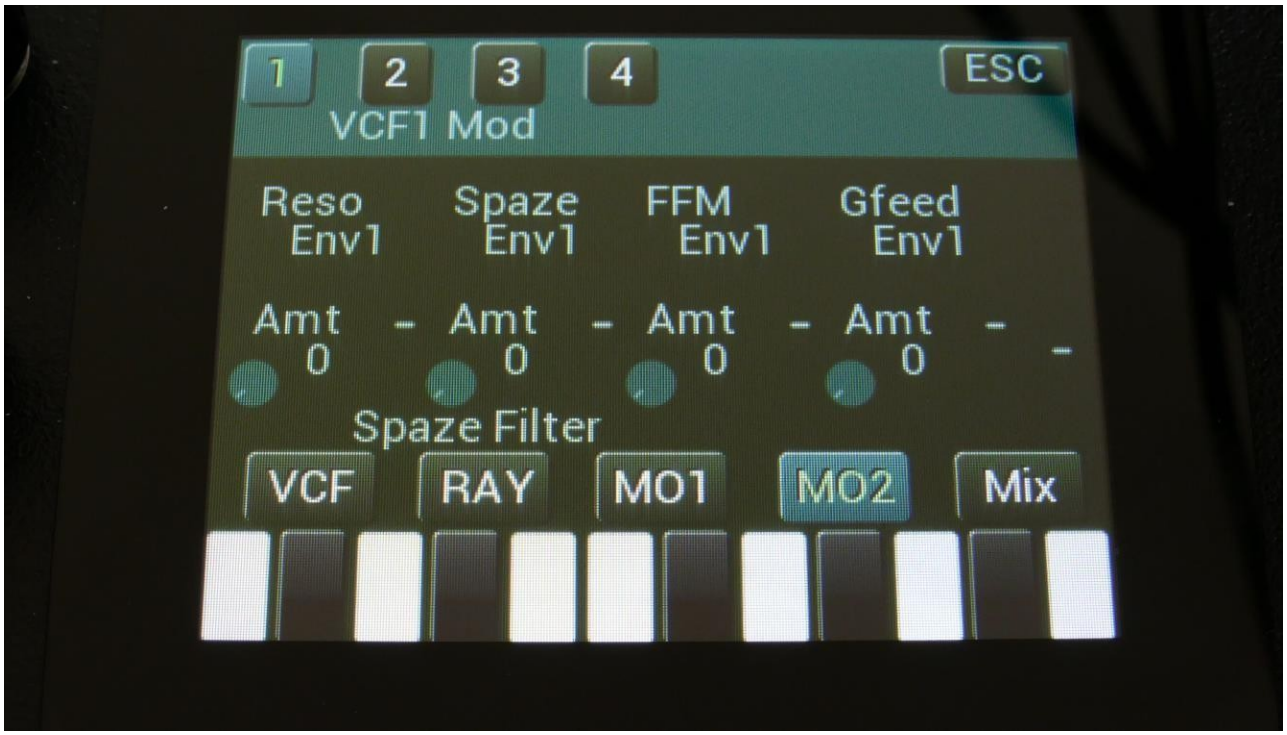
Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

HCut1, HCut2 : Modulera la fréquence de coupure des deux filtres passe-haut.

LCoupe1, LCoupe2 : Modulera la fréquence de coupure des deux filtres passe-bas.

SPAZEboard 2, VCF1 et 4 Modulation 2



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

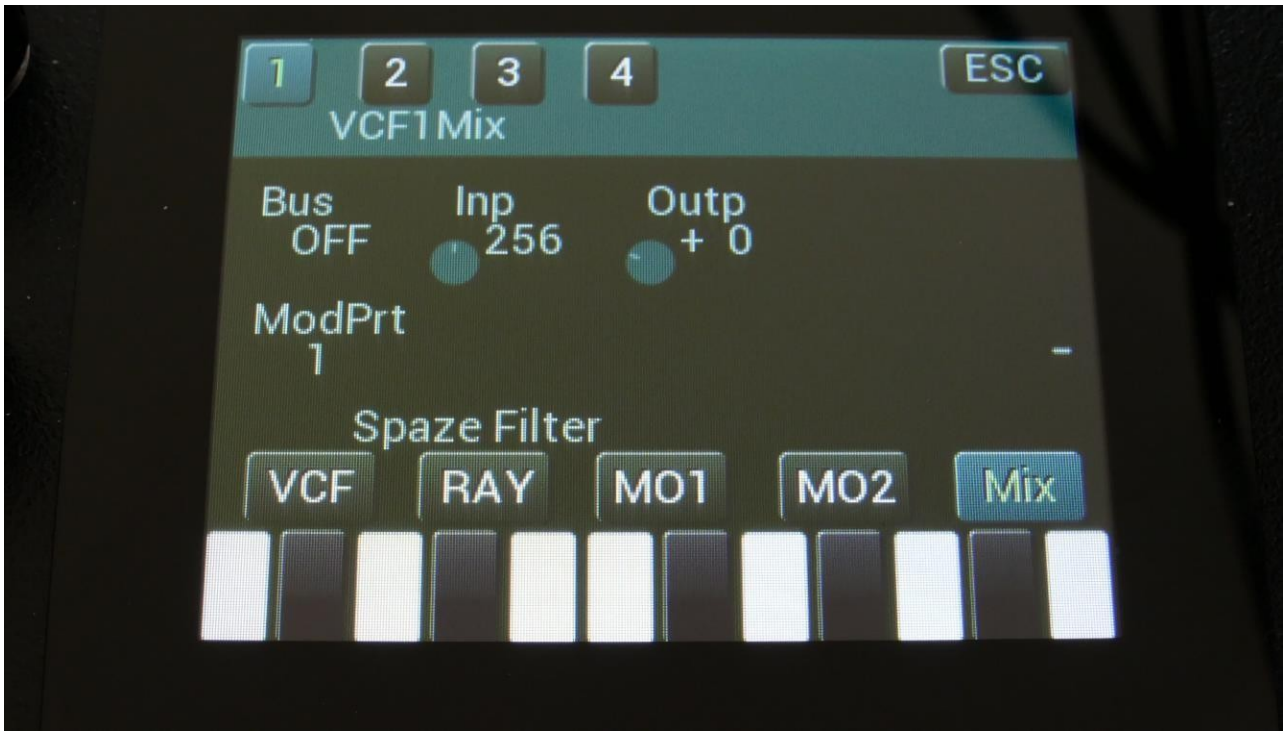
Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les filtres.

Spaze : Modulera la différence entre les fréquences de coupure des 2 lignes de filtre.

FFM : Modulera la quantité de modulation de fréquence appliquée aux fréquences de coupure de tous les filtres.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.

SPAZEboard 2, VCF1 et 4 Mix/Configuration



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d'entrée audio pour les filtres.

Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie des filtres.

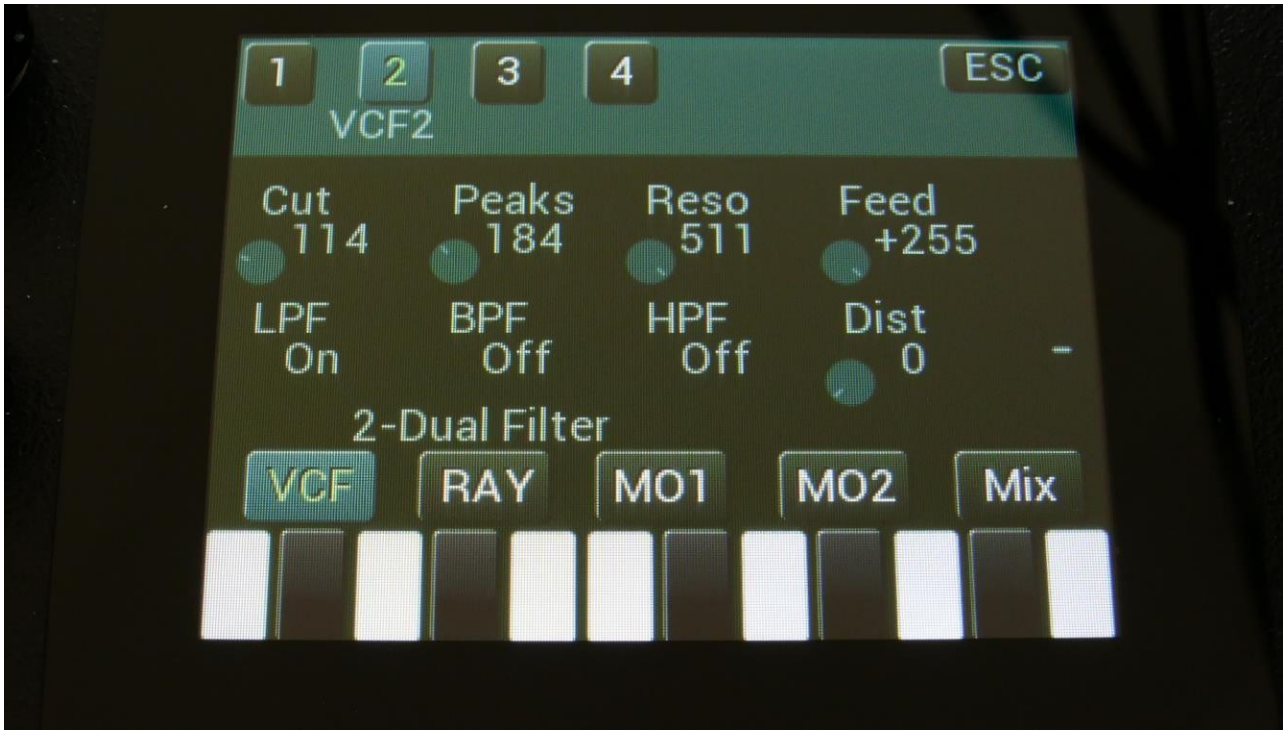
Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2, 3 et 4). Place ce filtre en connexion série ou parallèle au filtre numéroté le plus bas.

ModImrt : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

SPAZEboard 1, VCF2 et VCF3 – Cartes filtrantes

Sur les pages VCF2 et 3, lorsque Spazeboard2 est installé, différents paramètres seront affichés, en fonction des Filterboards installés sur votre Spazeboard2.

Les paramètres pour Filterboard 1, 2 et 4



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du filtre.

Sommets : 0 à 511.
Sur des filtres simples: Si le filtre a plus d'un bloc de filtre, cela ajustera le décalage de fréquence de coupure du bloc 2.
Sur les doubles filtres: Ceci ajustera le décalage de fréquence de coupure du filtre 2.

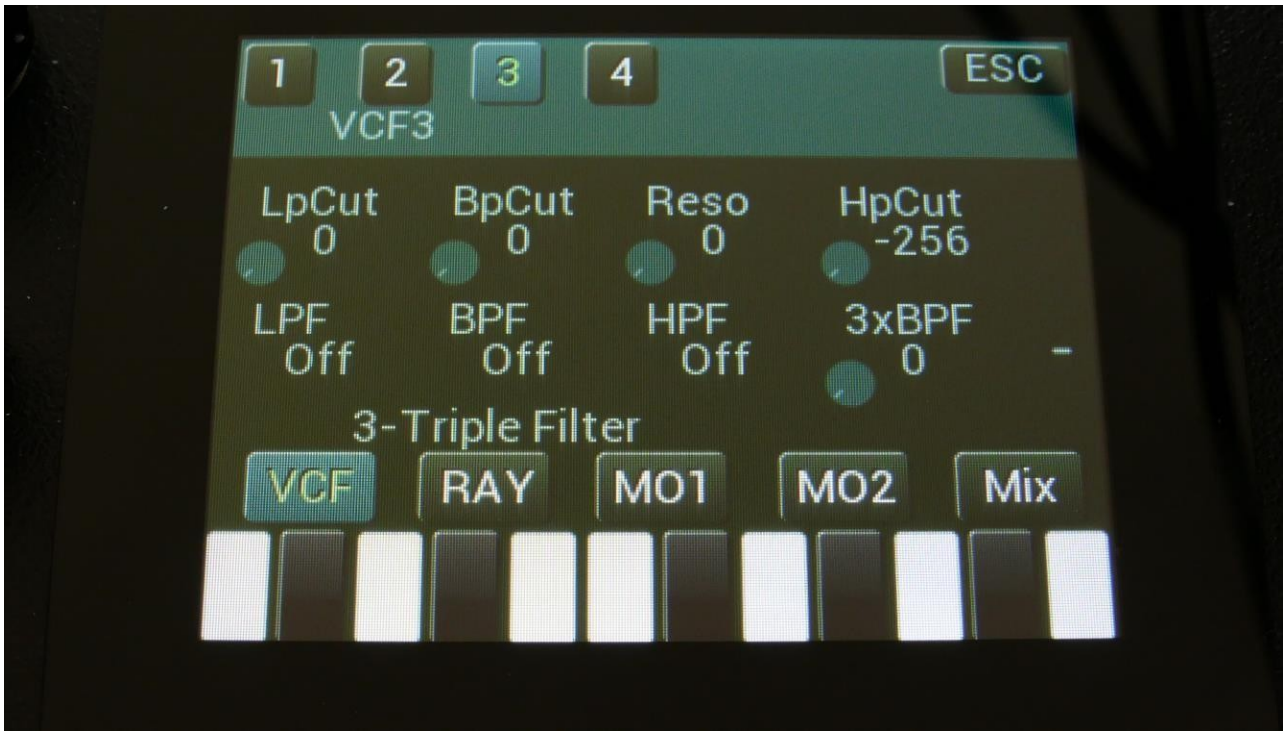
Fait: 0 à 511. Ajuste la quantité de résonance appliquée au filtre. Sur les filtres doubles, cela ajuste la résonance sur tous les filtres.

Alimentation: 0 à 511.
Sur des filtres simples: Cela ajustera le retour du filtre. – signifie un feedback négatif, + signifie un feedback positif, 0 signifie aucun feedback.
Sur les doubles filtres: Cela ajustera le retour négatif du filtre. -256 signifie aucun retour, +255 signifie un retour entièrement négatif.

LPF, BPF, HPF : Marche/Arrêt.
Sur des filtres simples: Active et désactive les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut du filtre. Au moins l'un d'entre eux doit être activé pour qu'un son puisse sortir du filtre.
Sur les doubles filtres: Active et désactive les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut du filtre 2. Le filtre 1, qui est un filtre passe-bande sur VCF2, est toujours activé.

Dist. : 0 à 511.
Sur filtres simples et doubles: Mélange entre le son du filtre clair et le son du filtre avec une distorsion analogique ajoutée.

Pour panneau filtrant 3



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

LpCut : 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du LPF, ou BPF1, lorsqu'il est mixé à

2xBPF. **BpCut :** 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du BPF, ou BPF2, lorsqu'il est

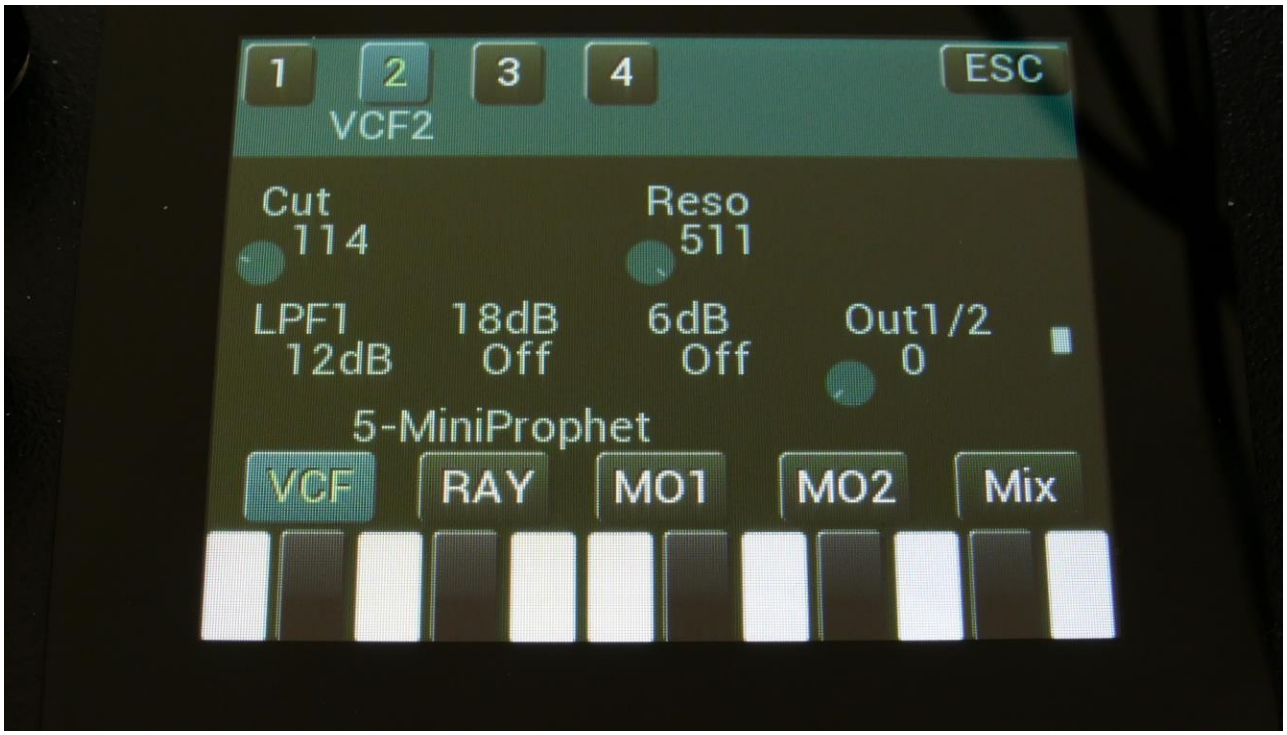
mixé à 2xBPF. **Fait:** Ajuste la résonance des 3 filtres.

HpCut : 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du HPF, ou BPF3, lorsqu'il est mixé à 2xBPF.

LPF, BPF, HPF :
Active et désactive séparément les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut des filtres 1, 2 et 3. Les sorties des 2 filtres passe-bande, lorsqu'elles sont mélangées à 3xBPF, sont toujours activées, quels que soient ces paramètres.

3xBPF : Mélanger entre LPF + BPF + HPF et 3x BPF.

Panneau filtrant 5 (MiniProphet)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

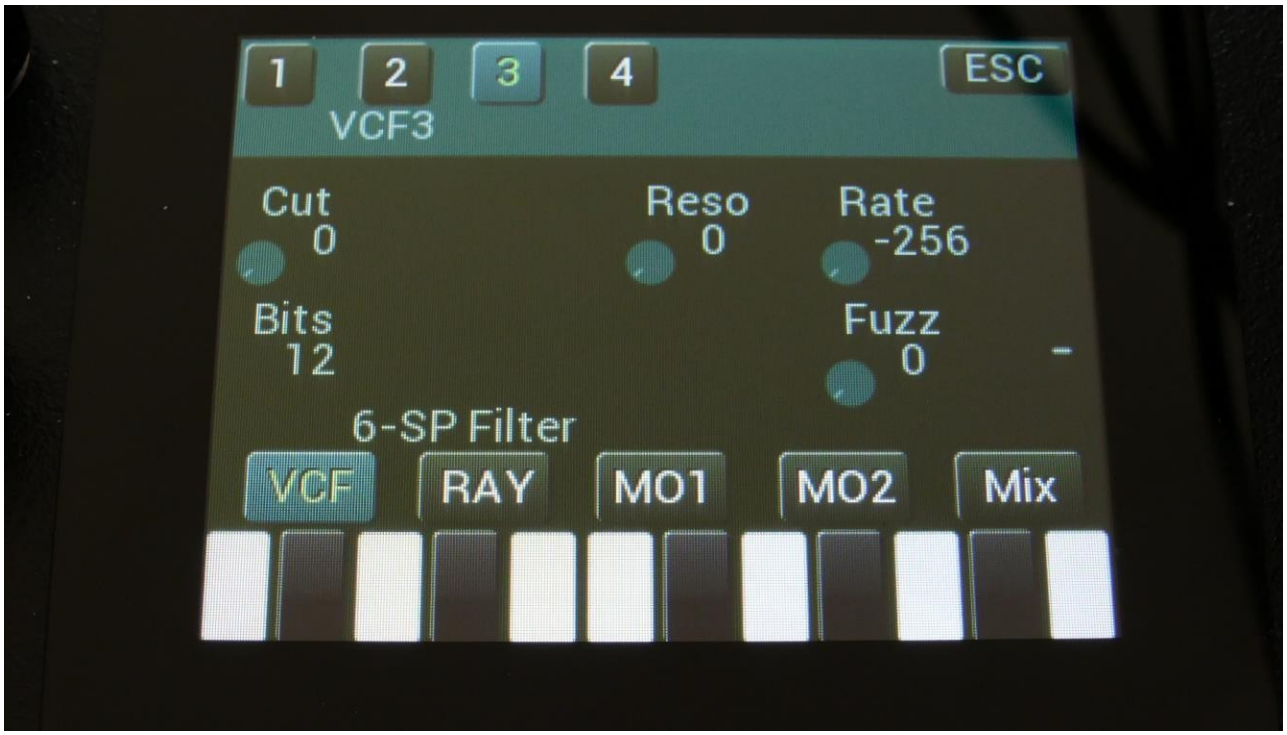
Couper: 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du filtre.

Fait: 0 à 511. Ajuste la résonance du filtre.

LPF1 : Commute la sortie du filtre 1 entre une inclinaison de 24 dB et 12 dB.
18dB : Active ou désactive le bloc passe-bas de 18 dB sur la sortie du filtre 2. La phase de celle-ci est inversée par rapport à la phase des sorties 12 et 24 dB sur la sortie 1, donc lors du mixage avec celles-ci, différents modes de filtrage peuvent être obtenus.
6dB : Active ou désactive le bloc passe-bas de 6 dB sur la sortie du filtre 2. La phase de celle-ci est inversée par rapport à la phase des sorties 12 et 24 dB sur la sortie 1, donc lors du mixage avec celles-ci, différents modes de filtrage peuvent être obtenus.

Sortie1/2 : Mélange entre les sorties de filtre 1 (12 dB/24 dB) et 2 (inversé 6 dB/18 dB).

Panneau filtrant 6 (filtre SP)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du filtre.

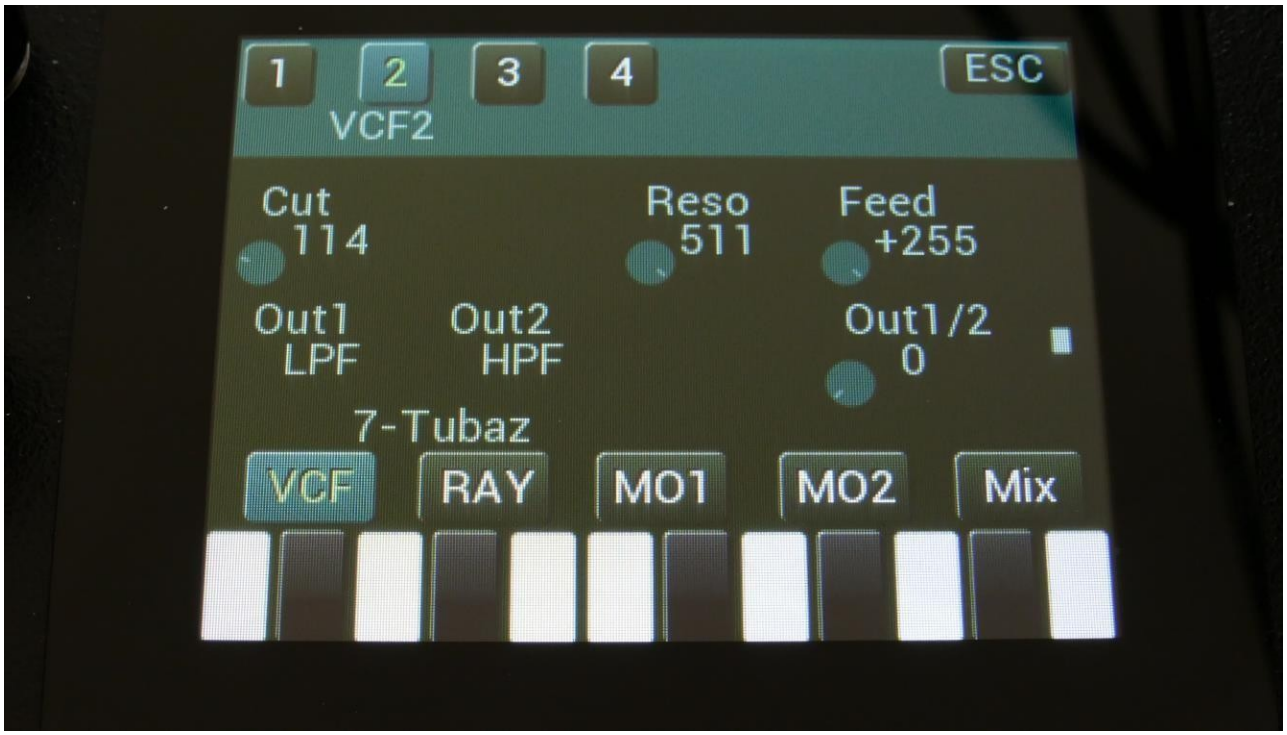
Fait: 0 à 511. Ajuste la résonance du filtre.

Taux: Taux d'échantillonnage. 0 à 60 kHz.

Bits : Profondeur de bits. 12 ou 6 bits.

Duvet: Ajoute un effet Fuzz analogique, lorsqu'il est activé.

Panneau filtrant 7 (Tubaz)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du

filtre. **Fait:** 0 à 511. Ajuste la résonance du filtre.

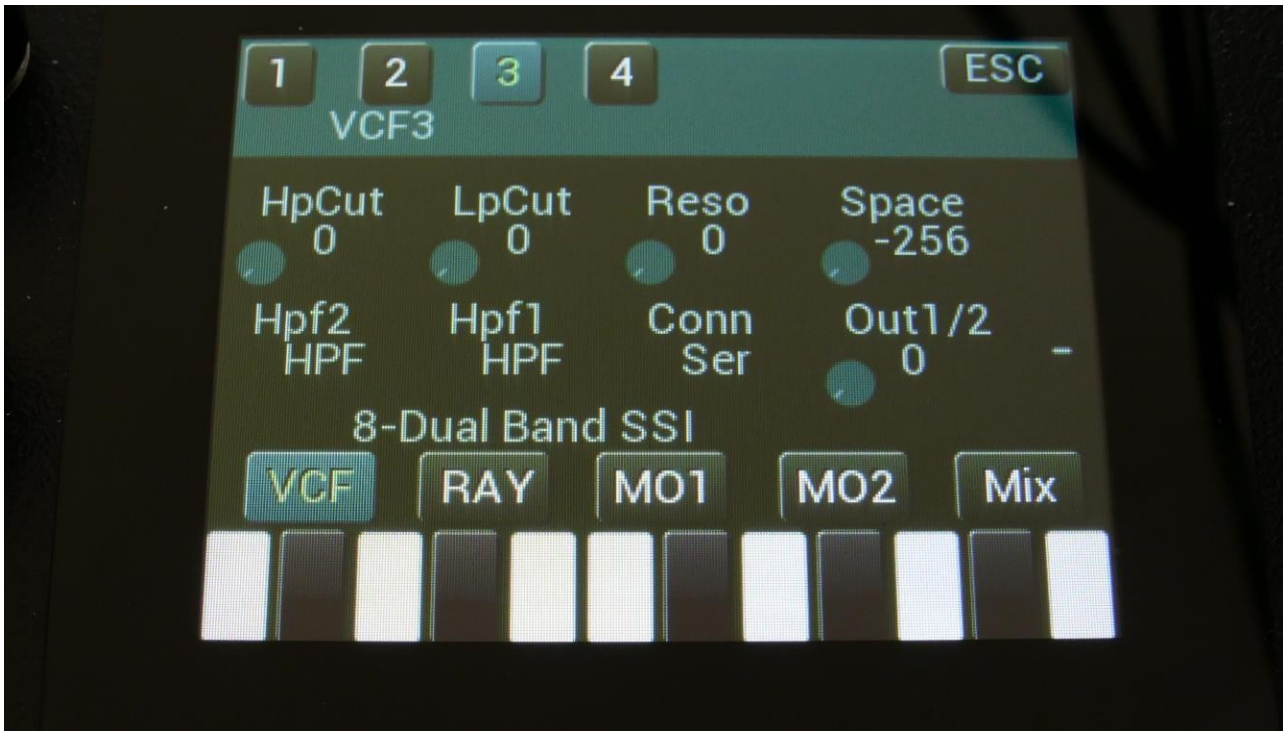
Alimentation: -256 à +255. Commentaires négatifs.

Sortie1 : Sélection BPF ou LPF.

Sortie2 : Toujours HPF.

Sortie1/2 : Mélange entre la sortie du filtre 1 (BPF/LPF) et la sortie du filtre 2 (HPF).

Panneau filtrant 8 (SSI-Spaze double bande)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

HpCut : Fréquence de coupure des filtres HPF/LPF 1 et 2. L'espace entre les 2 filtres peut être ajusté avec Space.

LpCut : Fréquence de coupure des filtres LPF 1 et 2. L'espace entre les 2 filtres peut être ajusté avec Space.

Fait: Résonance du filtre des 4 filtres.

Espace: Espace entre les fréquences de coupure des deux chaînes de filtres.

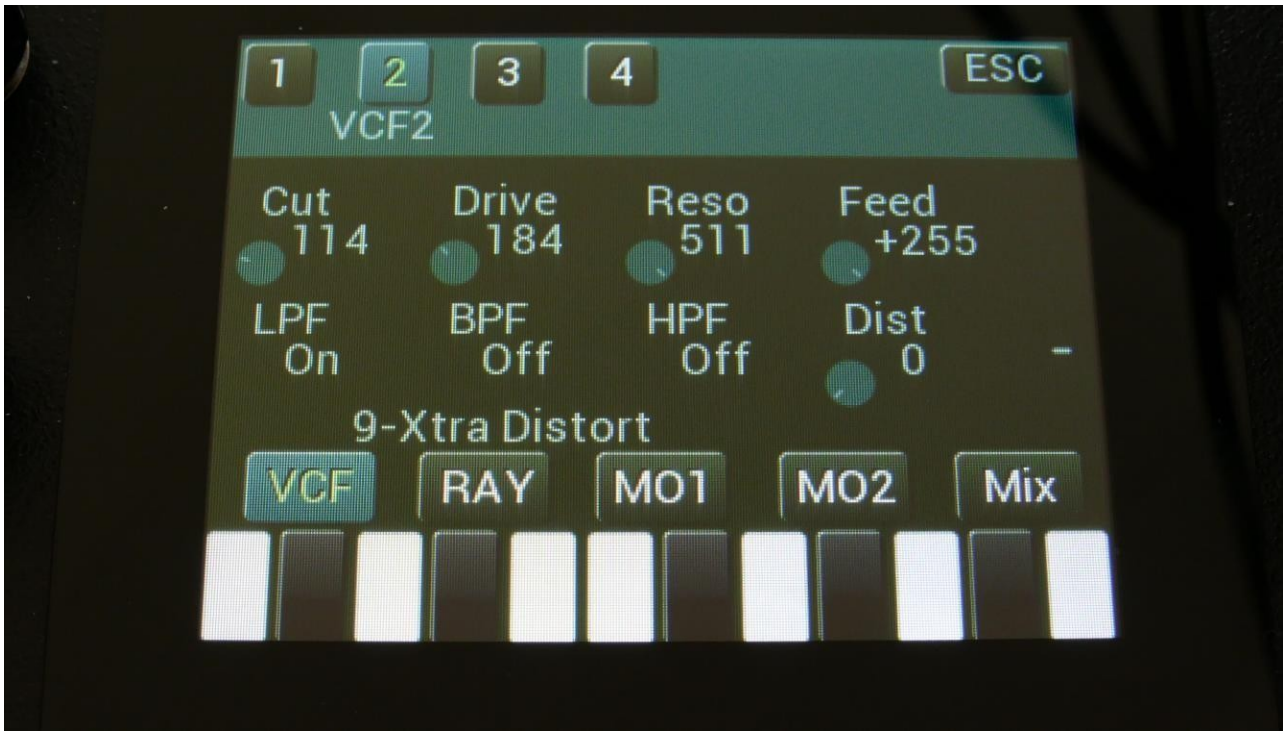
HPF2 : Mode de filtre HPF2 HPF ou LPF.

FHP1 : Mode de filtre HPF1 HPF ou LPF.

Connecticut: Raccordement des 2 chaînes de filtres. Ser (série) ou Par (parallèle).

Sortie1/2 : Mélange entre la sortie du filtre 1 (HPF/LPF + LPF chaîne 1) et la sortie du filtre 2 (HPF/LPF + LPF chaîne 2).

Panneau filtrant 9 (Xtra Distorsion)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajustez la fréquence de coupure du filtre.

Conduire: 0 à 511. Ajuste le lecteur de distorsion analogique.

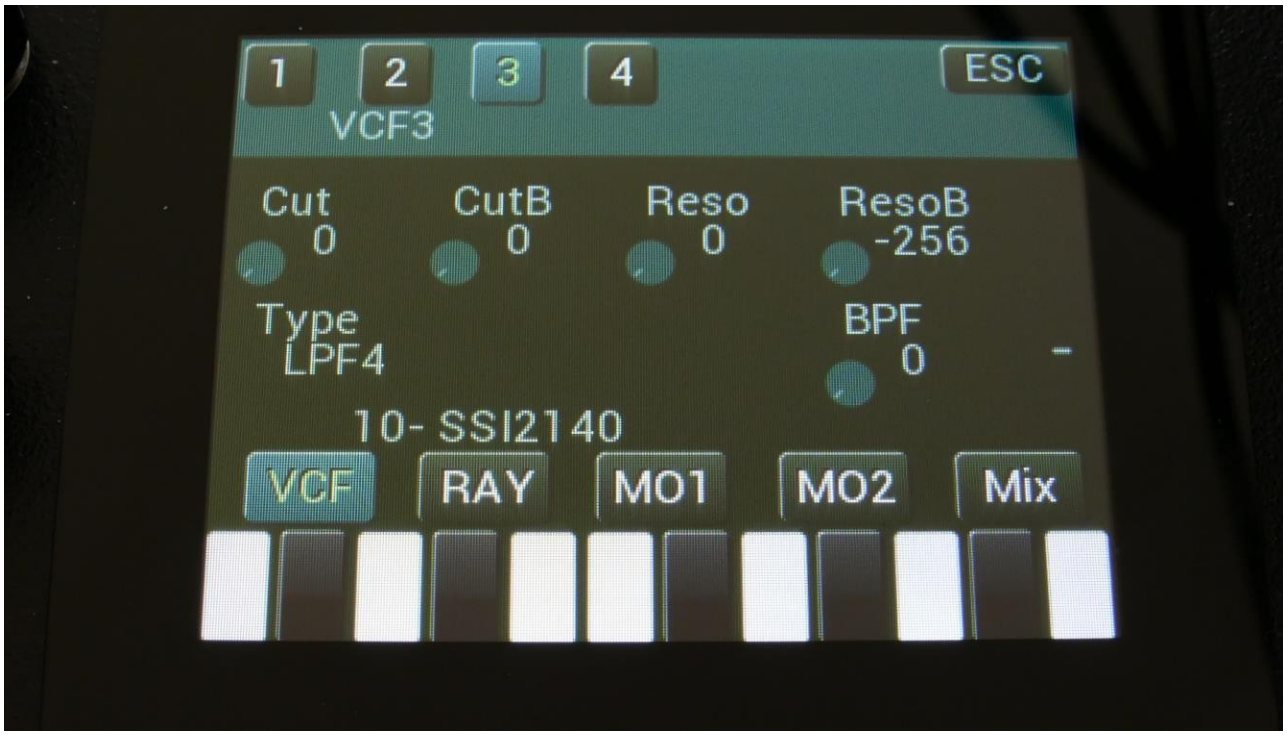
Fait: 0 à 511. Ajuste la quantité de résonance appliquée au filtre. Sur les filtres doubles, cela ajuste la résonance sur tous les filtres.

Alimentation: Ajuste le retour du filtre. – signifie un feedback négatif, + signifie un feedback positif, 0 signifie aucun feedback.

LPF, BPF, HPF : Active et désactive les sorties passe-bas, passe-bande et passe-haut du filtre. Au moins l'un d'entre eux doit être activé pour qu'un son puisse sortir du filtre.

Dist. : Mélangez entre le son du filtre clair et le son du filtre avec une distorsion analogique ajoutée.

Panneau filtrant 10 (VCF2140)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre. **Couper:**

0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre multimode A. **CoupeB :** 0 à

511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre passe-bande B. **Fait:** Ajuste la

résonance du filtre multimode A.

RésoB : Ajuste la résonance du filtre passe-bande B.

Taper: Définit le type de filtre pour le filtre multimode A. Les choix sont les suivants :
-LPF4 (24dB)
-LPF3 (18dB)
-LPF2 (12dB)
-LPF1 (6dB)
-BPF
-Entailler
-HPF
-AllPass

BPF : Mélange entre le filtre multimode A et le filtre passe-bande B.

Panneau filtrant 11 (filtre Zaturn)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Maladie: 0 à 511. Règle la fréquence de coupure du

filtre A. **CoupeB :** 0 à 511. Ajuste la fréquence de

coupure du filtre B. **Réponse A :** Ajuste la

résonance du filtre A.

RésoB : Ajuste la résonance du filtre b.
VcfA : Bascule le VCF A entre les modes de filtre LPF et

BPF. **VcfB :** Bascule le VCF B entre les modes de filtre

LPF et BPF. **VcfA/B :** Mélanger entre le filtre A et le filtre

B.

Panneau filtrant 12 (FilterBank)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Arrêts1 : 0 à 511. Définit le décalage de fréquence de coupure pour LPF, BPF2 (le BPF du milieu) et le HPF.

Arrêts2 : 0 à 511. Définit le décalage de fréquence de coupure pour BPF1 et BPF3.

Fait: Définit la résonance des cinq filtres.

Espace: Définit l'espacement entre les cinq fréquences de coupure du filtre, LPF ayant la fréquence la plus basse, BPF1 ayant la fréquence la plus basse suivante, le BPF2, le BPF3 et le HPF ayant la fréquence de coupure la plus élevée.

Sortie HP : Réglez le HPF pour qu'il sorte sur la sortie 1 de la sortie 2.

Sortie B1 : Réglez le BPF1 pour qu'il sorte sur la sortie 1 de la sortie 2.

Sortie1/2 : Mix entre la sortie 1 et la sortie 2.

Panneau filtrant 13 (filtre à diode)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Maladie: 0 à 511. Règle la fréquence de coupure du

filtre A. **CoupeB :** 0 à 511. Ajuste la fréquence de

coupure du filtre B. **Réponse A :** Ajuste la

résonance du filtre A.

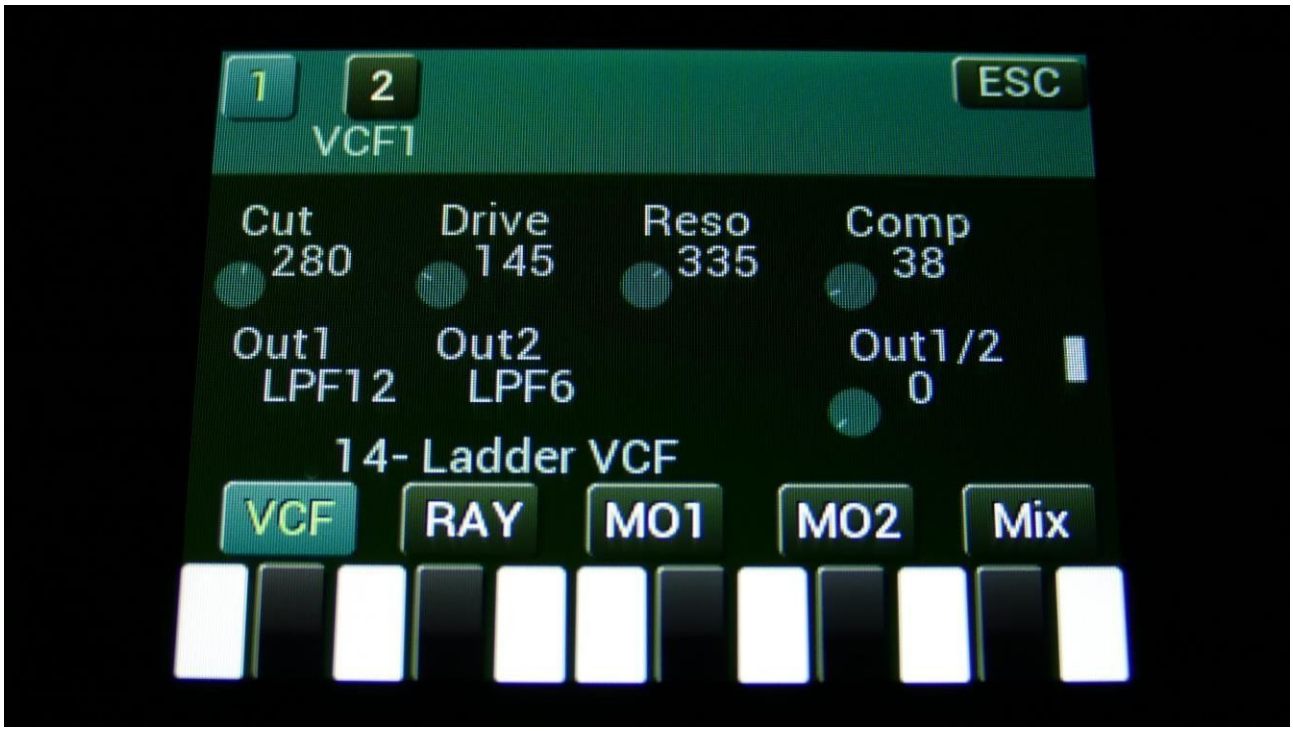
RésoB : Ajuste la résonance du filtre b.

VcfA : Bascule le VCF A entre les modes de filtre LPF 12 dB et LPF 24 dB.

VcfB : Bascule le VCF B entre les modes de filtre BPF et HPF.

VcfA/B : Mélanger entre le filtre A et le filtre B.

Panneau filtrant 14 (filtre à échelle de transistor)



Sélectionnez la chaîne de filtres 2 ou 3 en touchant le champ carré dans le coin supérieur gauche de l'écran, marqué 2 et 3.

Appuyez sur le bouton tactile VCF pour accéder à cette page.
Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Couper: 0 à 511. Ajuste la fréquence de coupure du filtre.

Conduire: 0 à 511. Règle le variateur. À des réglages plus élevés, cela se transforme en distorsion et la résonance sera atténuée.

Fait: Ajuste la résonance du filtre.

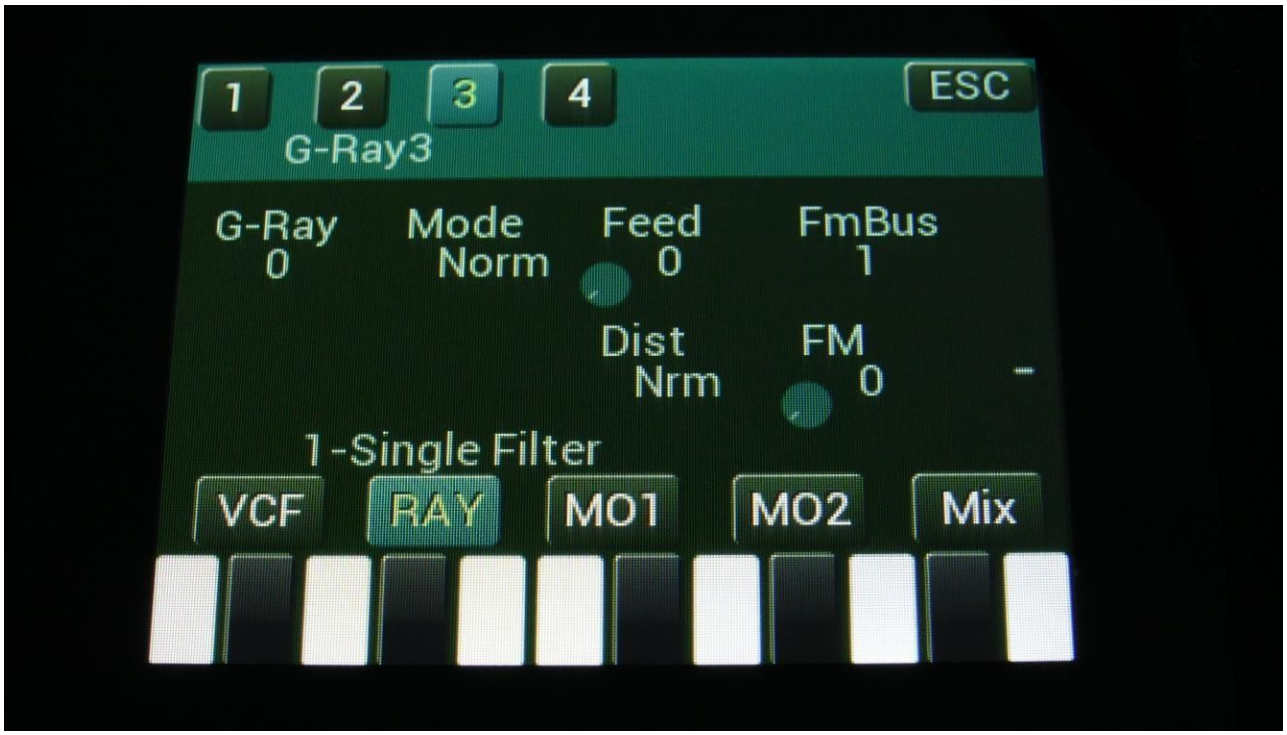
Comp : Ajuste la compensation du gain des basses fréquences. Lorsque la résonance est augmentée, une partie du contenu basse fréquence peut être perdue. Ce paramètre récupère le contenu basse fréquence, avec des réglages de résonance plus élevés.

Sortie1 : Commute la sortie du filtre 1 entre les modes LPF 24 dB et LPF 12 dB.

Sortie2 : Commute la sortie du filtre 2 entre les modes LPF 18 dB et LPF 6 dB.

Sortie1/2 : Mixage/fondu enchaîné entre les sorties de filtre 1 et 2.

SPAZEboard 2, VCF2 et 3 G-Ray



Appuyez sur le bouton tactile RAY pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Certains noms de paramètres peuvent être différents, selon les panneaux de filtrage installés. Veuillez consulter le chapitre « Tableaux de filtres analogiques » pour plus de détails.

Gris: 0 à 3. Ajuste la quantité d'intermodulation g-RAY. 0 : pas de g-RAY, 3 : g-RAY max.

Mode: Mode G-Ray.
-Norme: Commentaires normaux 1:1.
-Nég : Retour 1:1 avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)
-Ultra : Commentaires boostés.
-À l'intérieur: Feedback amélioré avec le signal inversé (un déphasage de 180 degrés)

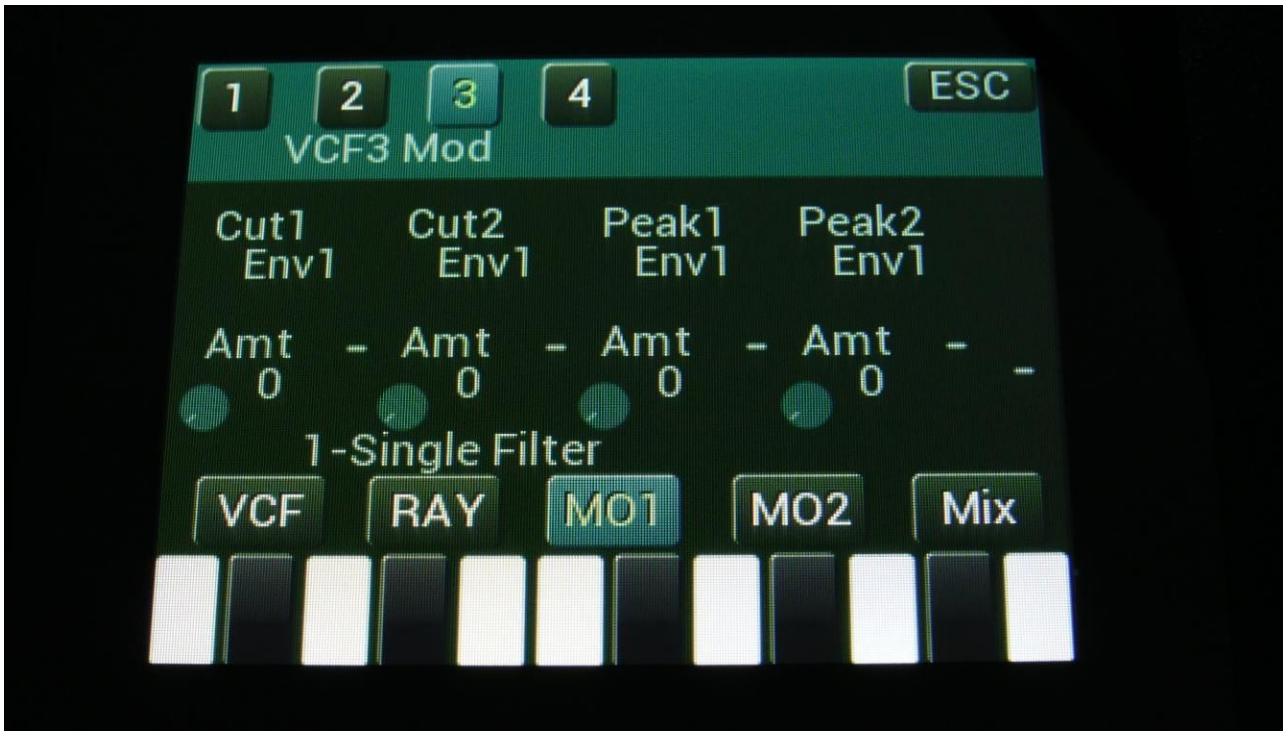
Alimentation: 0 à 511. Niveau de feedback G-Ray.

FM : 0 à 511. La quantité de modulation de fréquence (plage audio), appliquée à toutes les fréquences de coupure du filtre, à partir du bus audio sélectionné par le paramètre FmBus.

FMBus : 1 à 8. Le bus audio, qui appliquera le signal audio pour la FM.

Sortie2 : 0 à 511. Sélectionne si la sortie 2 du filtre analogique doit être normale **(Nrm)** ou inversé **(Inv.).** Parfois, il peut obtenir de superbes effets en inversant la sortie 2 du filtre et en ajustant le mixage Out1/2.

SPAZEboard 2, VCF2 et 3 Modulation 1



Appuyez sur le bouton tactile MO1 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

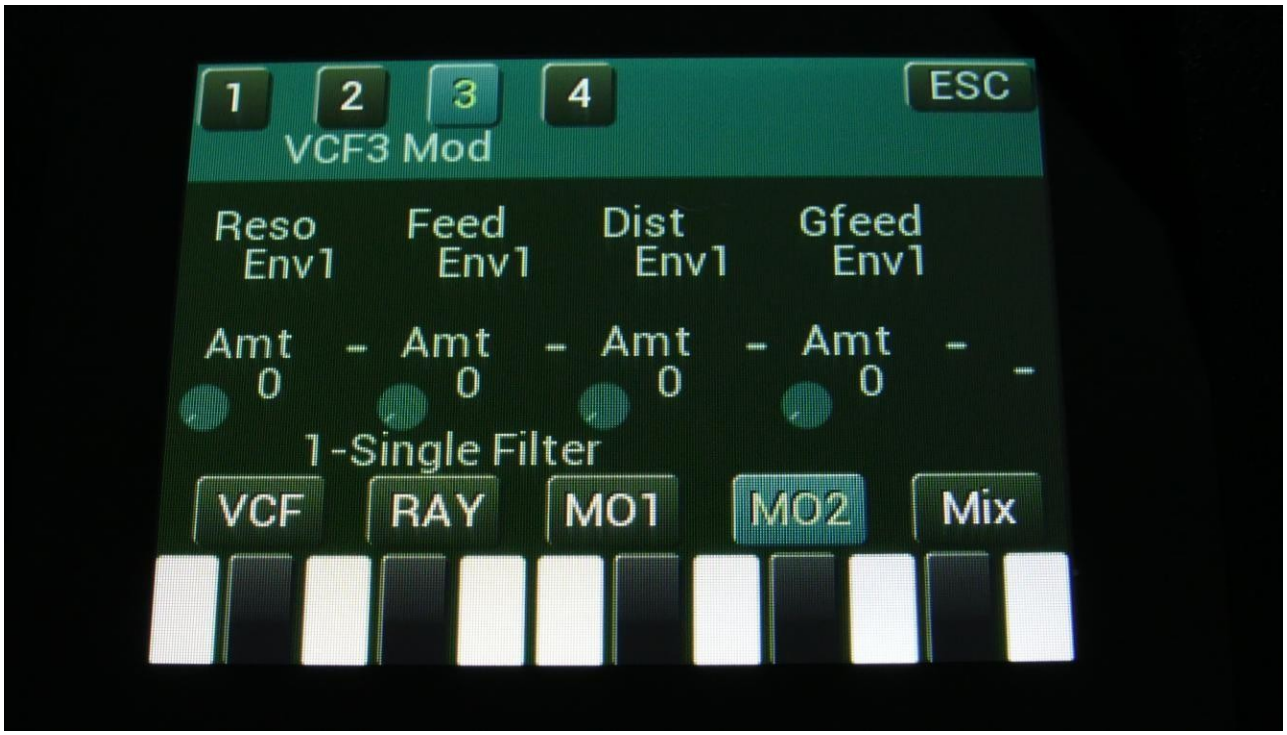
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Certains noms de paramètres peuvent être différents, selon les panneaux de filtrage installés. Veuillez consulter le chapitre « Tableaux de filtres analogiques » pour plus de détails.

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure.

Pic1, Pic2 : Modulera le paramètre Peaks.

SPAZEboard 2, VCF2 et 3 Modulation 2



Appuyez sur le bouton tactile MO2 pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **La rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Certains noms de paramètres peuvent être différents, selon les panneaux de filtrage installés. Veuillez consulter le chapitre « Tableaux de filtres analogiques » pour plus de détails.

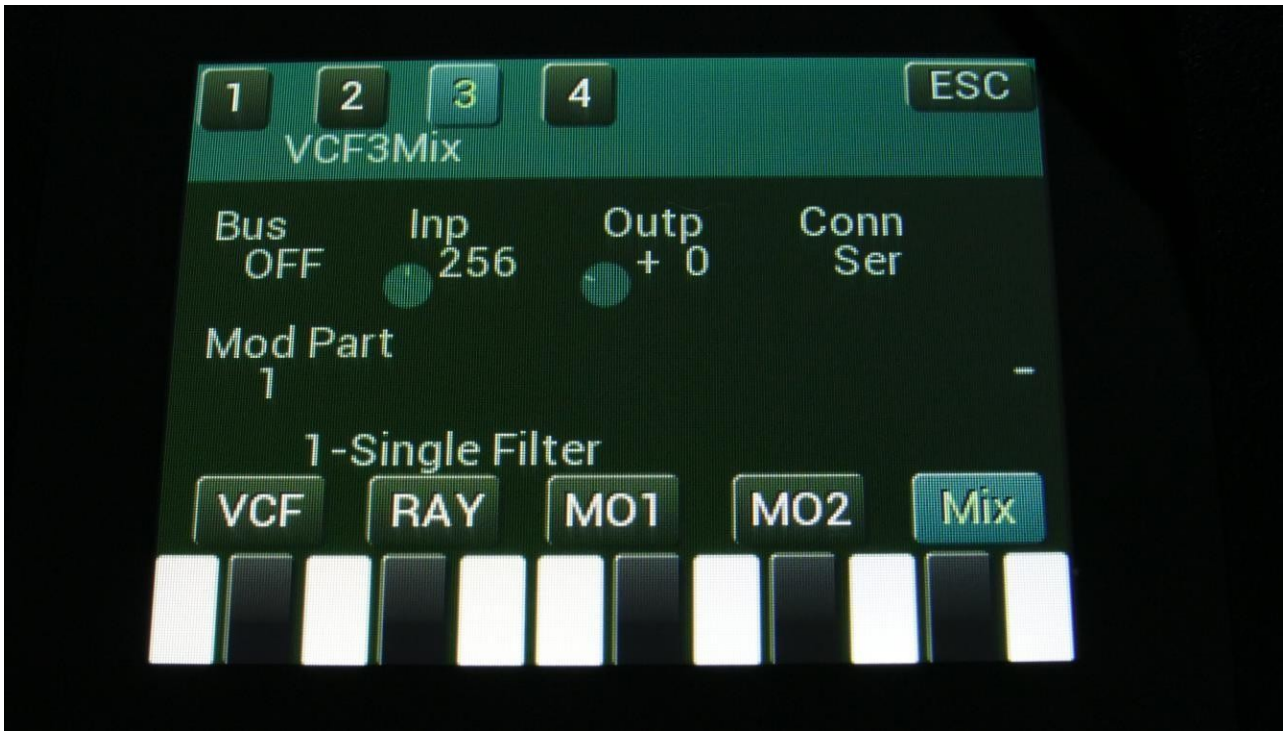
Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée à tous les

filtres. **Alimentation:** Modulera le retour du filtre

analogique/fréquence de coupure 3. **Dehors:** Modulera le paramètre de mixage Out1/2.

Gfeed : Modulera la quantité de feedback G-Ray appliqué.

SPAZEboard 2, VCF2 et 3 Mix/Configuration



Appuyez sur le bouton tactile Mix pour accéder à cette page.

Le VU-mètre à droite de l'écran affiche l'activité de sortie du filtre.

Bus: 1 à 8. Le Bus audio sur lequel le filtre sera placé.

Entrée : 0 à 511. Le niveau d'entrée audio pour les filtres.

Sortie : -128 à +383. Le niveau de sortie des filtres.

Connecticut: Sér/Par. (Uniquement sur VCF2, 3 et 4). Place ce filtre en série ou en parallèle avec le filtre numéroté le plus bas.

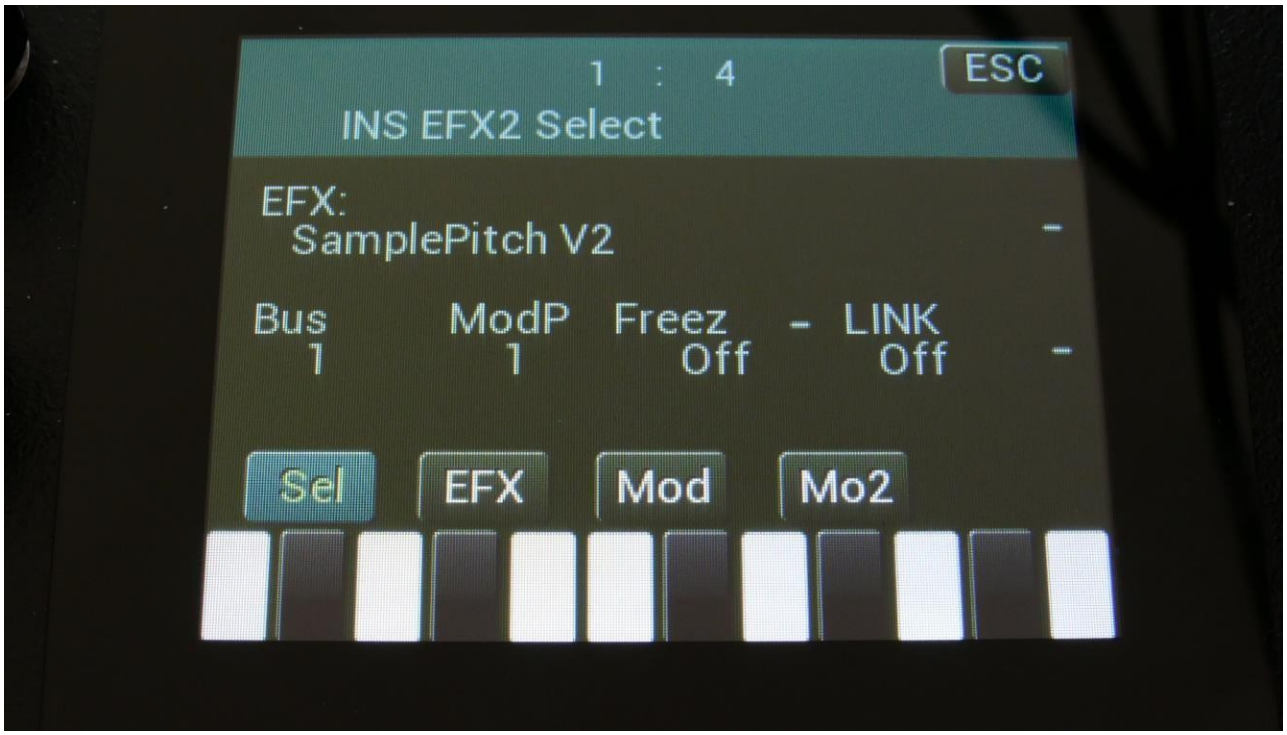
Contre le parti : 1 à 16. La partie à partir de laquelle les sources de modulation du filtre seront ajoutées.

Processeurs d'effets

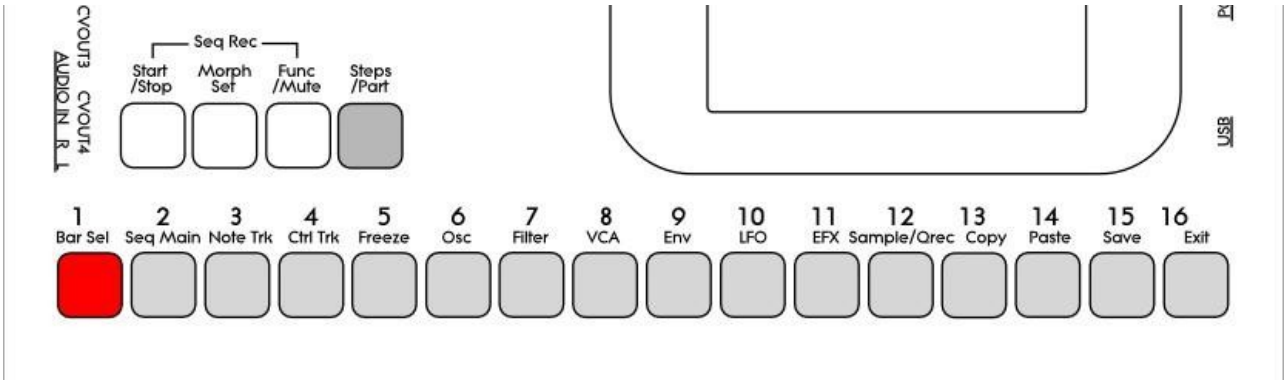
LD3 dispose de 8 processeurs d'effets d'insertion et de 2 processeurs d'effets de sortie, soit 10 processeurs d'effets au total. Les effets d'insertion peuvent être placés sur n'importe quel bus audio, pour traiter les parties et les entrées affectées au bus. Les bus audio peuvent être envoyés vers les effets de sortie. Les effets de sortie sont émis vers les sorties principales L et R.

Sélection des processeurs d'effets

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez EFX pour accéder à une page d'effet. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton pas à pas 11/EFX.



Pour sélectionner les différents processeurs d'effets, vous devrez maintenir enfoncé le bouton Steps/Part, tout en appuyant sur le bouton Step 1 à 10.



La partie 1 est l'effet d'insertion 1
La partie 2 est l'effet d'insertion 2
La partie 3 est l'effet d'insertion 3
-
La partie 8 est l'effet d'insertion 8
La partie 9 est l'effet de sortie 1
La partie 10 est l'effet de sortie 2

Les effets sont sélectionnés séparément des parties. Ainsi, Output Effect 2 peut par exemple être sélectionné, en même temps que la partie 4 est sélectionnée.

Insérer des effets 1 à 8

LD3 dispose de 8 effets d'insertion. Chacun d'eux peut être placé sur l'un des 8 bus audio, pour traiter les parties synthétiseur/échantillonneur et les entrées audio, qui sont assignées au même bus.

Tous les effets ont un commutateur de bypass, une modulation Freeze et un paramètre de mixage.

2 les effets peuvent être liés entre eux, pour un véritable traitement stéréo. Lorsqu'un effet est lié à un autre effet, tout réglage des paramètres sur l'effet source sera reflété sur l'effet lié. Lors de la désactivation du link, les réglages des paramètres de l'effet lié sont conservés, il est donc possible de faire quelques ajustements, si vous ne souhaitez pas que les 2 effets soient exactement identiques.

Liste des effets d'insertion

Chœur – Le refrain spécial de Gotharman avec un paramètre Deep ajouté, qui ajoute de l'espace au refrain.

Distorsion – 4 types : Valve, Sine, Fuzz, Xdis.

Bit Écrasement – Réduit la fréquence d'échantillonnage et la résolution en bits du son, pour obtenir des effets lo-fi.

Changement de hauteur – Déplacez la hauteur du son jusqu'à 4 octaves vers le haut ou vers le bas, sans modifier la résolution temporelle ou le « tempo » du son. Sens réglable.

Résonateur – Simule les résonances qui surviennent si un son passe par une petite boîte. Les résonateurs du LD3 sont synthétiques et se concentrent davantage sur la production de sons que sur la simulation de véritables boîtes.

Civière – Essaie d'étirer le signal d'entrée tout en le suivant. Impossible? -Oui en effet :-)

FM- Ajoute l'auto-FM au signal d'entrée dans des plages de +/- 1 octave, +/- 2 octaves ou +/- 4 octaves.

Glitch Shifter – Pitch Shifter imparfait.

Glitch Shifter 2 – Pitch shifter imparfait avec un son légèrement différent du premier.

Façonneur de hauteur – Version à 1 entrée du Pitch Shaper spécial de Gotharman, qui force un signal audio à être lu à une hauteur spécifique, déterminée par une fréquence réglable.

Exemple de pitch V2 : **NOUVEAU!** Un pitchshifter qui dégrade le son. Un paramètre Peak est disponible, qui modifie les formants, et un paramètre Warp déformera le signal dans une autre dimension.

GRAISSE - Ajoute jusqu'à 3 couches de son à lui-même, et il est possible d'ajuster la phase de celles-ci et de choisir si le son de l'effet doit être amplifié ou simplement superposé.

Filtrer - Il s'agit exactement des mêmes filtres que l'on retrouve dans les parties synthétisées. Ils ont été ajoutés à la section des effets d'insertion, afin de permettre de filtrer les signaux externes, de construire une banque de filtres de style LD2, en utilisant des multiples de ceux-ci, et parce qu'il est parfois pratique de filtrer certaines parties des autres effets ou des filtres analogiques.

dehors.

Filtres 2 - Un ensemble différent de filtres numériques, qui est accentué dans la zone des basses inférieures et a une résonance assez incontrôlable.

Compresseur - Amortit les signaux audio supérieurs à un niveau réglable, afin de rendre le signal moins dynamique et plus facile à enregistrer. Ce n'est pas le même effet que le compresseur du LD2. Le compresseur LD2 a été renommé « Expandor ».

Extenseur - Permet d'obtenir des signaux audio supérieurs à un niveau réglable, afin d'ajouter plus de punch aux sons. C'est cet effet qui a été nommé « Compresseur » sur le LD2.

PitchShaper 2 - Il s'agit d'un PitchShaper à double entrée. La hauteur du signal appliqué à l'entrée 1 est adaptée à la hauteur du signal appliqué à l'entrée 2. Lors du changement de hauteur du signal adapté à la hauteur, la forme d'onde sur la sortie d'effet changera, toujours adaptée à la hauteur de l'entrée 2.
Il est également possible que le signal appliqué à l'entrée 1 affecte le pitch de sortie, en augmentant le paramètre Vari.
Le bus audio sur lequel cet effet est placé applique le signal à rééditer. Le bus audio numéroté au-dessus du bus sur lequel l'effet est placé applique le signal auquel le premier signal doit correspondre.

Retard 1 – Delay avec commandes de temps et de feedback, ainsi que les commandes Deep et Xfade de Gotharman. Deep ajoute de l'espace au delay. Le contrôle Xfade sur ce délai crée des vallées entre les prises de délai. Plus on le remonte, plus les vallées prennent du temps.

Retard de rotation – Il s'agit d'un delay à 2 taps, qui effectue un fondu enchaîné constant entre les 2 taps. Lorsque la commande Xfade est baissée, le fondu enchaîné est brutal, plus il est augmenté, plus le fondu enchaîné devient fluide. Les autres contrôles sont les mêmes que le premier délai.

Retard lumineux – Premier delay, mais avec un son plus brillant, créé par un résonateur.

Retard Roto brillant – Delay Roto, mais avec un son plus brillant, créé par un résonateur.

Variateur – Crée de nouvelles variations du signal d'entrée. Variations de hauteur et de rythme.

Étirement temporel - Cet effet est capable de modifier la longueur du signal d'entrée, presque sans changer la hauteur. Étirement temporel à l'ancienne réalisé en temps réel, qui peut être appliqué même aux signaux d'entrée en direct ! Il est également possible de changer le pitch si on le souhaite, et il est possible de déclencher cet effet, pour une plus grande précision.

Exemple de pitch - Modifie la hauteur d'un échantillonnage, sans changer la longueur, grâce à la technologie granulaire. Il est possible de définir la taille de chaque grain de pitch, pour générer de superbes effets granulaires. Cet effet doit être déclenché à partir de n'importe laquelle des pièces pour fonctionner correctement. Il fonctionnera sur des signaux externes, mais il doit encore être déclenché par une pièce.

Amplificateur de basses - Améliore la zone de basse des sons qui la traverse et leur ajoute un peu de boom.
égaliseur – Un égaliseur paramétrique avec des caractéristiques différentes.

SurShifter – Une sorte de décaleur de fréquence, qui peut décaler les bandes de fréquences du signal d'entrée vers le haut et ajouter des effets de feedback et d'anneau.

EQ2 - Un égaliseur paramétrique avec des caractéristiques différentes de celles de l'EQ1.

Réso EQ : NOUVEAU! Un égaliseur paramétrique où la fréquence, la coupure/augmentation, la plage de fréquence et la résonance (Q) peuvent être réglées. Étant donné que la plage de fréquence et Q peuvent être définis comme 2 paramètres différents, cet égaliseur a 2 pics ou creux à des réglages Q plus élevés.

Délai de modification : NOUVEAU! Un effet de retard de modulation à double prise. Lorsque vous modifiez ou modulez les temps de retard là-dessus, la transition se fait en douceur et ne génère aucun clic.
Il est également possible de régler des temps de retard différents sur les 2 taps, et de mixer entre eux, manuellement ou via modulation.

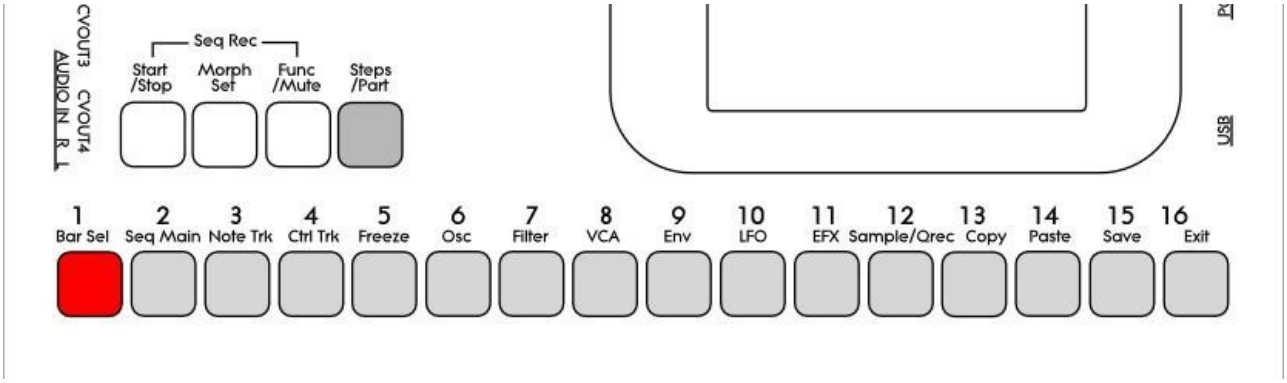
Filtre peigne : NOUVEAU! Un filtre en peigne traditionnel avec des réglages de fréquence et de feedback, ainsi qu'un réglage Edge, qui ajoutera du caractère et une distorsion croustillante.

Compresseur 2 avec Side Chain : NOUVEAU! Ce compresseur est plus facile à utiliser que le premier et peut être connecté à n'importe quel BUS audio.

Effets d'insertion Page de sélection

Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez EFX pour accéder aux pages d'effets. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton pas à pas 11/EFX.

Maintenez enfoncé le bouton Steps/Part tout en appuyant sur le bouton Step 1 à 10.



La partie 1 est l'effet d'insertion 1
La partie 2 est l'effet d'insertion 2
La partie 3 est l'effet d'insertion 3
-
La partie 8 est l'effet d'insertion 8
La partie 9 est l'effet de sortie 1
La partie 10 est l'effet de sortie 2

Les effets sont sélectionnés séparément des parties. Ainsi, Output Effect 2 peut par exemple être sélectionné, en même temps que la partie 4 est sélectionnée.



Appuyez sur le bouton tactile SEL pour accéder à la page de sélection d'effet.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran montrent l'activité d'entrée et de sortie de l'effet.

Effets : Sélectionne l'effet. Veuillez consulter la liste des effets d'insertion au début de

cette section. **Bus:** 1 à 8. Place l'effet d'insertion sur l'un des 8 bus audio.

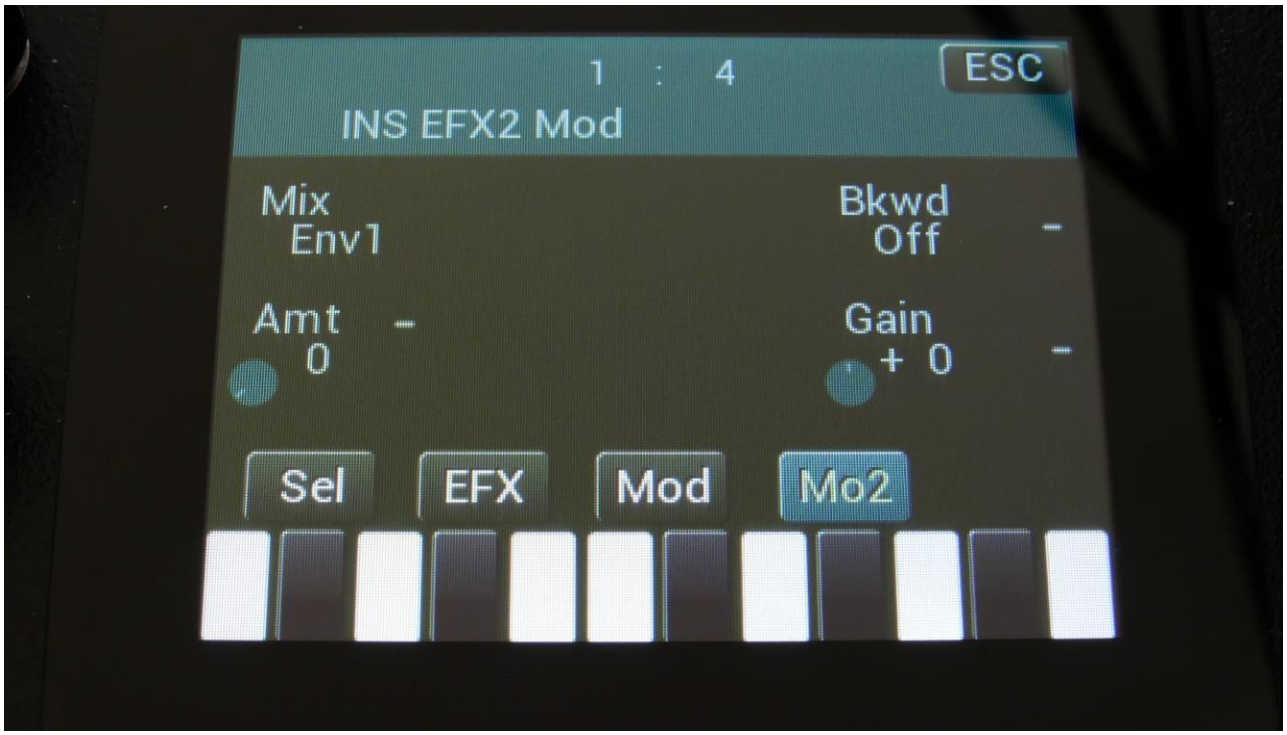
ModP : 1 à 16. Partie source de modulation. Sélectionne la partie synthé, à partir de laquelle l'effet d'insertion obtiendra les sources de modulation, sélectionnées sur la page de modulation.

geler: Geler la modulation. Peut être réglé sur off, sur le bouton Freeze (Buton) ou sur n'importe quelle source de modulation. Lorsqu'il est réglé sur une valeur autre que off, l'effet se fige lorsque la source de modulation est dans sa plage supérieure. Lorsqu'un effet se fige, il n'échantillonne plus son signal d'entrée audio, mais émet uniquement ce qu'il contient déjà dans son tampon audio.

Lien: Les effets d'insertion 2, 4, 6 et 8 peuvent être liés aux effets 1, 3, 5 et 7, pour un véritable traitement d'effets stéréo.

Paramètres des effets d'insertion

Modulation de mixage, gain d'entrée et délai arrière



Le mixage dry/wet de l'effet peut être modulé sur tous

les effets. Touchez le bouton tactile MO2, pour accéder à

cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

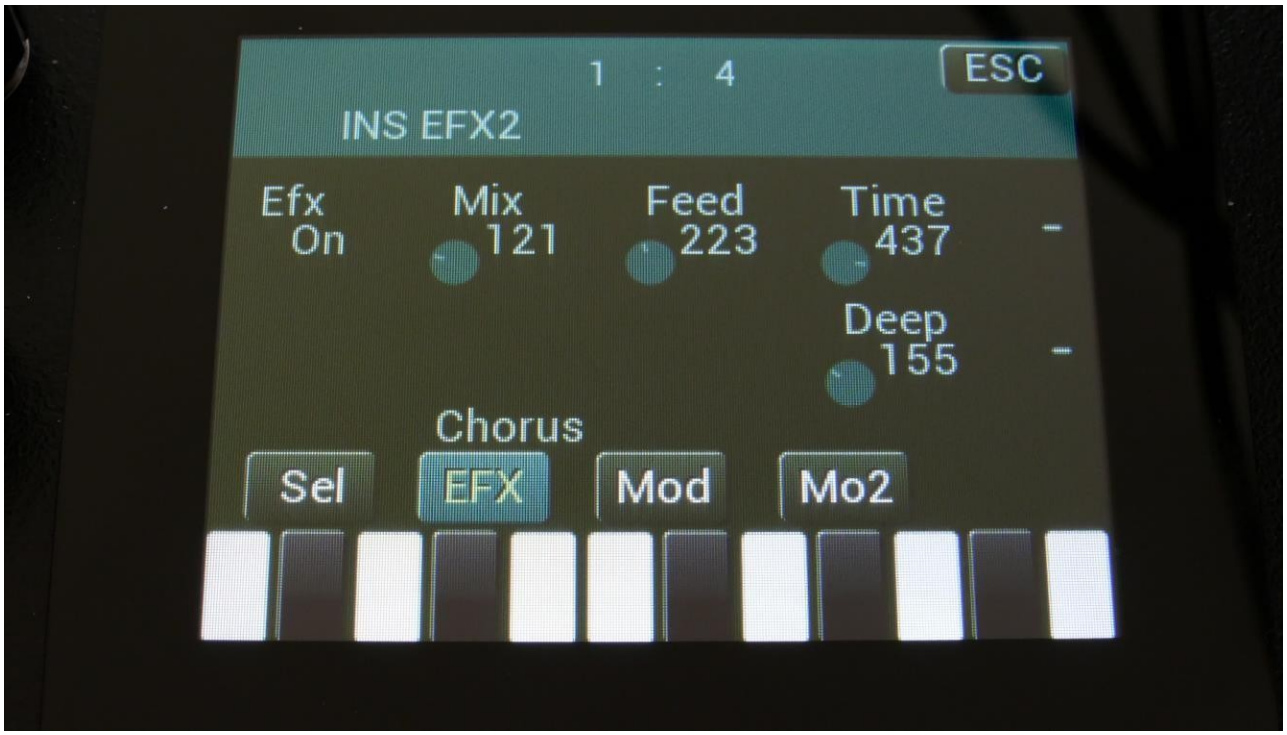
511. Les paramètres de cette page :

Mélanger: Module l'effet mélange sec/humide.

Bkwd : Ceci n’est visible que lorsqu’un effet de retard est sélectionné. L’activation de cette option fera jouer l’effet de retard à l’envers.

Gagner: Définit le gain d’entrée pour l’effet d’insertion. Les valeurs négatives atténuent le signal d'entrée, les valeurs positives l'accroissent.

Chœur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

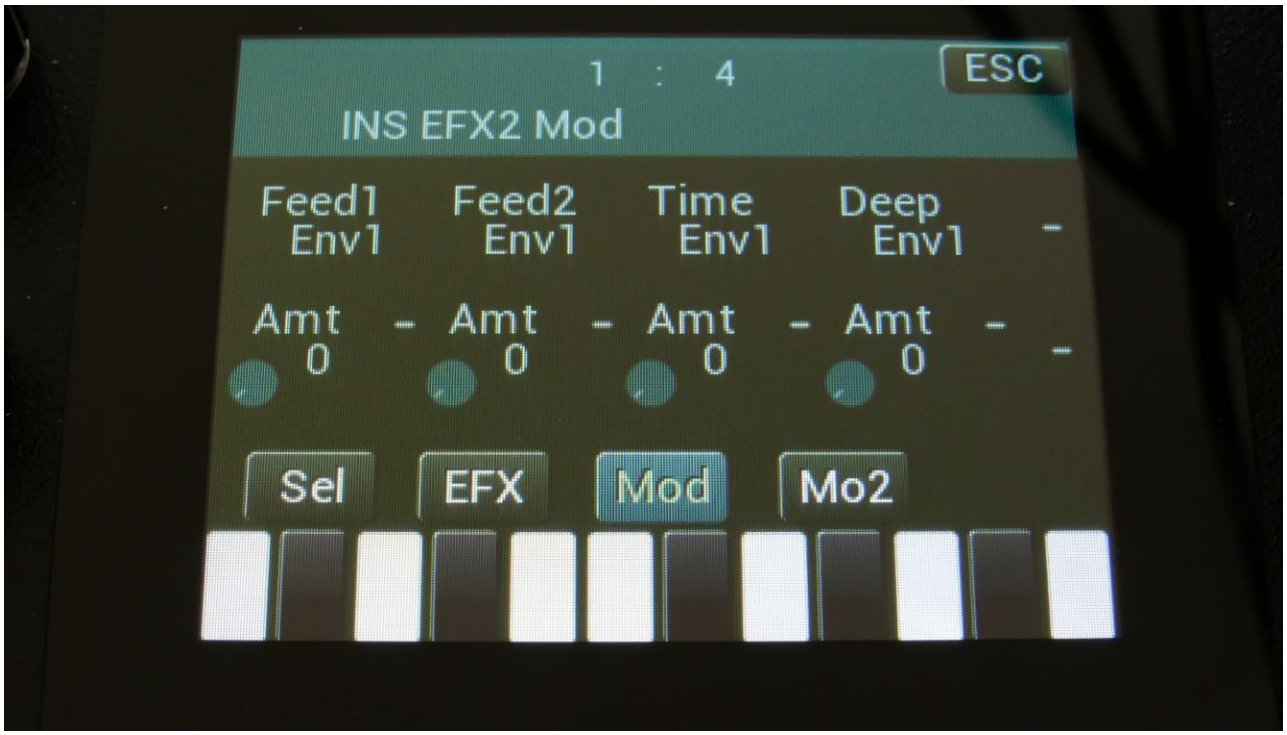
Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Alimentation: Montant du feedback du chœur.

Temps: Temps de chœur. Celui-ci doit être modulé par un LFO, pour obtenir l'effet de chorus traditionnel.

Profond: Ajuste la profondeur de la boîte de chorus. Un spécial Gotharman.

Modulation de chœur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

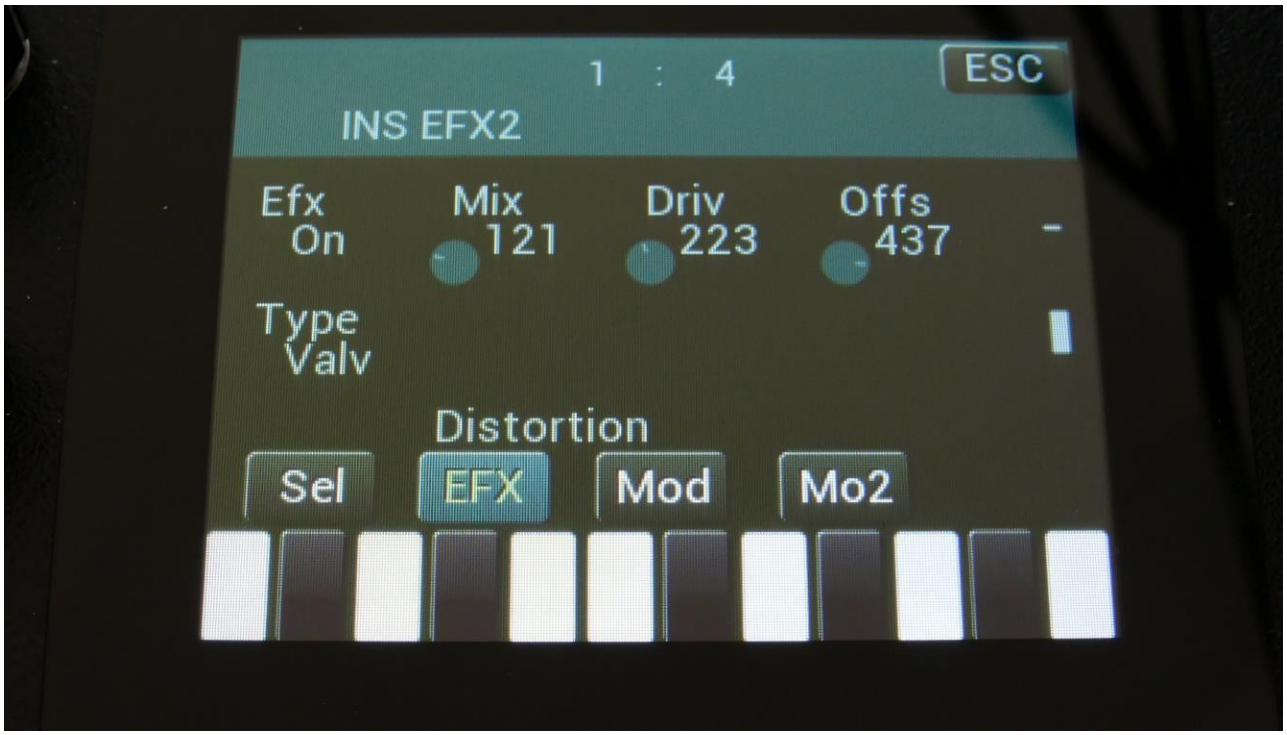
511. Les paramètres de cette page :

Flux1 et Flux2 : Module le feedback du chorus.

Temps: Module le paramètre temps.

Profond: Module le paramètre Deep.

Distorsion



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

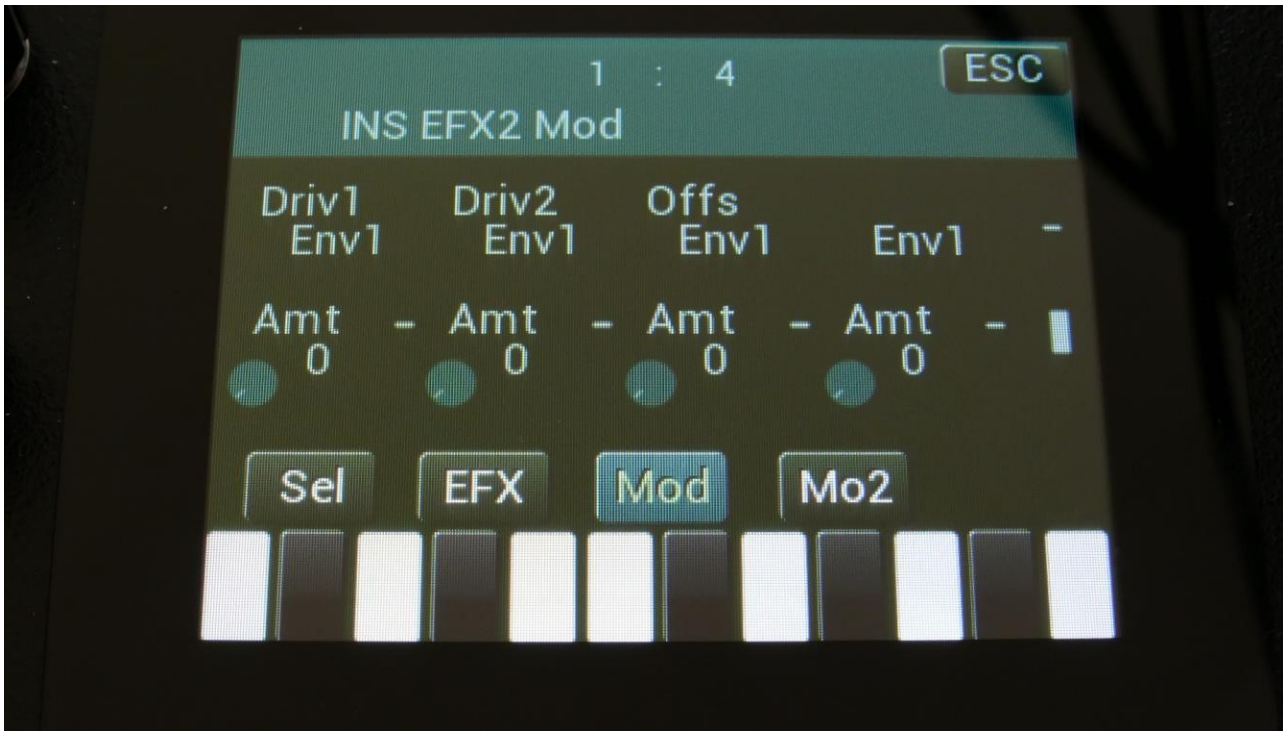
Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Conduire: Plus la valeur est élevée, plus le son sera déformé. Si celui-ci est réglé sur zéro, aucun son ne passera par la distorsion.

Désavantages : Compensation de distorsion. Plus cette valeur est élevée, plus la distorsion deviendra asymétrique.

Taper: Type de distorsion. Les choix sont :
-Soupape: Une simulation numérique d'une distorsion de valve classique.
-Son: Une distorsion sinusoïdale bruyante et chaleureuse.
-Duvet: Simule une distorsion fuzz classique.
-Xdis : Destruction totale du son.
-Asym: Distorsion asymétrique.

Modulation de distorsion



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

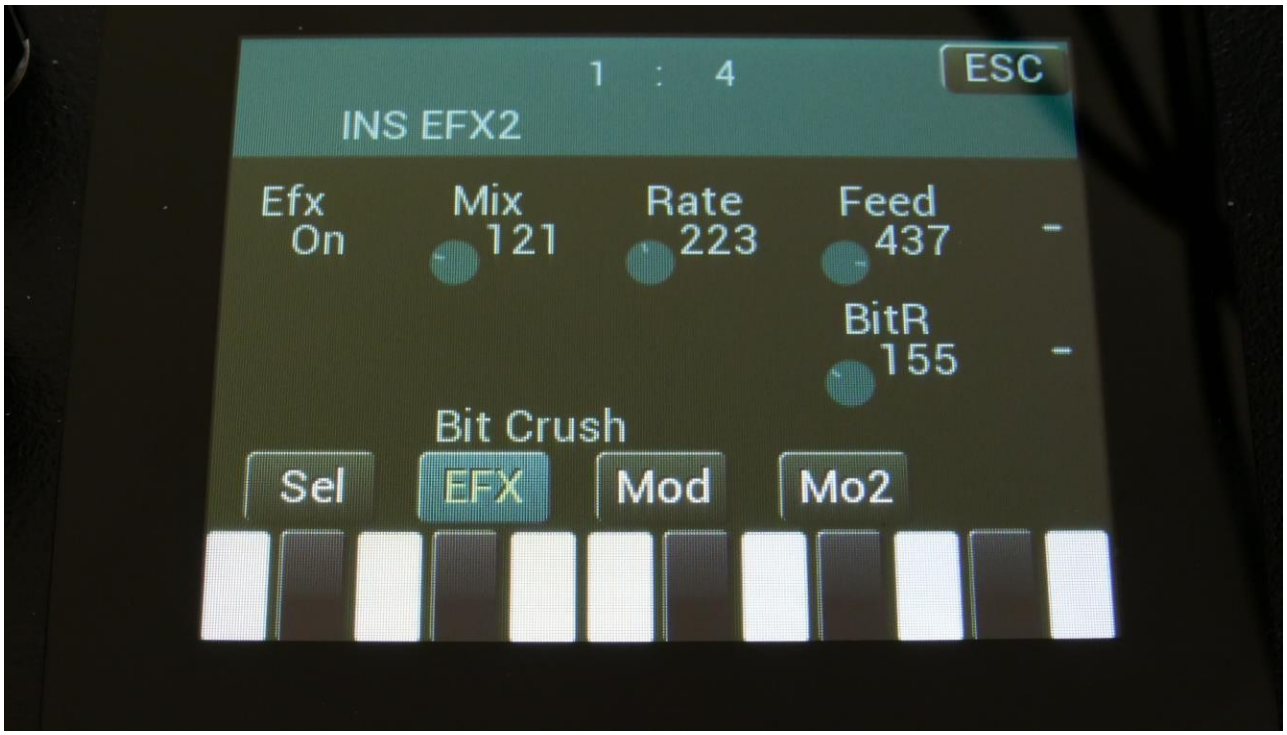
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à 511.

Les paramètres sur cette page :

Lecteur1 et Lecteur2 : Module le paramètre du variateur.

Désavantages : Module le paramètre de décalage.

Bit Écrasement



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

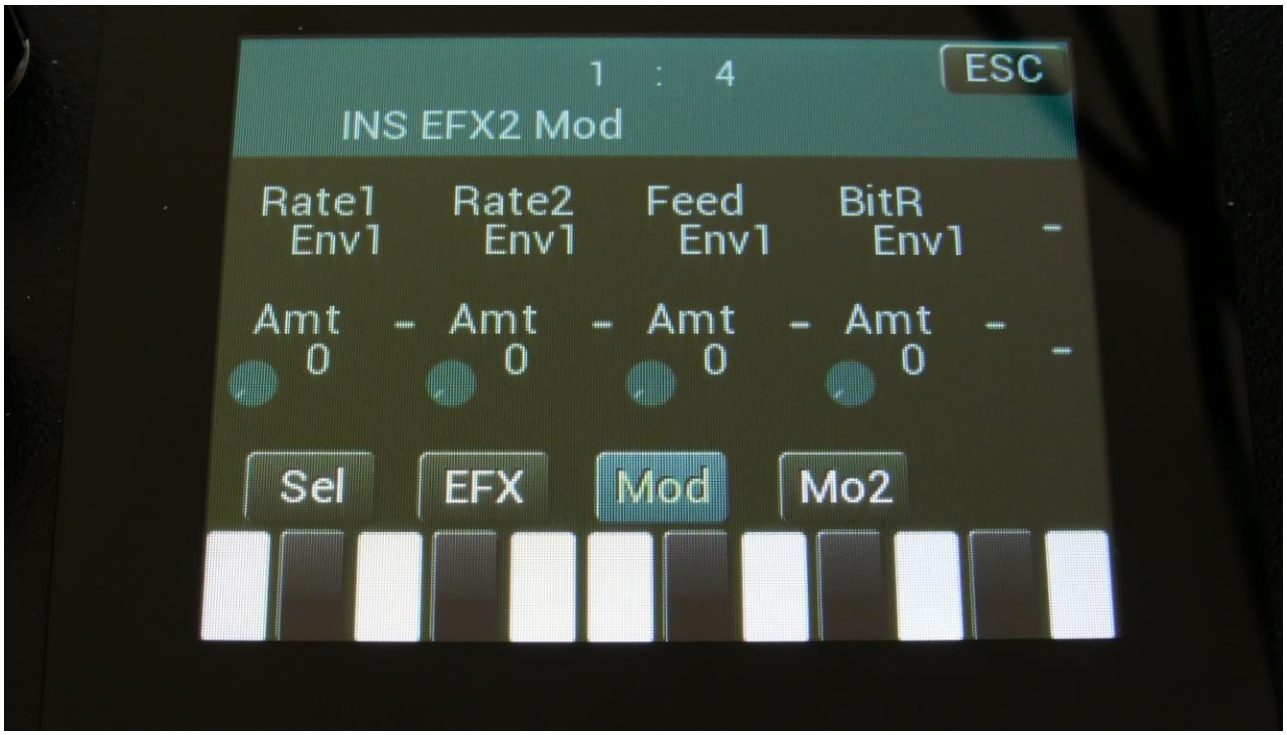
Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Taux: Réduction du taux d'échantillonnage. Plus cette valeur est élevée, plus la fréquence d'échantillonnage sera faible. Depuis
44,1 kHz à 1 kHz.

Alimentation: Retour. Augmenter ce réglage saturera légèrement le son.

BitR : Réduction de bits. Plus cette valeur est augmentée, plus la résolution en bits sera faible. Lorsqu'il est complètement baissé, la résolution est de 16 bits, lorsqu'il est complètement augmenté, elle est de 1 bit.

Modulation d'écrasement de bits



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

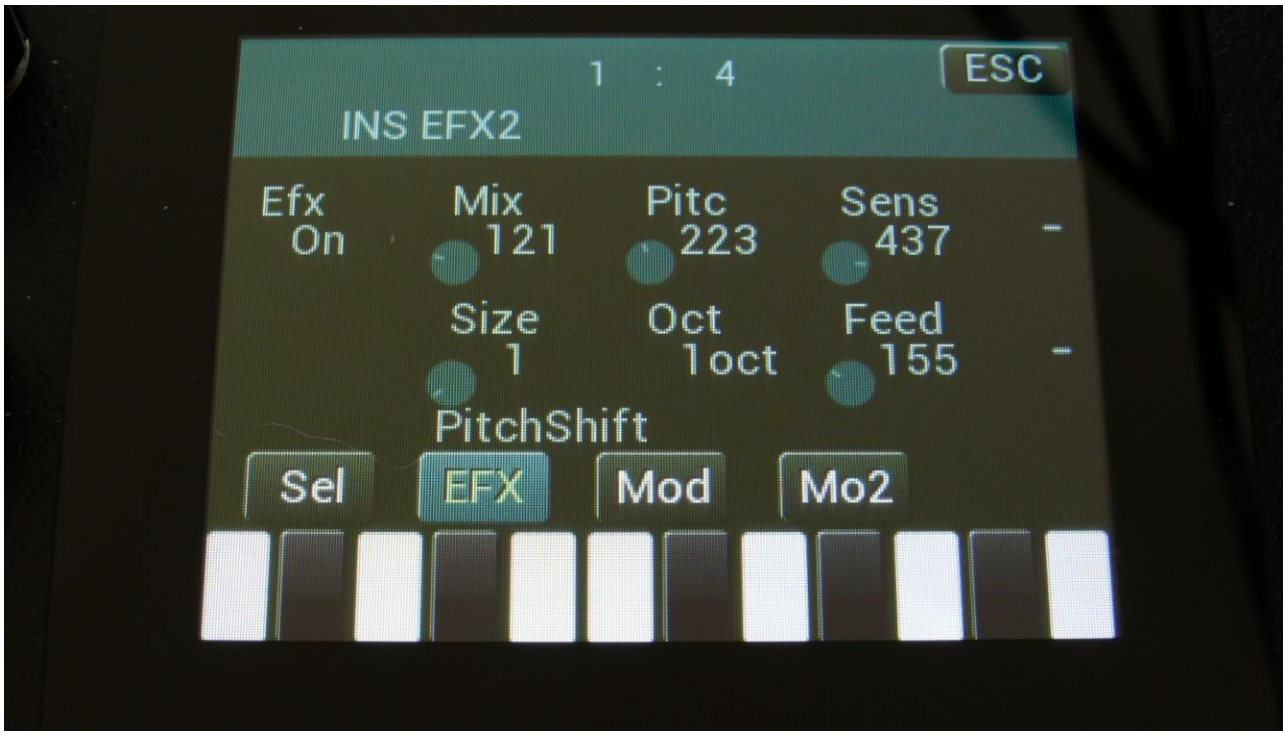
511. Les paramètres de cette page :

Tarif1 et Tarif2 : Module le paramètre de fréquence d'échantillonnage.

Alimentation: Module le paramètre de feedback.

BitR : Module le paramètre de réduction de bits.

Changement de hauteur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

photo : Augmente doucement le son jusqu'à 4 octaves en dessous de la hauteur d'origine, jusqu'à 4 octaves au-dessus.

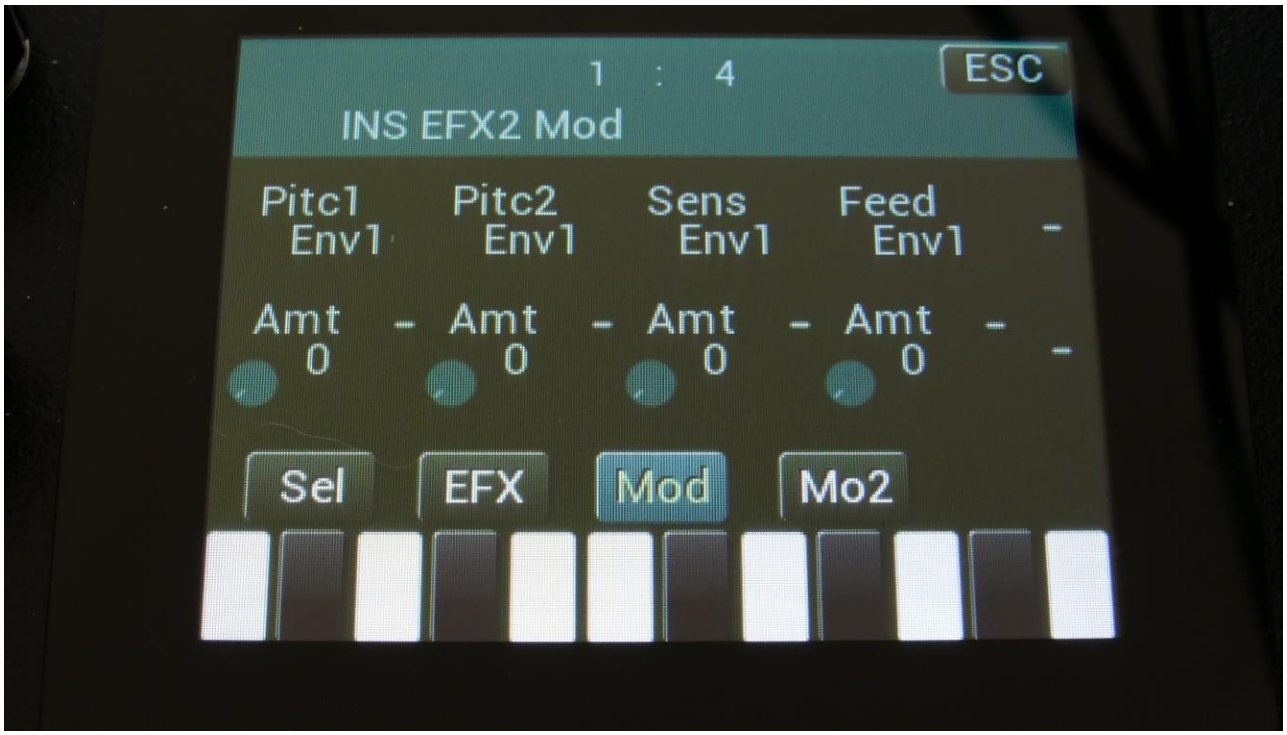
Sens: Sens de détection de hauteur. Sur une forme d'onde pure, baissez-la complètement pour vous assurer qu'elle en détecte toutes les ondes et qu'elle change correctement de hauteur. Sur des sons plus complexes, augmentez ce réglage jusqu'à obtenir l'effet souhaité. Avec des réglages plus élevés, seules des parties du son seront décalées, et lorsqu'il ne détectera aucune hauteur, il répétera la partie détectée, rendant le son « granulé ».

Taille: 1 à 64. Ceci définit la taille du tampon, utilisé pour l'effet de changement de hauteur. Lors du pitch shifting de sons plus complexes, le pitch shifting peut être plus précis en augmentant un peu ce paramètre.

Octobre: La plage d'octave du pitch shifter. De +/- 1 à +/- 4 octaves.

Alimentation: Retour du pitch shifter. Ajuste la partie du signal de sortie qui est renvoyée à l’entrée.

Modulation du changement de hauteur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

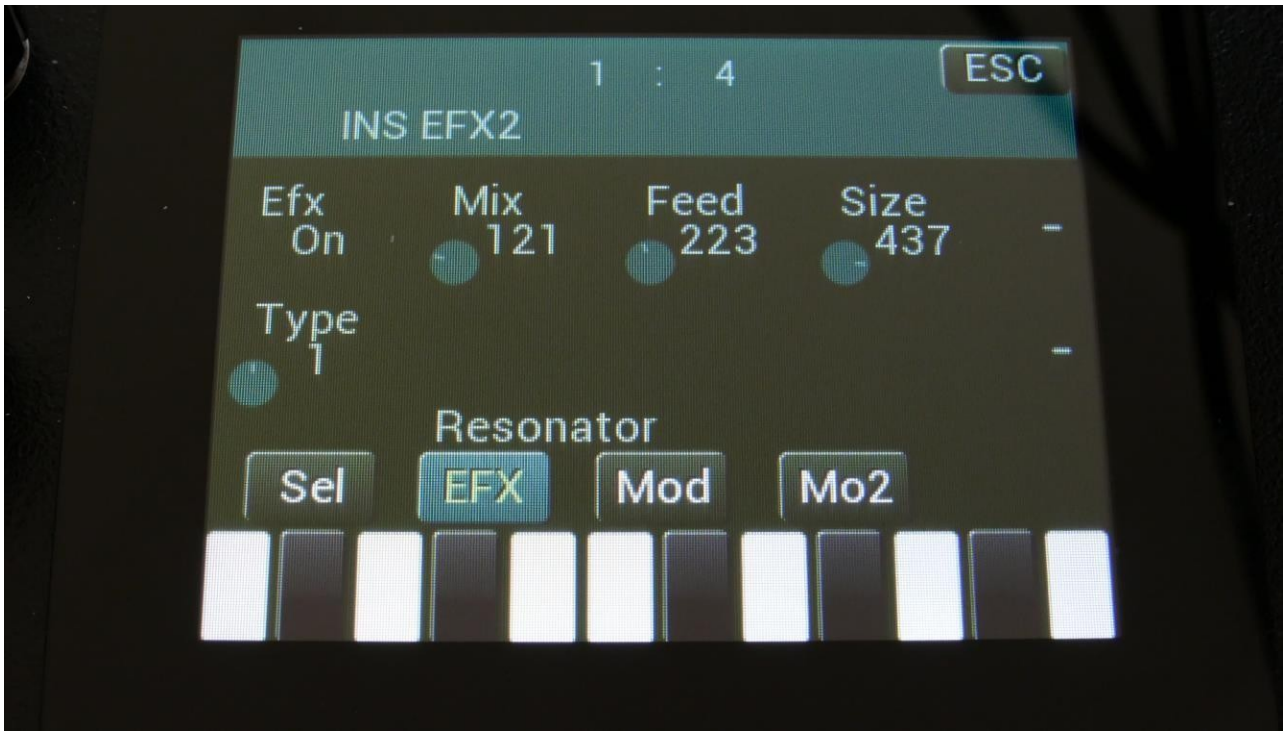
511. Les paramètres de cette page :

Pitc1 et Pitc2 : Module le paramètre de pitch shift.

Sens: Module le paramètre Sense.

Alimentation: Module le paramètre Feed.

Résonateur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

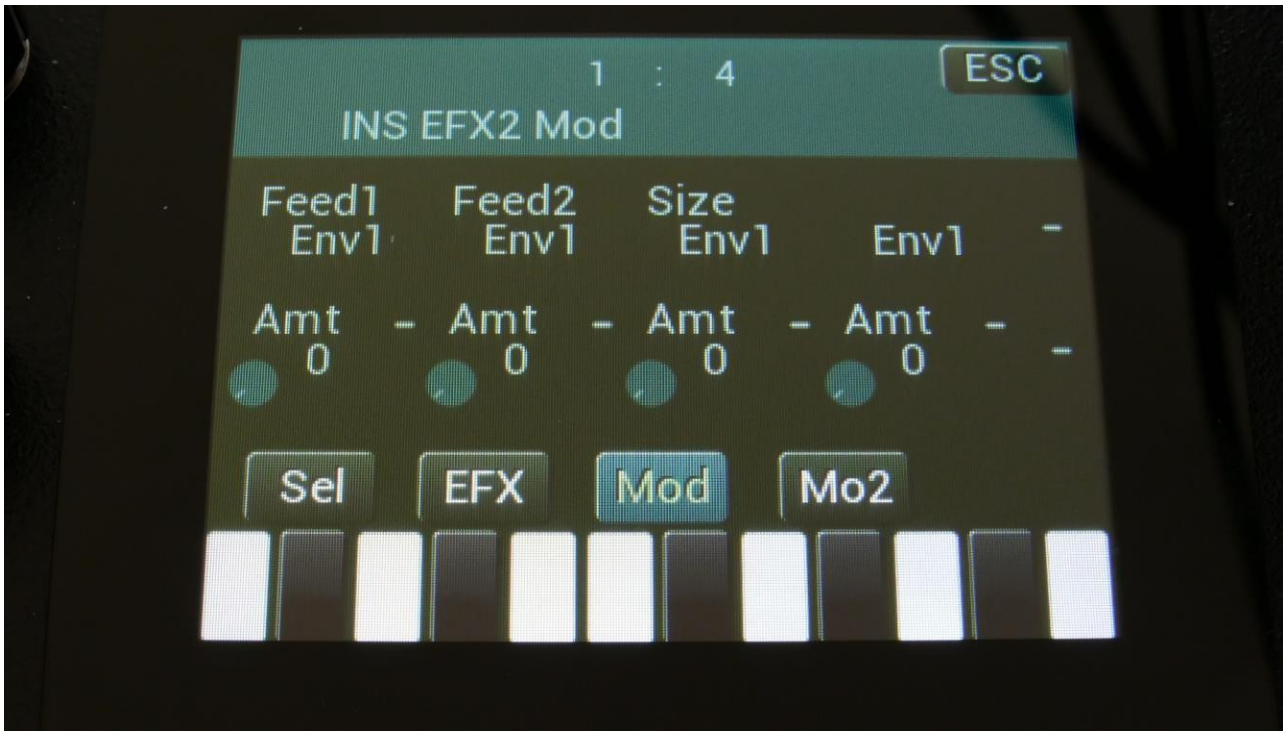
Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Alimentation: Retour du résonateur. Plus cela sera monté, plus cela résonnera.

Taille: La taille de la boîte du résonateur. Différentes tailles donneront différentes fréquences de résonance.

Taper: 2 types de résonateurs différents sont disponibles.
Tapez 1 sont un résonateur traditionnel, basé sur l'algorithme Karplus Strong.
Le **Tapez 2** Le résonateur est un nouveau type, basé sur la génération de résonances, qui sont renvoyées, en utilisant un véritable filtrage.
Les 2 types sont assez différents.

Modulation du résonateur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

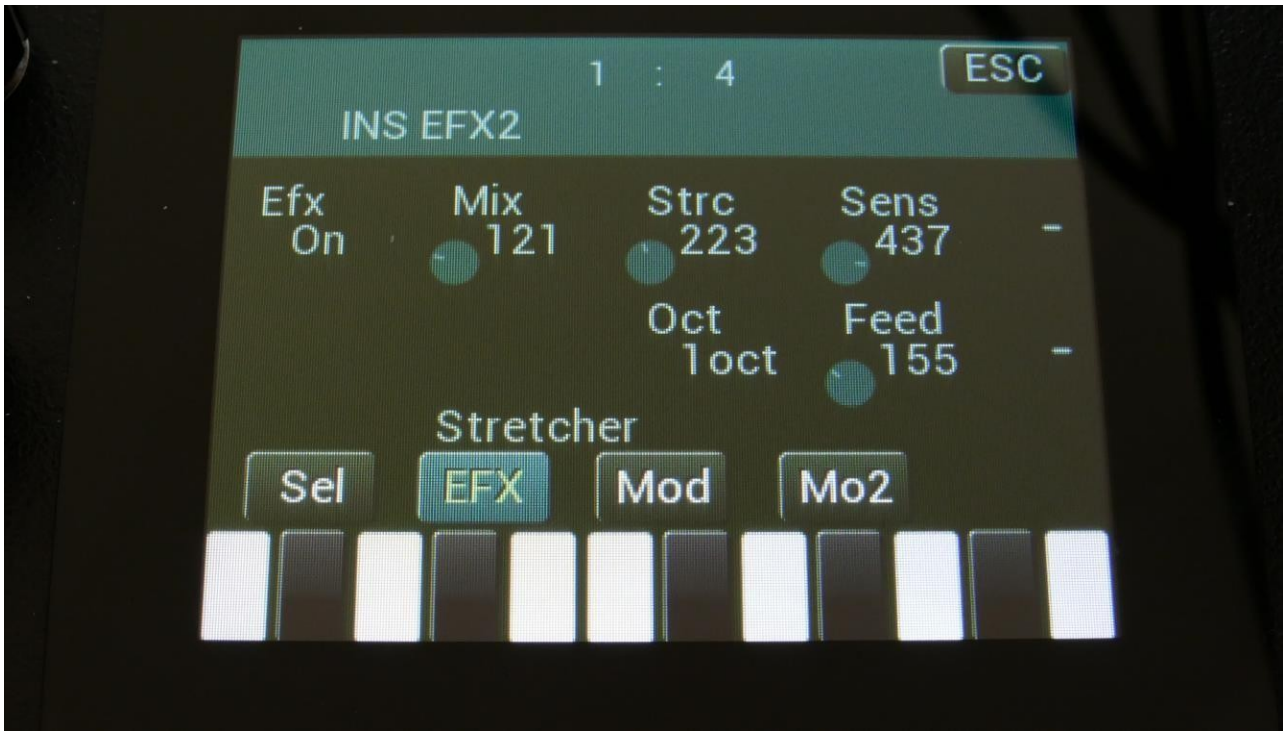
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

Flux1 et Flux2 : Module le paramètre d'alimentation.

Taille: Module le paramètre Size.

Tendeur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

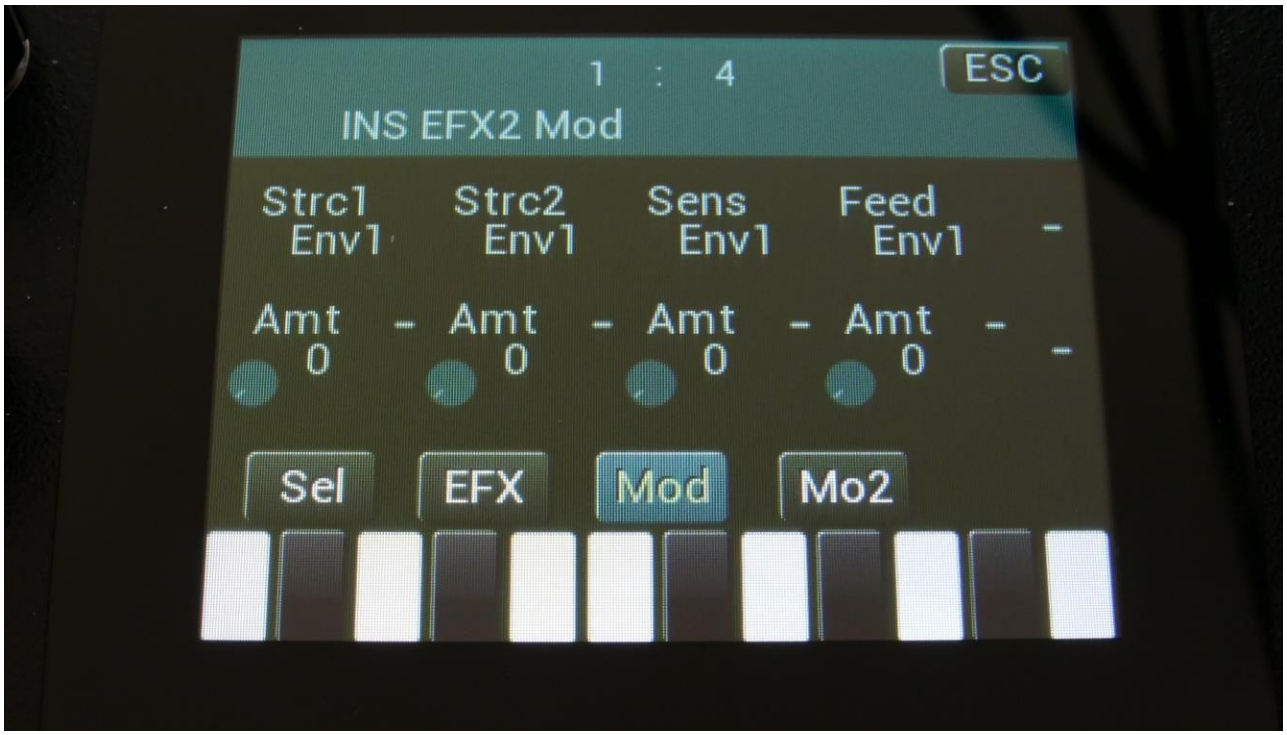
strc : Le degré d'étirement du temps.

Sens: Sens de détection d'étirement. À des réglages plus bas, le son « vacillera », à des réglages plus élevés, il « granulera ». Ajustez-le pour obtenir différents effets.

Octobre: La plage d'octave de l'effet d'étirement. De +/- 1 à +/- 4 octaves.

Alimentation: Commentaires sur la civière. Ajuste la partie du signal de sortie qui est renvoyée à l'entrée.

Modulation de civière



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

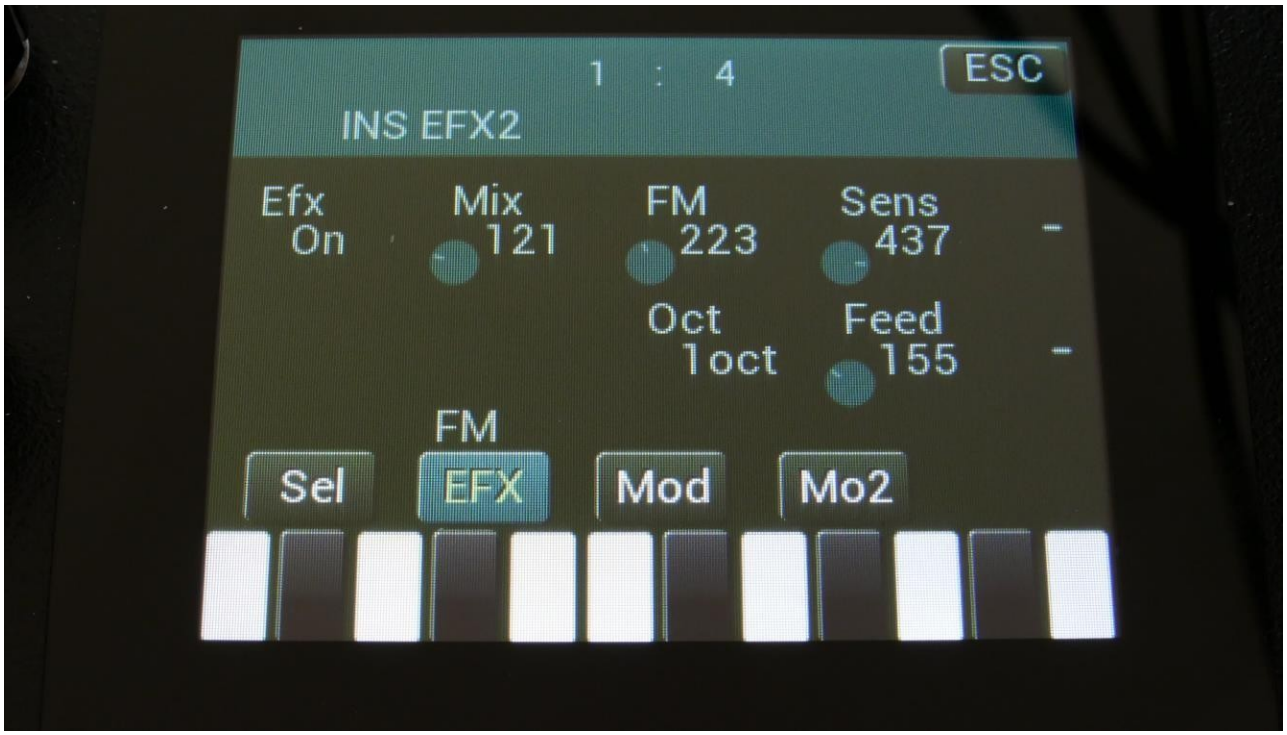
511. Les paramètres de cette page :

Strc1 et Strc2 : Module le paramètre d'étirement.

Sens: Module le paramètre de détection.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

FM



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

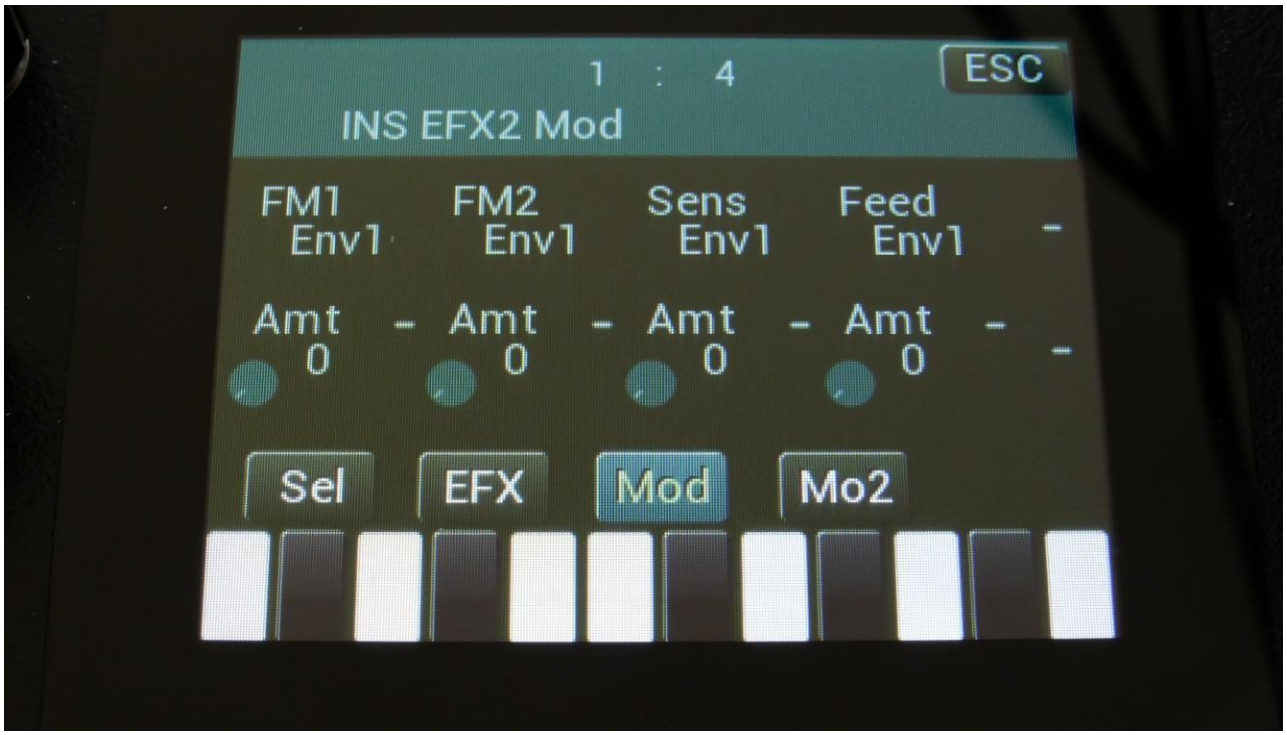
FM : La quantité d'auto-FM de 0 à +/- 4 octaves.

Sens: Sens de détection de hauteur FM. Sur une forme d'onde pure, baissez-la complètement pour vous assurer qu'elle en détecte toutes les ondes et qu'elle change correctement de hauteur. Sur des sons plus complexes, augmentez ce réglage jusqu'à obtenir l'effet souhaité. Avec des réglages plus élevés, seules des parties du son seront décalées, et lorsqu'il ne détectera aucune hauteur, il répétera la partie détectée, rendant le son « granulé ».

Octobre: La plage d'octave de l'effet FM. De +/- 1 à +/- 4 octaves.

Alimentation: Retour FM. Ajuste la partie du signal de sortie qui est renvoyée à l'entrée.

Modulation FM



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

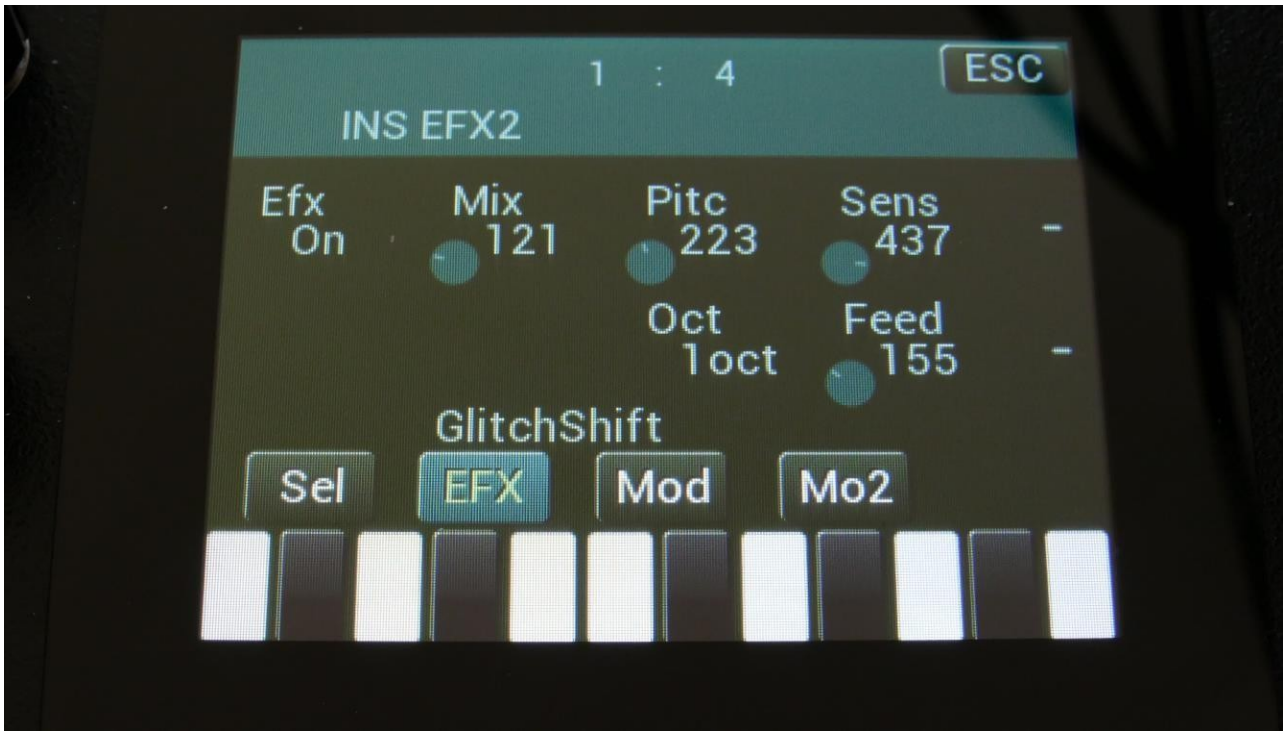
511. Les paramètres de cette page :

FM1 et FM2 : Module le paramètre FM.

Sens: Module le paramètre de détection.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Glitch Shifter, Glitch Shifter 2



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

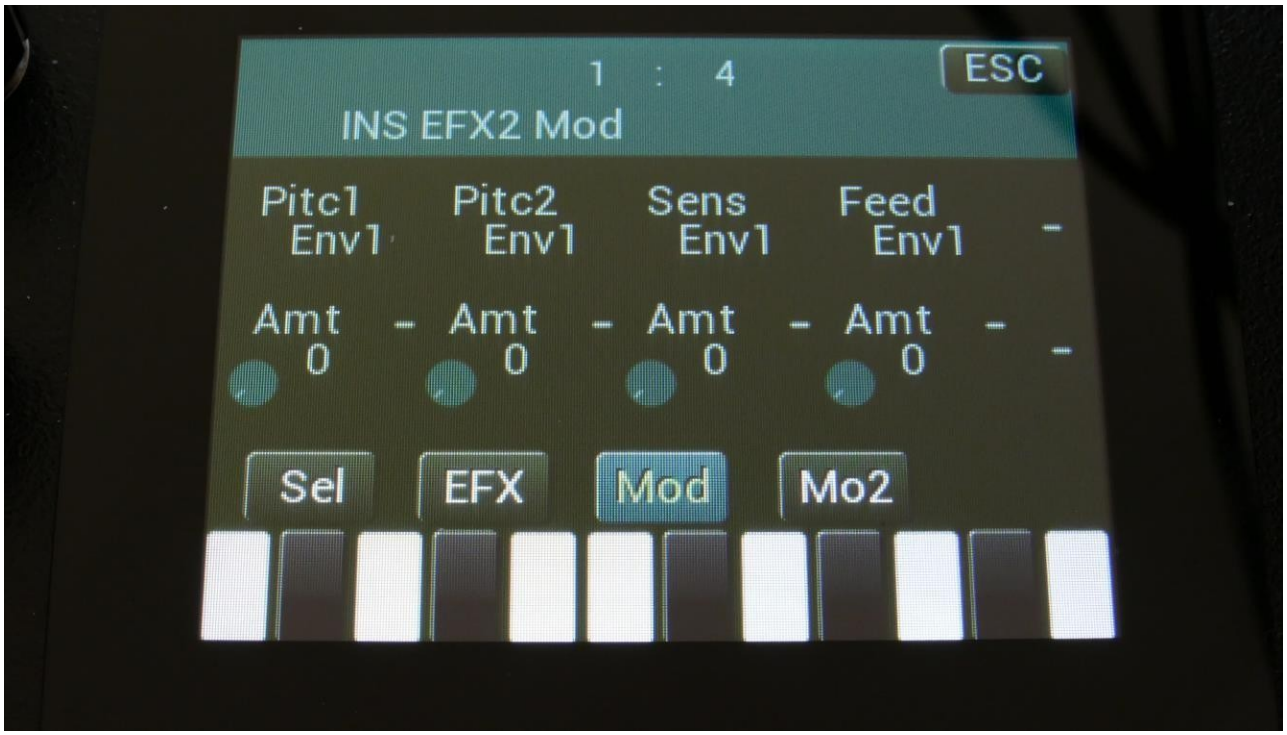
photo : Glitchy fait monter le son jusqu'à 4 octaves en dessous de la hauteur d'origine, jusqu'à 4 octaves au-dessus.

Sens: Sens de détection de hauteur. Sur une forme d'onde pure, baissez-la complètement pour vous assurer qu'elle en détecte toutes les ondes et qu'elle change correctement de hauteur. Sur des sons plus complexes, augmentez ce réglage jusqu'à obtenir l'effet souhaité. Avec des réglages plus élevés, seules des parties du son seront décalées, et lorsqu'il ne détectera aucune hauteur, il répétera la partie détectée, rendant le son « granulé ».

Octobre: La plage d'octave du glitch shifter. De +/- 1 à +/- 4 octaves.

Alimentation: Commentaires du levier de vitesse Glitch. Ajuste la partie du signal de sortie qui est renvoyée à l'entrée.

Glitch Shifter, Glitch Shifter 2



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

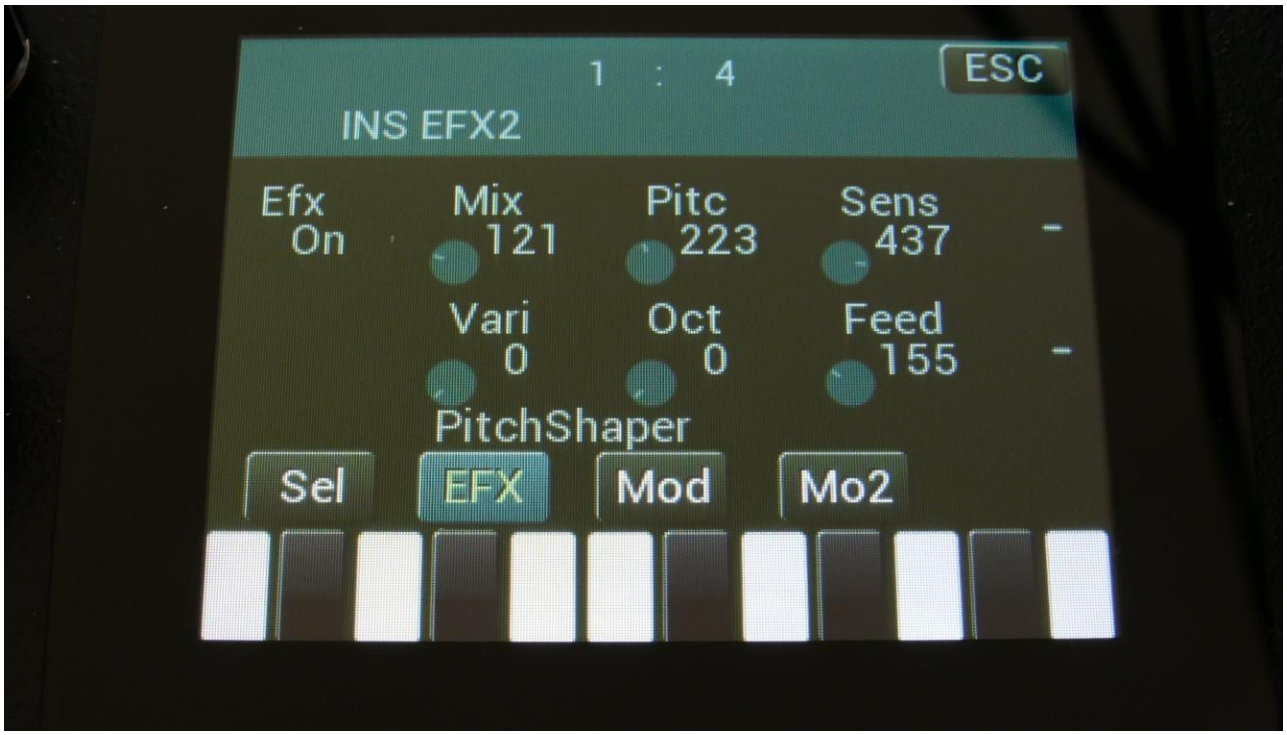
511. Les paramètres de cette page :

Pitc1 et Pitc2 : Module le paramètre glitch shift.

Sens: Module le paramètre Sense.

Alimentation: Module le paramètre Feed.

Façonneur de hauteur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

photo : Définit la fréquence à laquelle le signal d'entrée doit être réédité.

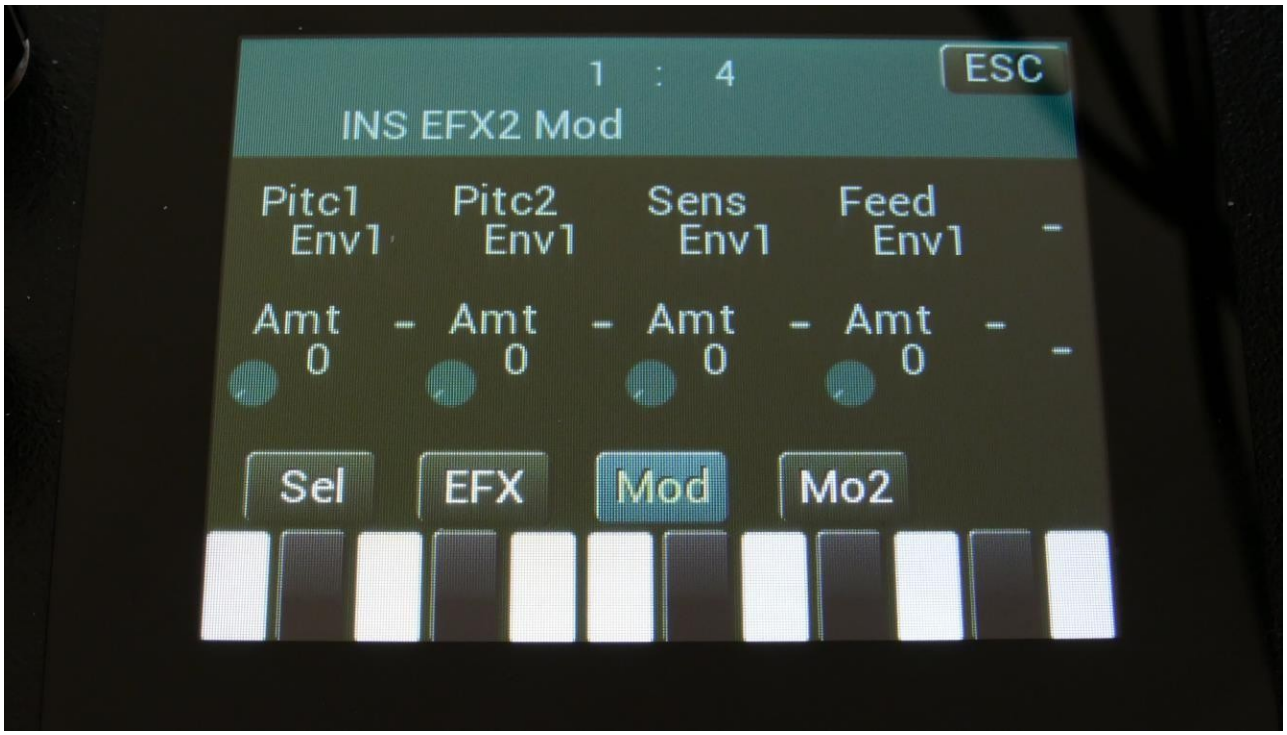
Sens: Sens de détection de hauteur. Sur une forme d'onde pure, baissez-la complètement pour vous assurer qu'elle en détecte toutes les ondes et qu'elle change correctement de hauteur. Sur des sons plus complexes, augmentez ce réglage jusqu'à obtenir l'effet souhaité. Avec des réglages plus élevés, seules des parties du son seront décalées, et lorsqu'il ne détectera aucune hauteur, il répétera la partie détectée, rendant le son « granulé ».

Divers: Variation de hauteur. Plus cette valeur est augmentée, plus les variations de hauteur du signal d'entrée affectent la fréquence du pitch shaper.

Octobre: Transposition d'octave. De 0 à +3 octaves.

Alimentation: Commentaires sur le façonneur de pitch. Ajuste la partie du signal de sortie qui est renvoyée à l’entrée.

Modulation du modeleur de hauteur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

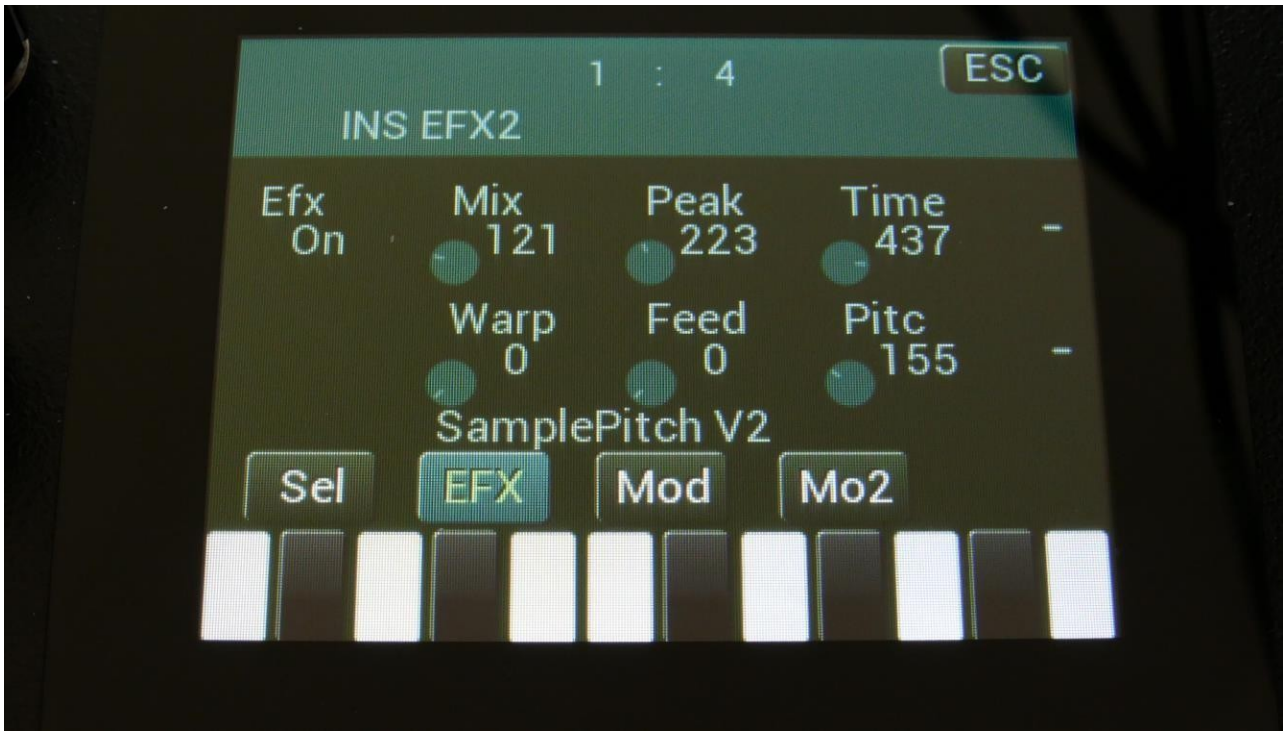
511. Les paramètres de cette page :

Pitc1 et Pitc2 : Module le paramètre pitc.

Sens: Module le paramètre Sense.

Alimentation: Module le paramètre Feed.

Exemple de pitch V2



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Culminer: Ajuste les pics de formants du son. Lorsqu'il est réglé sur zéro, les formants du son ne sont pas modifiés.

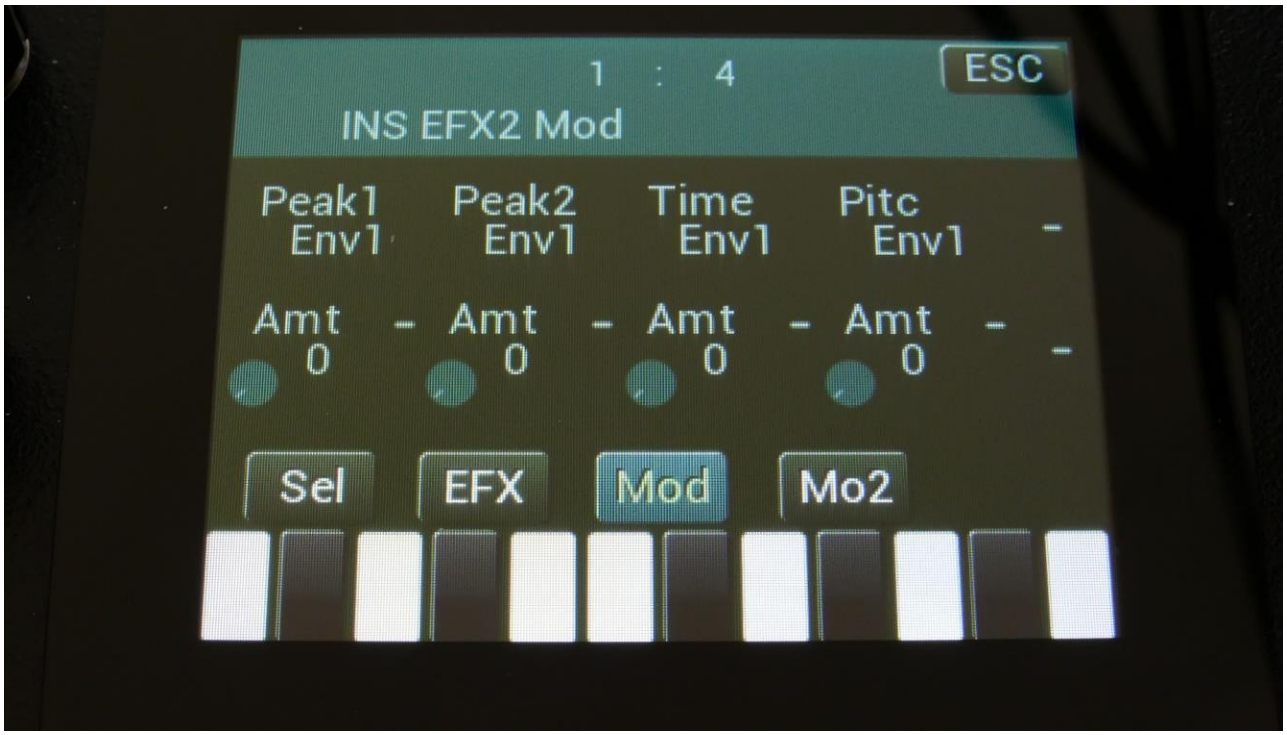
Temps: Définit la base de temps du pitch shifting. Lorsqu'il est réglé sur la valeur maximale, la relation entre le temps et le pitch shifting est de 1:1. Lorsqu'elle est refusée, cette relation se désynchronise et les choses commencent à paraître différentes.

Chaîne: Déforme le signal au-delà des limites, pour rendre les choses vraiment bizarres.

Alimentation: Ajuste la partie du signal de sortie qui est renvoyée à l'entrée.

photo : Définit la hauteur de sortie de l'effet. Va de moins une octave à plus une octave.

Exemple de modulation du pas V2



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

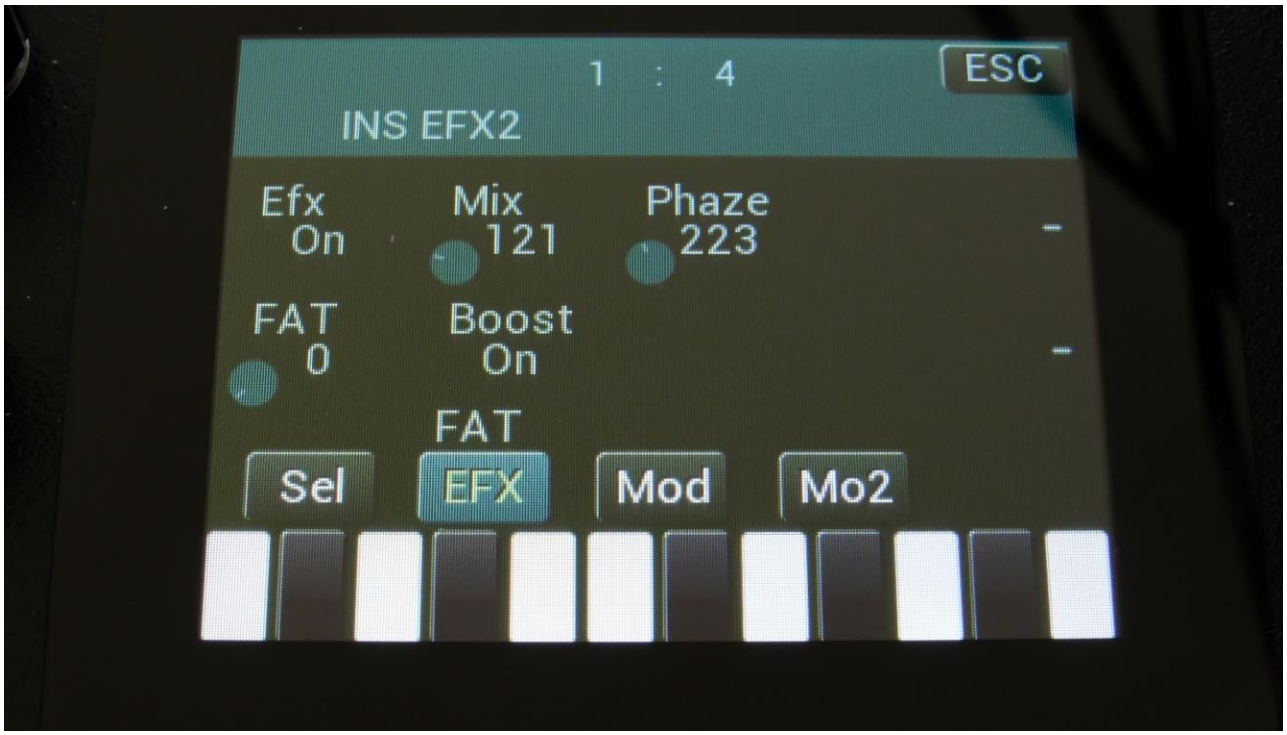
511. Les paramètres de cette page :

Pic1 et Pic2 : Module le paramètre Peak.

Temps: Module le paramètre Time.

photo : Module le paramètre Pitc.

GRAISSE



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

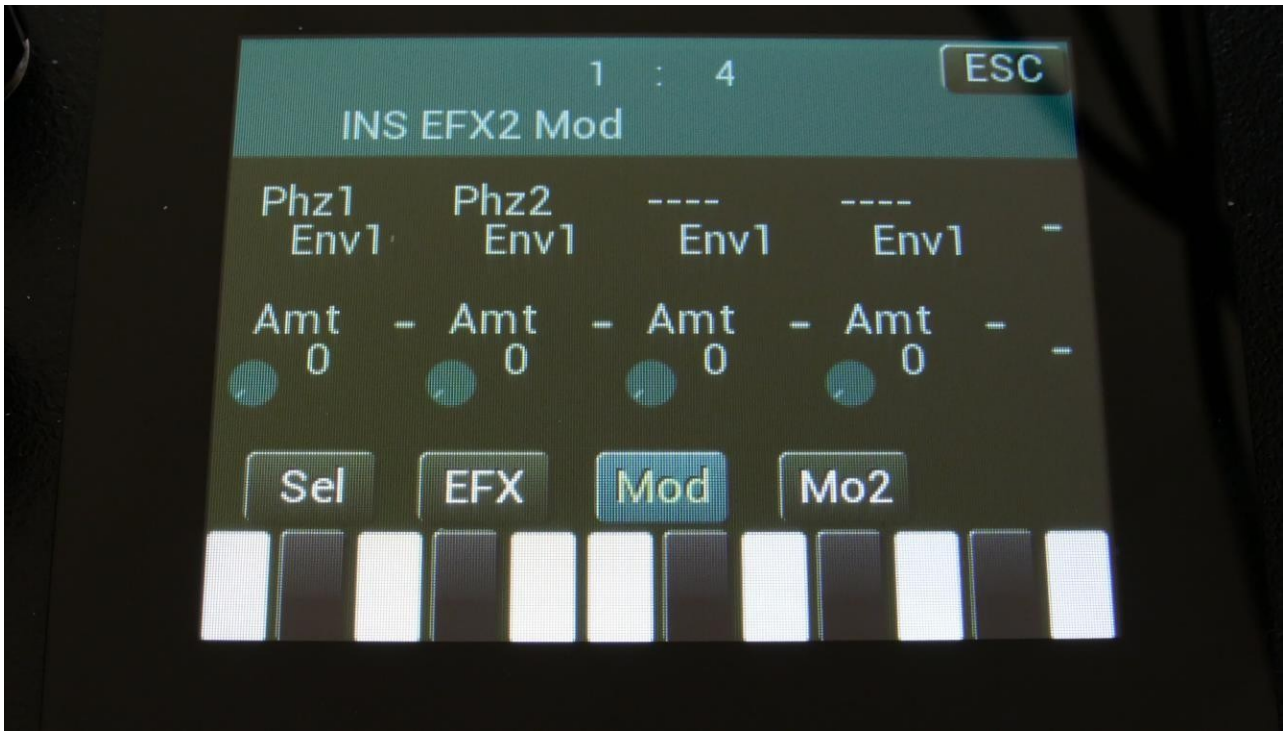
Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Phase: Ajuste la différence de phase des couches FAT. Lorsqu'elles sont complètement baissées, toutes les couches sont en phase. Plus on l'augmente, plus les couches se déphasent les unes par rapport aux autres. Utile pour créer des sons de type filtre en peigne.

GRAISSE: Ajoute 0 à 3 couches du son d'entrée à lui-même.

Booster: Lorsque cette option est activée, les couches FAT sont ajoutées les unes aux autres, ce qui rendra le son plus fort et pourrait le saturer. S'il est désactivé, le son reste à son niveau sonore d'origine, même lorsque des couches sont ajoutées.

Modulation GRAISSE



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

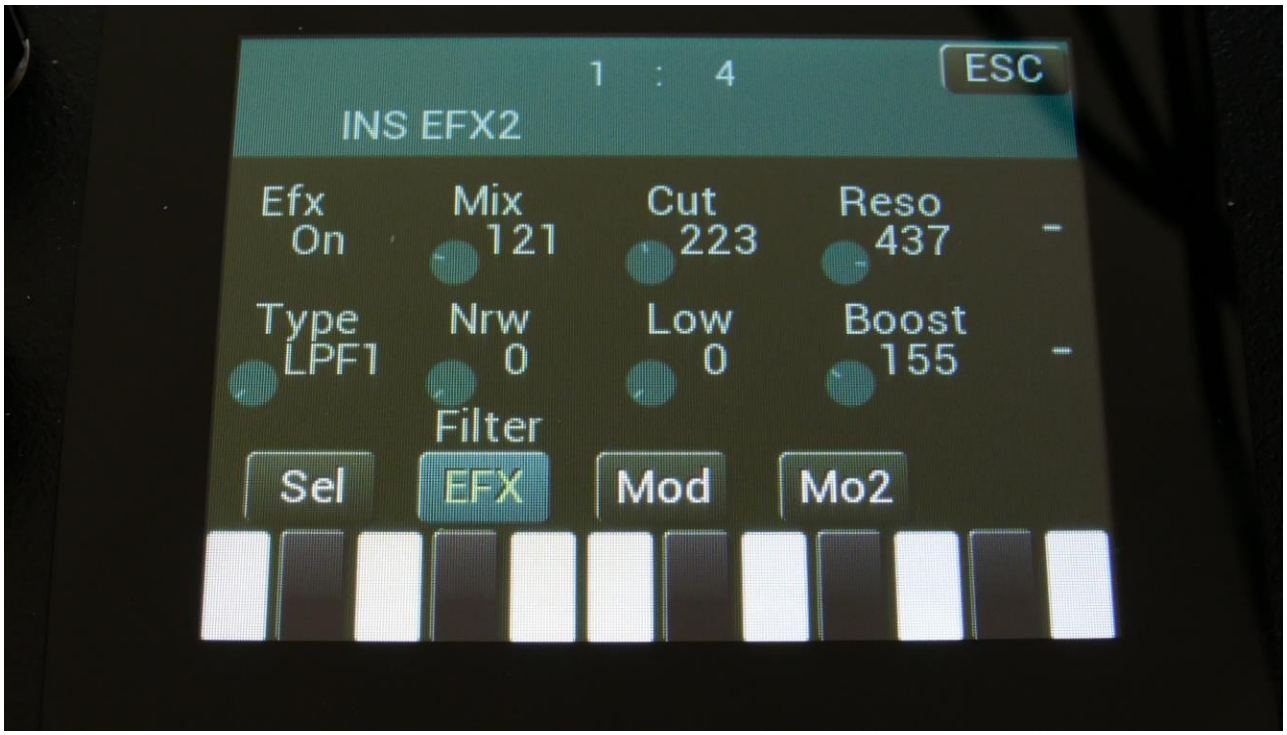
Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

Phz1 et Phz2 : Module le paramètre Phaze.

Filtres



Les types de filtres :

LPF1 : Filtre passe-bas au caractère plutôt faible. La résonance n'auto-oscille pas.
LPF2 : Filtre passe-bas un peu plus net que le LPF1. La résonance n'auto-oscille pas.
LPF3 : Filtre passe-bas pointu avec résonance auto-oscillante.
LPF4 : Filtre passe-bas très net avec résonance auto-oscillante.
FBP1 : Filtre passe-bande au caractère plutôt faible. La résonance n'auto-oscille pas.
FBP2 : Filtre passe-bande axé sur la zone des basses. Distorsion à des niveaux d'entrée plus élevés. La résonance n'auto-oscille pas.
BPF3: Filtre passe-bande Sharp avec résonance auto-oscillante.
HPF1 : Filtre passe-haut Sharp avec résonance auto-oscillante.
HPF2 : Filtre passe-haut à gain élevé avec résonance auto-oscillante. Distorsion à des niveaux d'entrée plus élevés.
HPF3 : Filtre passe-haut Sharp avec résonance auto-oscillante. Un peu plus faible que HPF1.
Dstr : Destruction. Un filtre plutôt défectueux. Auto-oscille à certains endroits, se déforme à d'autres. **FAT1 :** Filtre passe-bas légèrement déformant, avec une réponse nette et une résonance auto-oscillante. **FAT2 :** Une version légèrement plus faible de FAT1.
LoFi : Un filtre passe-bas très déformant et imprévisible.
LPF5 : Un filtre passe-bas au caractère très doux. La résonance n'auto-oscille pas.
FBP4 : Un filtre passe-bande au caractère très doux et à la résonance auto-oscillante.

Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Couper: 0 à 511. Règle la fréquence de coupure du filtre.

Fait: 0 à 511. Définit la quantité de résonance appliquée au filtre.

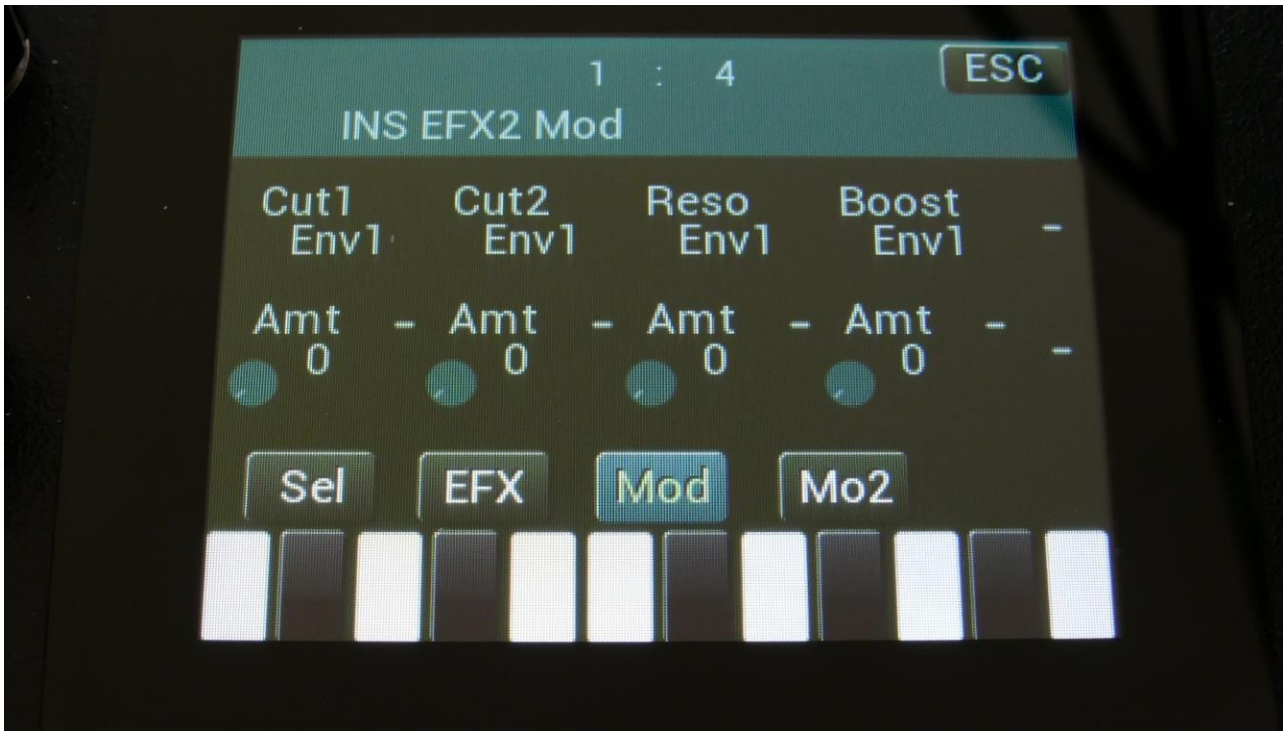
Taper: Définit le type de filtre. Voir la liste des types de filtres.

Nrw : 0 à 511. Augmenter cette valeur rendra la réponse en fréquence du filtre de plus en plus étroite.

Faible: 0 à 511. Définit le point de décalage de fréquence le plus bas du filtre. Augmenter cette valeur rendra, dans de nombreux types de filtres, le fond des basses plus présent ou déformé.

Booster: 0 à 511. Gain du niveau de sortie du filtre.

Modulation du filtre



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

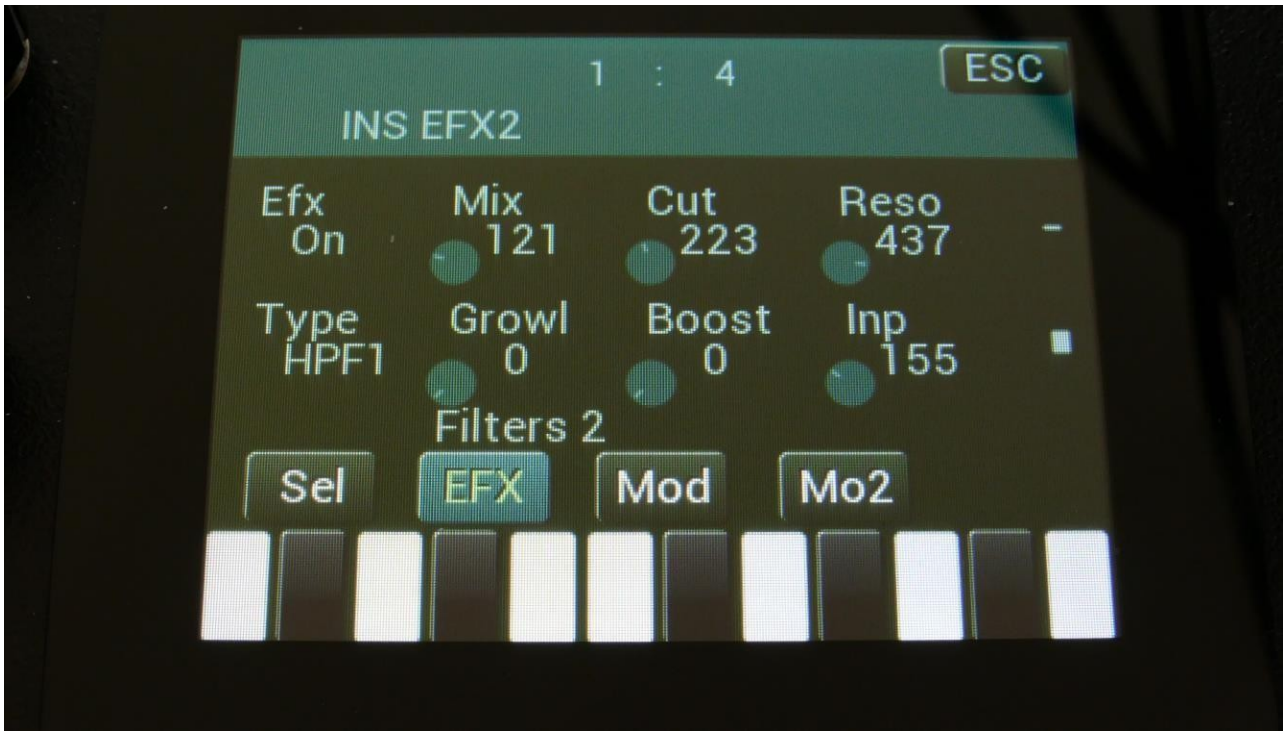
511. Les paramètres de cette page :

Couper1, Couper2 : Modulera la fréquence de coupure du filtre.

Fait: Modulera la quantité de résonance appliquée au filtre.

Booster: Modulera le gain de sortie du filtre.

Filtres 2



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Couper: Fréquence de coupure du filtre.

Fait: Réglage de la résonance du filtre.

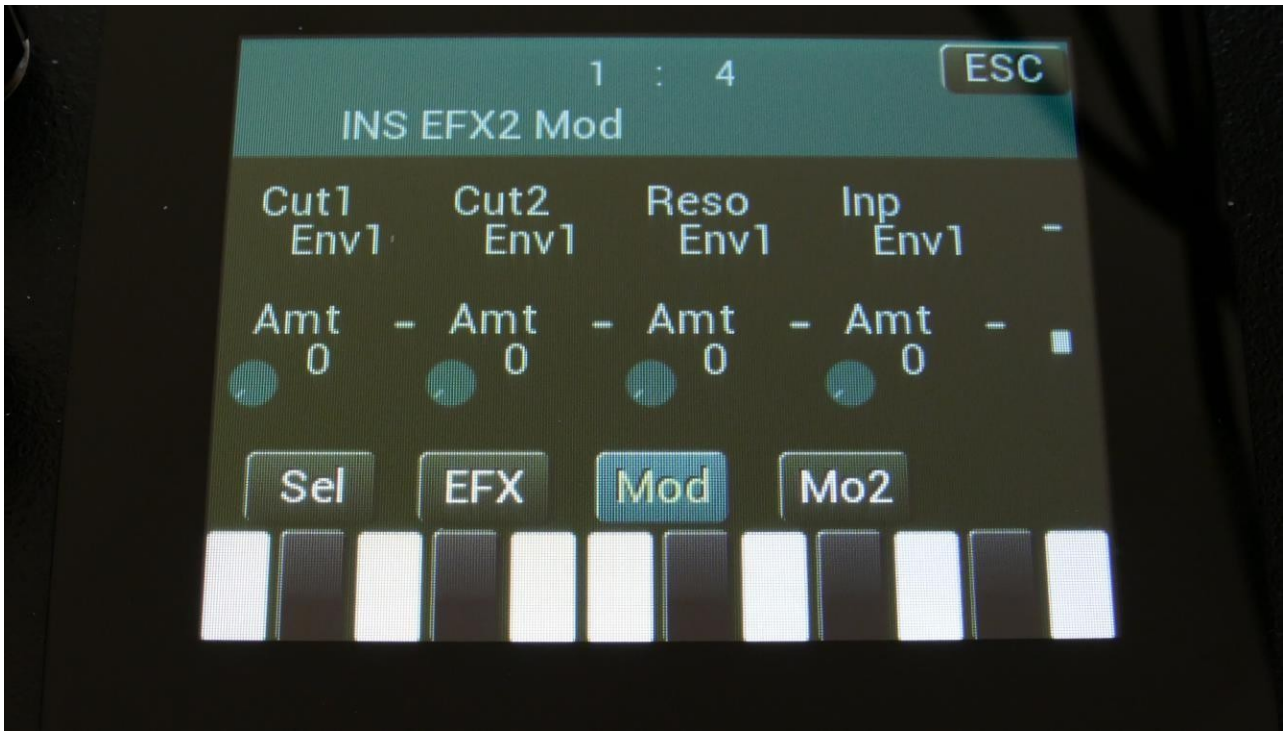
Taper: Type de filtre. Les possibilités sont :
-HPF1 : Filtre passe-haut avec fond de basse supplémentaire et résonance incontrôlable.
-LPF1 : Filtre passe-bas avec fond de basse supplémentaire et résonance incontrôlable.
-BPF1 : Filtre passe-bande avec fond de basse supplémentaire et résonance incontrôlable.
-HPF2 : Filtre passe-haut avec un son plus fin et plus résonnant.
-LPF2 : Filtre passe-bas avec un son plus fin et plus résonnant.
-BPF2 : Filtre passe-bande avec un son plus fin et plus résonnant.

Grognement: Ajoute une distorsion asymétrique au filtre.

Booster: Ajoute un boost supplémentaire au signal de sortie du filtre, si vous le souhaitez.

Entrée : Le niveau d'entrée du filtre.

Filtres 2 Modulation



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

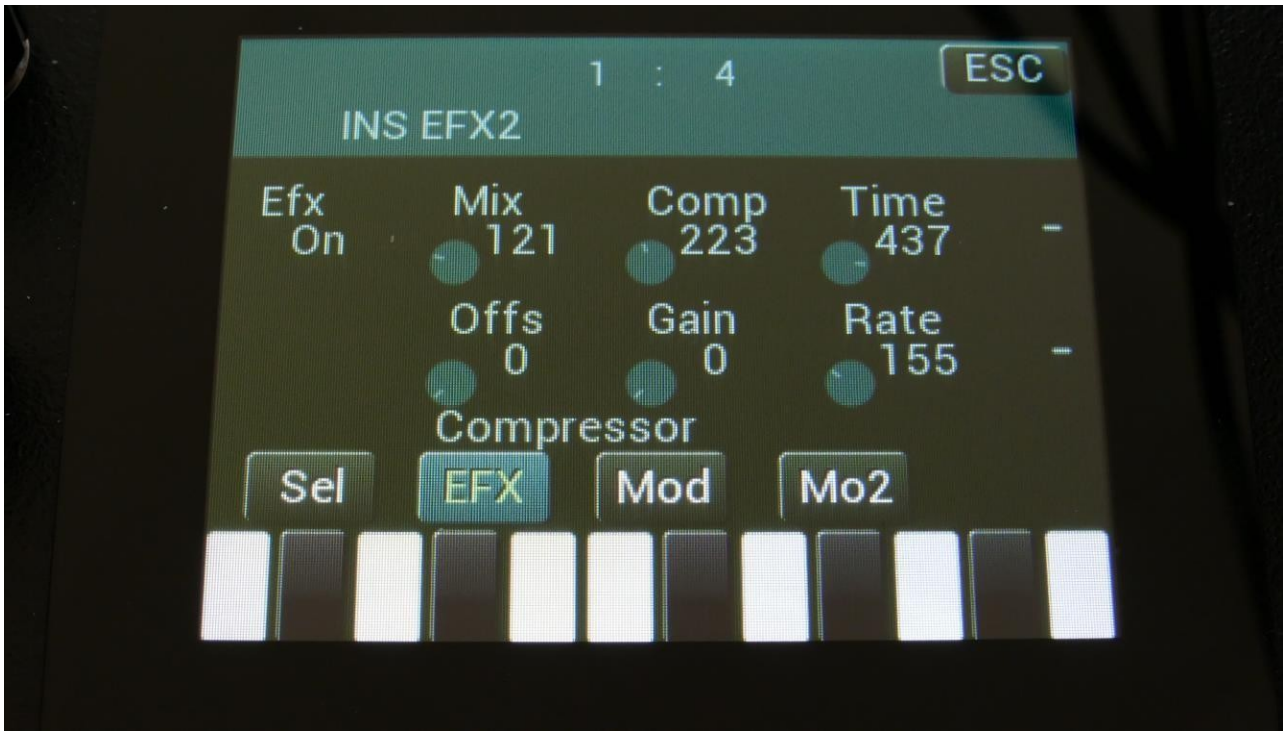
511. Les paramètres de cette page :

Couper1, Couper2 : Module la fréquence de coupure du filtre.

Fait: Module la résonance du filtre.

Entrée : Module le paramètre de niveau d’entrée du filtre.

Compresseur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Comp : 0 à 511. Quantité de compression. Plus cette valeur est augmentée, plus la partie du signal supérieure à la valeur de décalage sera atténuée.

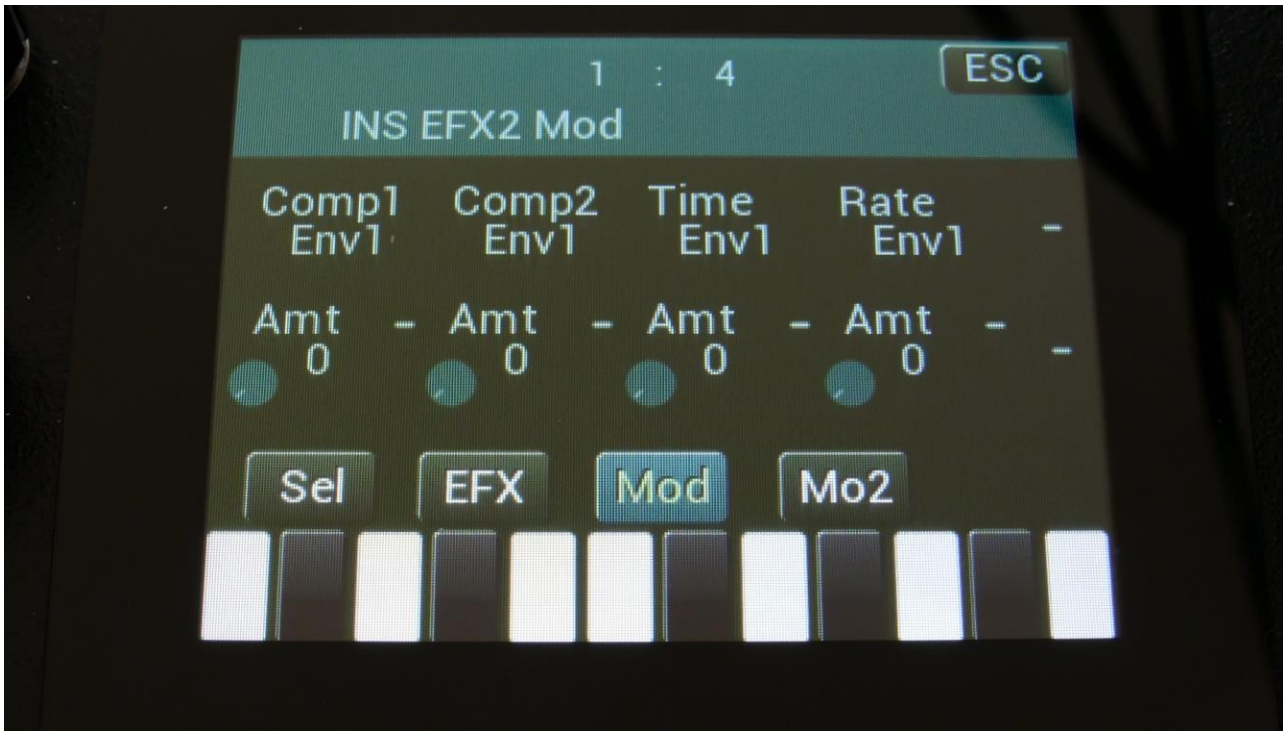
Désavantages : 0 à 511. Définit le point de niveau auquel la compression entrera en jeu. Plus ce niveau est élevé, plus le signal d'entrée devra être élevé avant de commencer à se compresser.

Gagner: 0 à 511. Règle le gain de sortie du compresseur.

Temps: 0 à 511. Plus cette valeur est augmentée, plus il faudra de temps pour que la compression entre en vigueur.

Taux: 0 à 511. Ceci définit la vitesse à laquelle le compresseur réagira aux changements de niveau du signal d’entrée. Plus on le monte, plus il réagit lentement.

Modulation du compresseur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

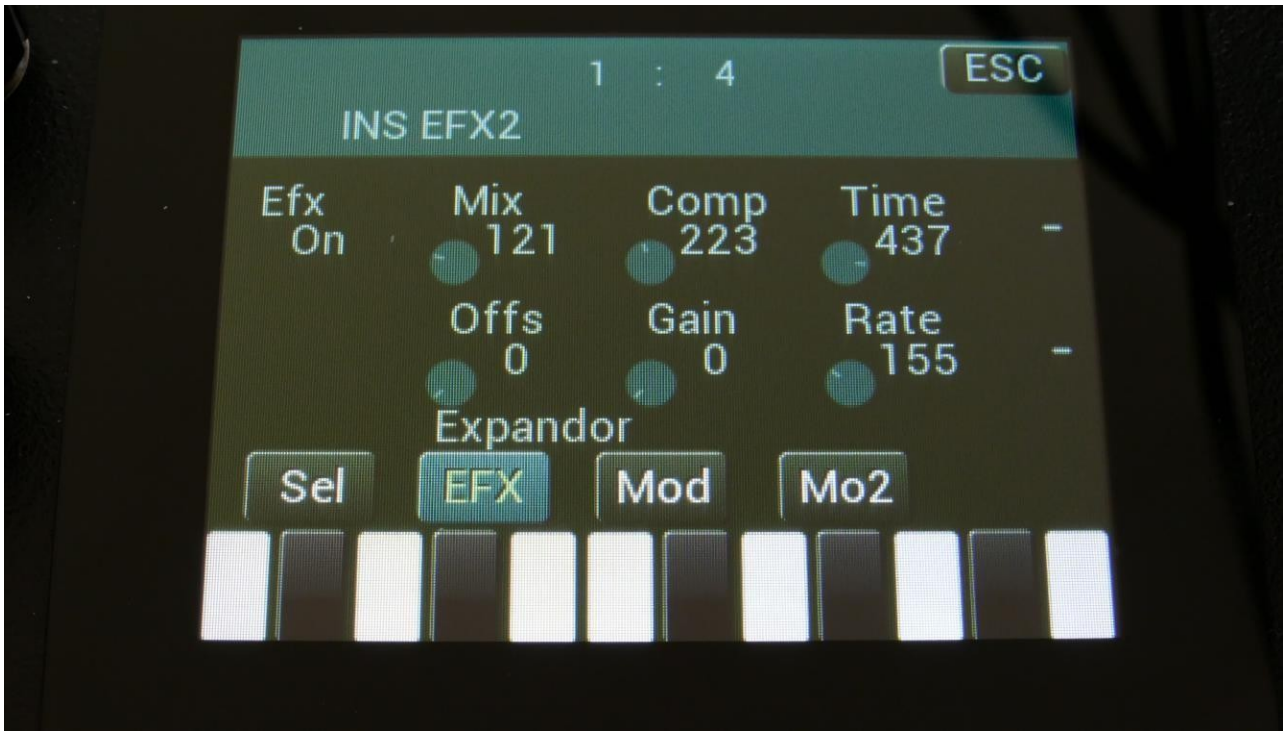
511. Les paramètres de cette page :

Comp1, Comp2 : Modulera la quantité de compression.

Temps: Modulera le temps de « kick-in » de la compression.

Taux: Modulera le temps nécessaire au compresseur pour réagir aux changements du signal d'entrée.

Extenseur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Comp : 0 à 511. Quantité de compression. Plus cette valeur est augmentée, plus la partie du signal supérieure à la valeur de décalage sera gagnée.

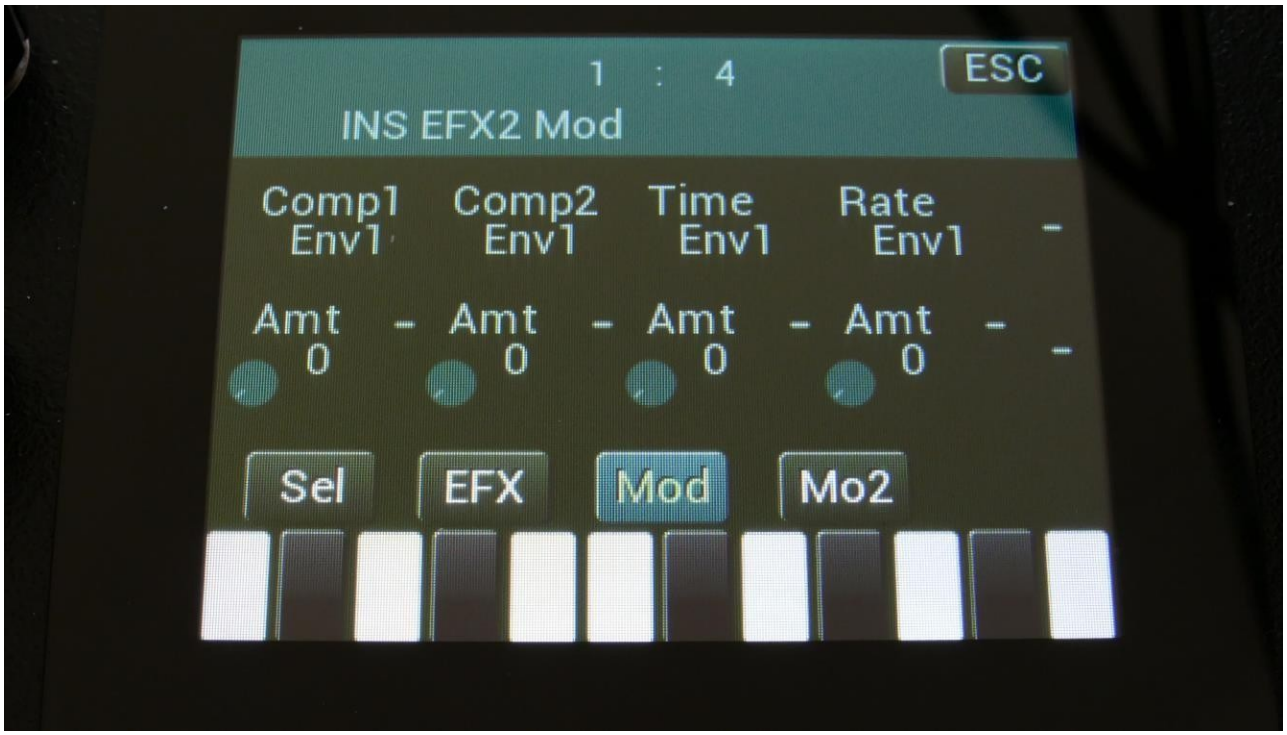
Désavantages : 0 à 511. Définit le point de niveau auquel l'expansion entrera en jeu. Plus ce niveau est élevé, plus le signal d'entrée devra être élevé avant de commencer à gagner.

Gagner: 0 à 511. Définit le gain de sortie de l'expandeur.

Temps: 0 à 511. Plus cette valeur est augmentée, plus il faudra de temps pour que l'expansion démarre.

Taux: 0 à 511. Ceci définit la vitesse à laquelle l'expandeur réagira aux changements de niveau du signal d'entrée. Plus on le monte, plus il réagit lentement.

Modulation d'expansion



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

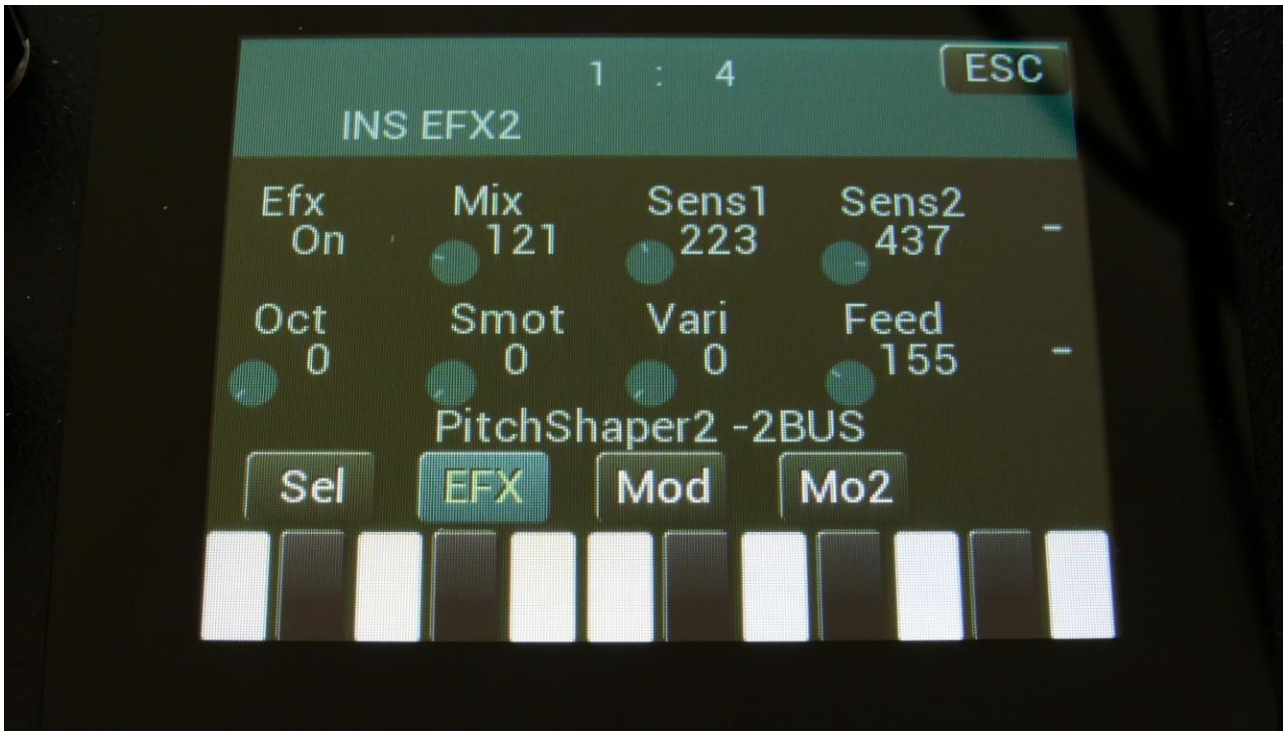
Comp1, Comp2 : Modulera le montant de l'expansion.

Temps: Modulera le temps de « démarrage » de l'expansion.

Taux: Modulera le temps nécessaire à l'expandeur pour réagir aux changements sur le signal

d'entrée.

PitchShaper2



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Sens1: Entrée de détection de hauteur 1. Sur une forme d'onde pure, baissez-la complètement pour vous assurer qu'elle en détecte toutes les ondes et qu'elle change correctement de hauteur. Sur des sons plus complexes, augmentez ce réglage jusqu'à obtenir l'effet souhaité. Avec des réglages plus élevés, seules des parties du son seront décalées, et lorsqu'il ne détectera aucune hauteur, il répétera la partie détectée, rendant le son « granulé ».

Sens2 : Entrée de détection de hauteur 2. Sur une forme d'onde pure, baissez-la complètement pour vous assurer qu'elle en détecte toutes les ondes et qu'elle change correctement de hauteur. Sur des sons plus complexes, augmentez ce réglage jusqu'à obtenir l'effet souhaité. Avec des réglages plus élevés, seules des parties du son seront décalées, et lorsqu'il ne détectera aucune hauteur, il répétera la partie détectée, rendant le son « granulé ».

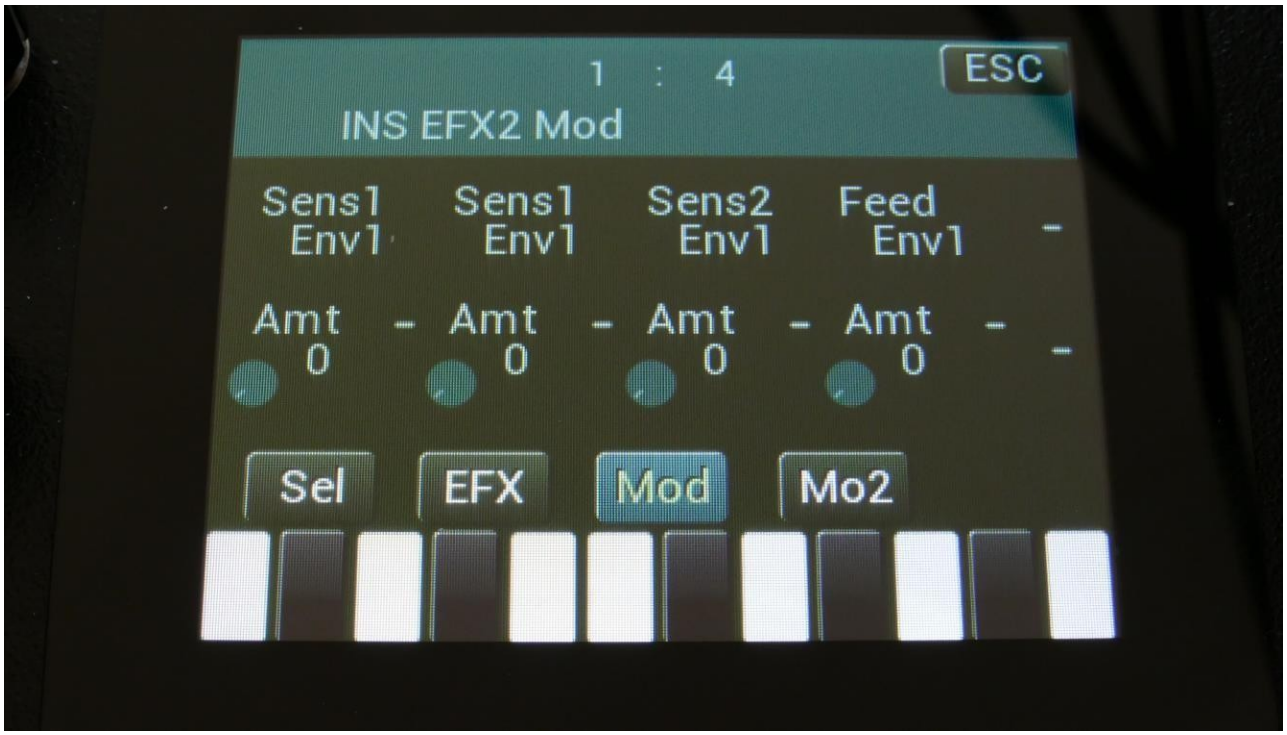
Octobre: Transposition d'octave. De 0 à +3 octaves.

Place: Lisse. Plus on l'augmente, plus les changements de hauteur sont adoucis.

Divers: Variation de hauteur. Plus cette valeur est augmentée, plus les variations de hauteur du signal d'entrée 1 affectent la fréquence du pitch shaper.

Alimentation: Commentaires sur le façonneur de pitch. Ajuste la partie du signal de sortie qui est renvoyée à l’entrée.

PitchShaper2 Modulation



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

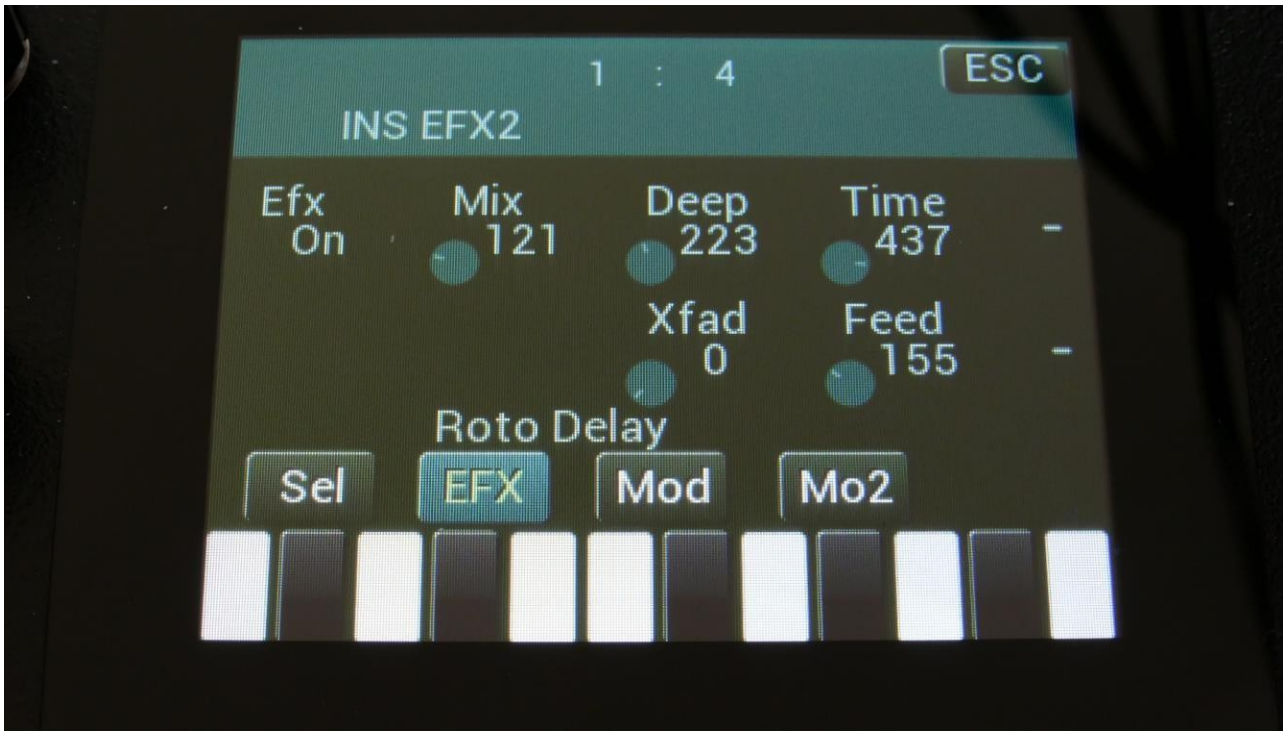
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

Sens1 et Sens2 : Module les paramètres des sens 1 et 2.

Alimentation: Module le paramètre Feed.

Delay1, Roto delay, Bright Delay et Bright Roto Delay



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

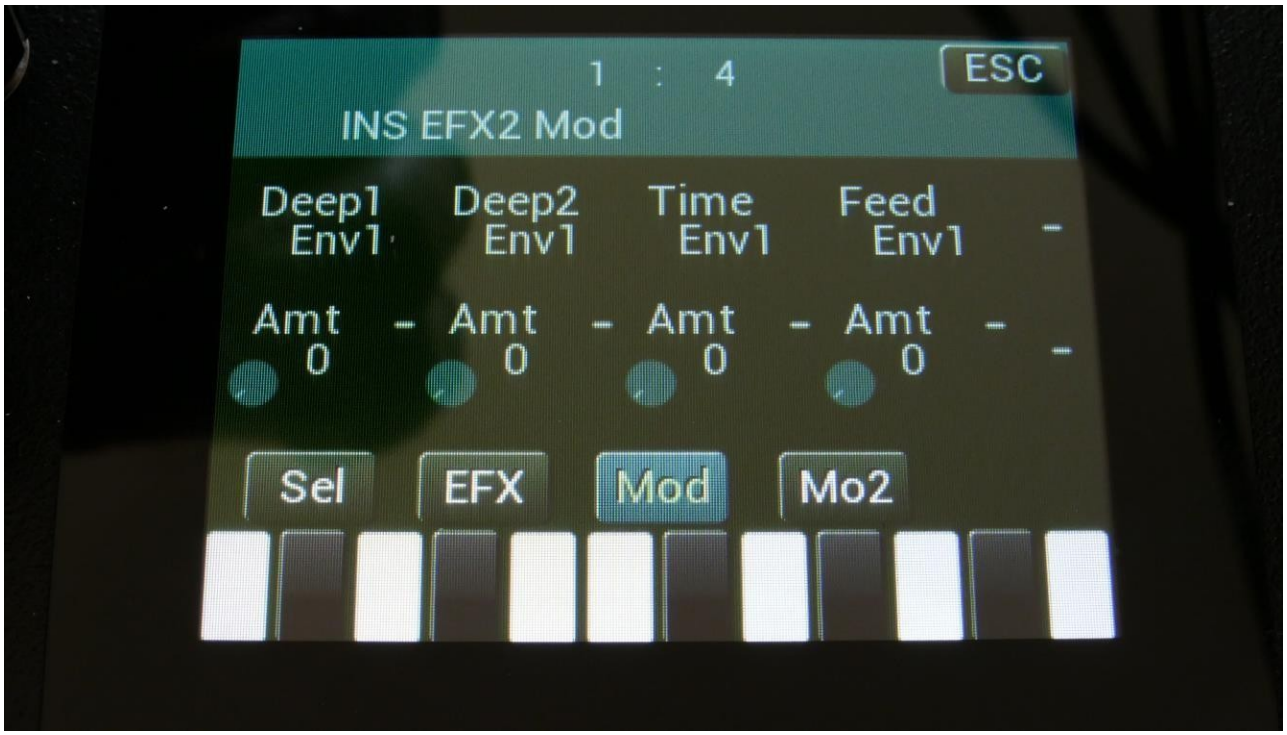
Profond: Simule une boîte à retard, avec une profondeur physique réglable.

Temps: Temps de retard.

Xfondu : Fondu enchaîné. Rend le son de l'effet de retard plus fluide, en fondu enchaîné les répétitions de feedback les unes dans les autres.

Alimentation: Retarder le montant du feedback. Aux valeurs supérieures au milieu, le signal de retour sera gagné et créera un retour infini. Cela pourrait provoquer une certaine saturation.

Delay1, Roto delay, Bright Delay et Bright Roto Delay Modulation



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

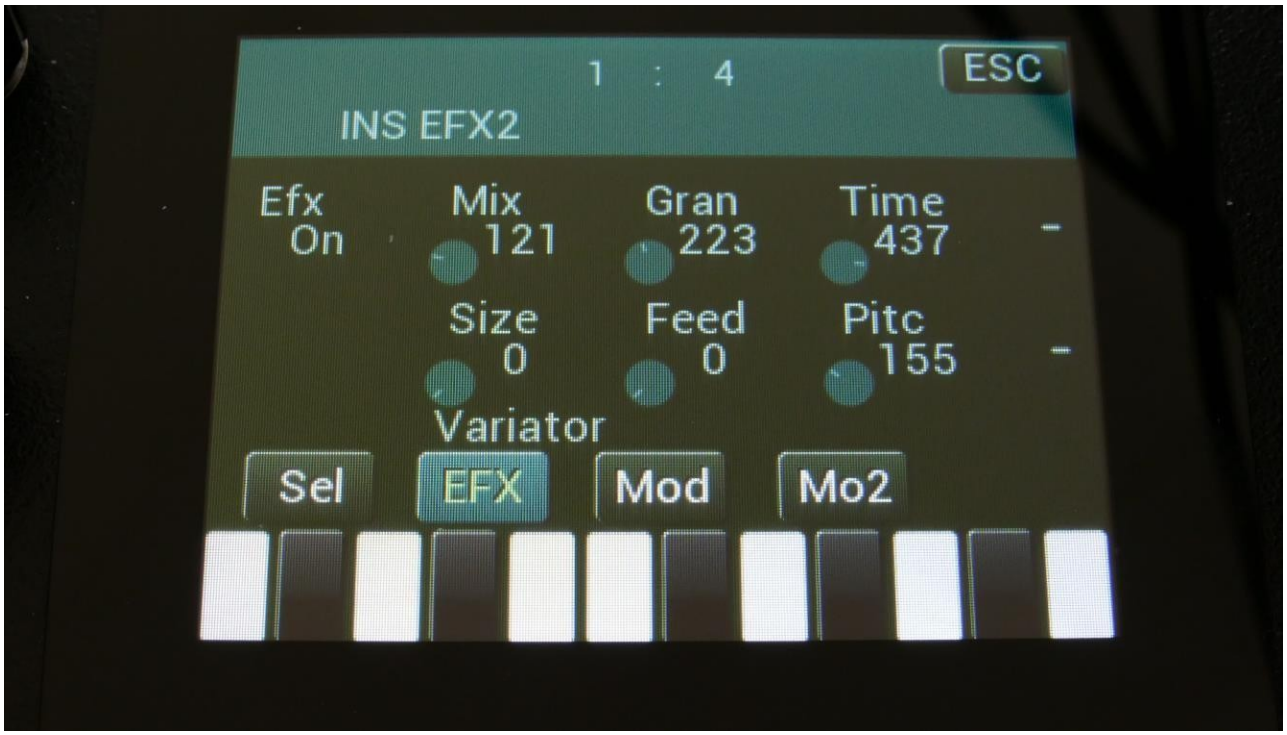
511. Les paramètres de cette page :

Deep1 et Deep2 : Module le paramètre profond.

Temps: Module le paramètre de temps de retard.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

variateur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Éteint, allumé, gelé. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné et son mixeur d'entrée peut fonctionner comme un mixeur. Lorsque l'effet est en mode Freeze, le signal d'entrée n'est plus échantillonné. Le son retenu par l'effet continuera à être joué encore et encore. TOUS LES EFFETS NE SONT PAS AFFECTÉS PAR LE GEL !

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet, qui est envoyé au bus audio.

Super: Détermine le modèle de variation. Plage : 0 à 511.

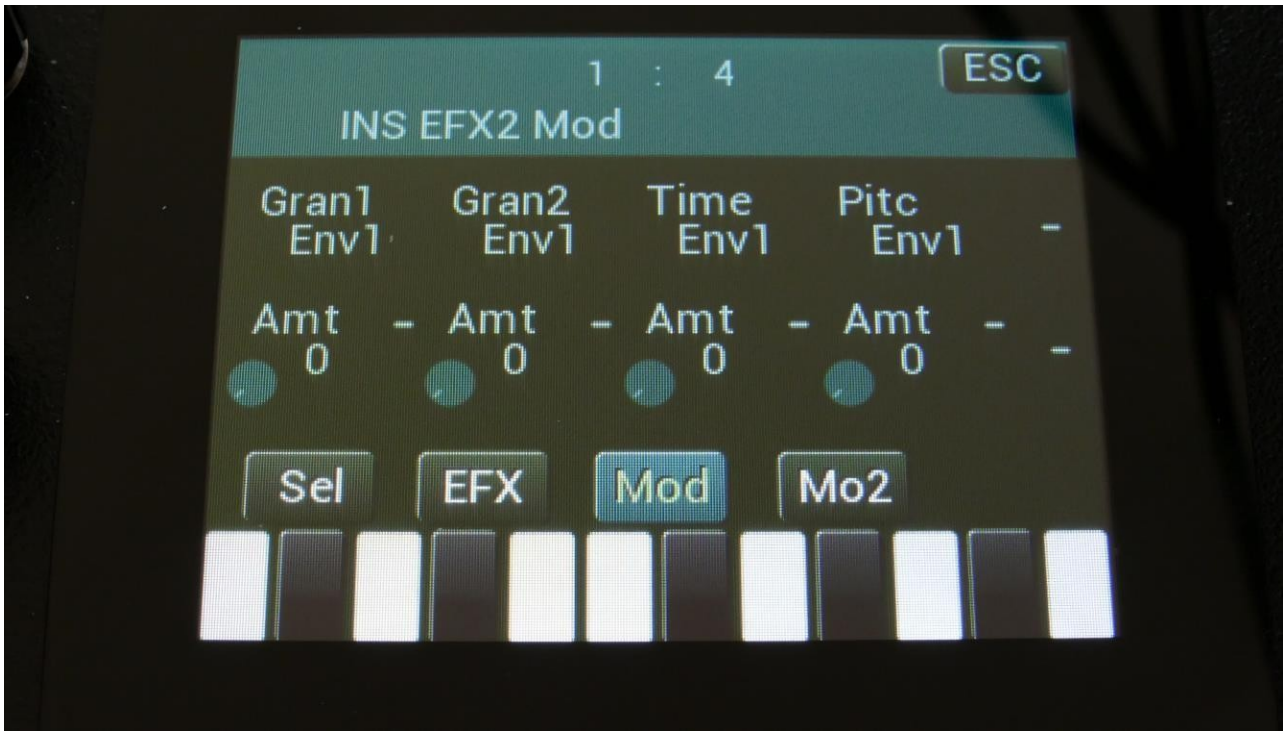
Temps: La taille du tampon RAM utilisé pour le variateur.

Taille: La taille d'un grain.

Alimentation: Ajuste la quantité de signal de sortie du variateur qui doit être renvoyée à son entrée.

photo : La quantité de changement de hauteur du variateur.

Modulation du variateur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

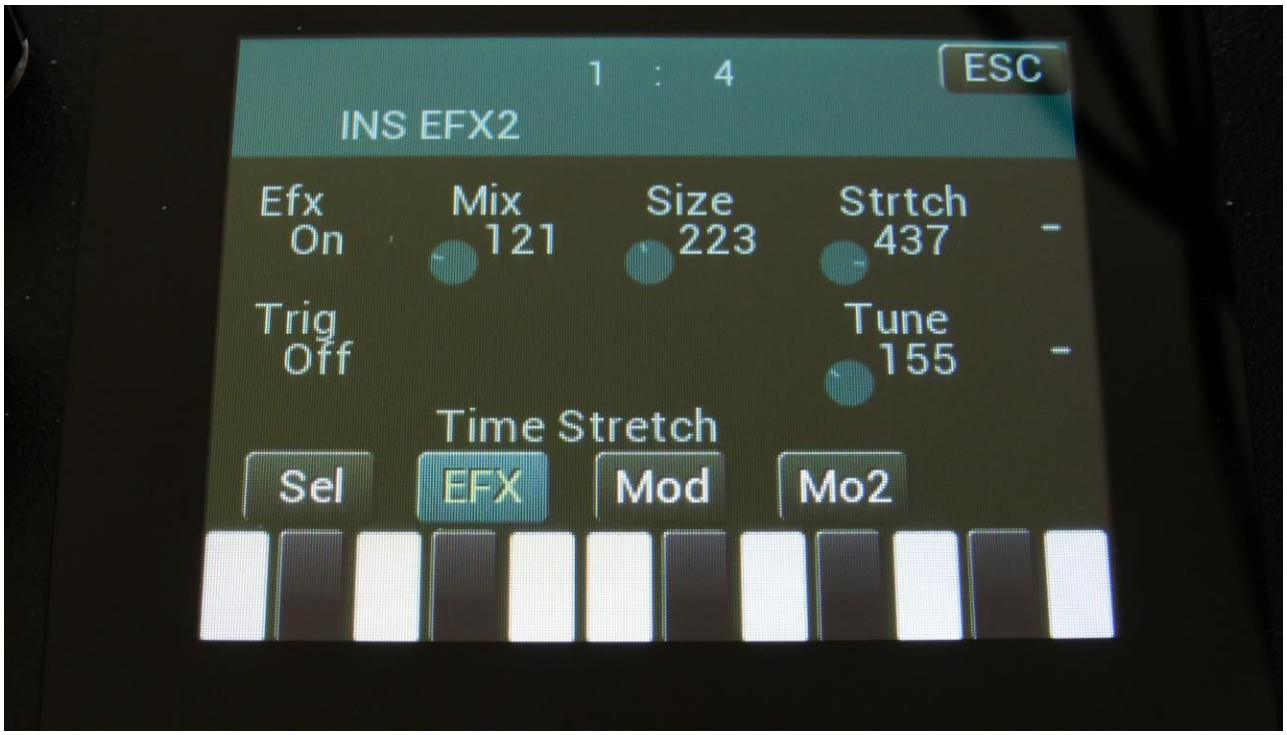
511. Les paramètres de cette page :

Gran1 et Gran2 : Module le paramètre de modèle de variation gran.

Temps: Module le paramètre temps.

photo : Module le paramètre de pitch shift.

Étirement temporel



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

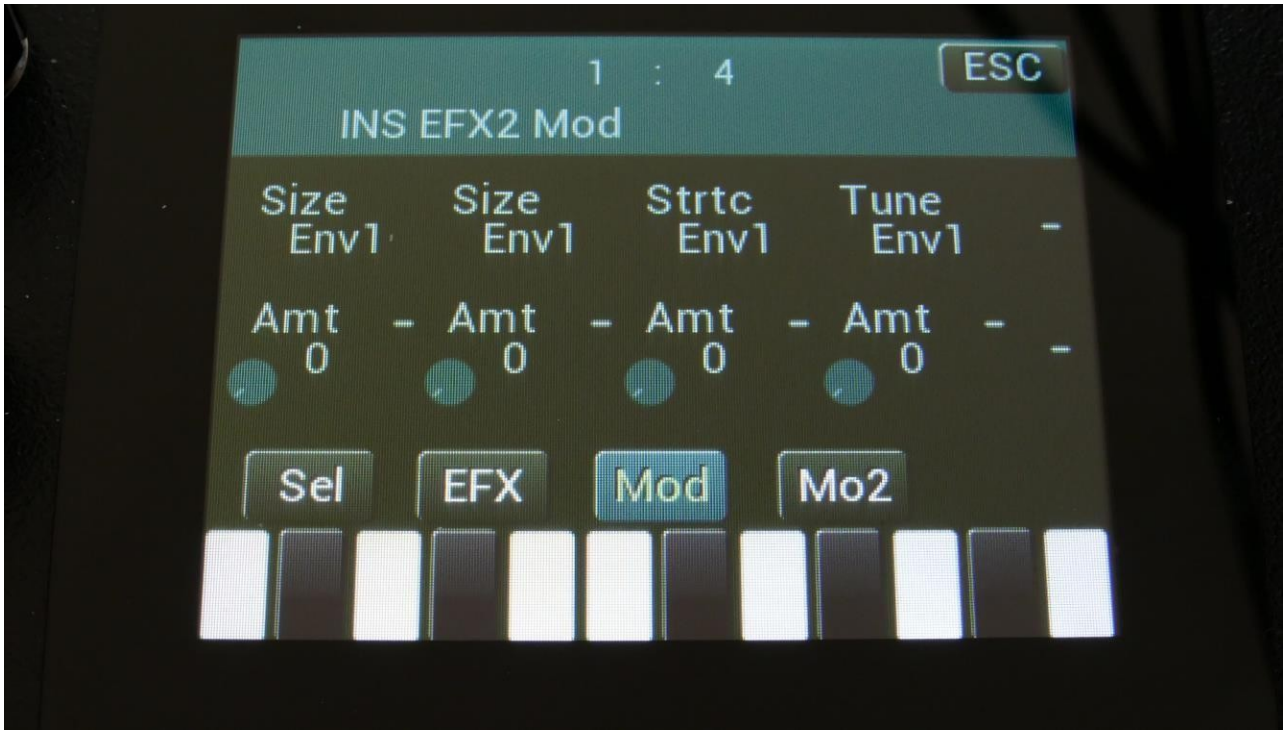
Taille: 0 à 511. La taille du tampon RAM utilisé pour le TimeStretcher.

Étirement : 0 à 511. Étirement du temps. Une valeur inférieure à 256 étirera le son plus longtemps, une valeur supérieure à 256 compressera le son pour le rendre plus court.

Trigonométrie: Off, 1 à 16. Détermine si l'effet de time stretch doit être déclenché par une partie ou non.

Régler: Pas grossier. Une valeur inférieure à 256 diminuera le signal, une valeur supérieure à 256 le fera augmenter.

Modulation d'étirement temporel



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

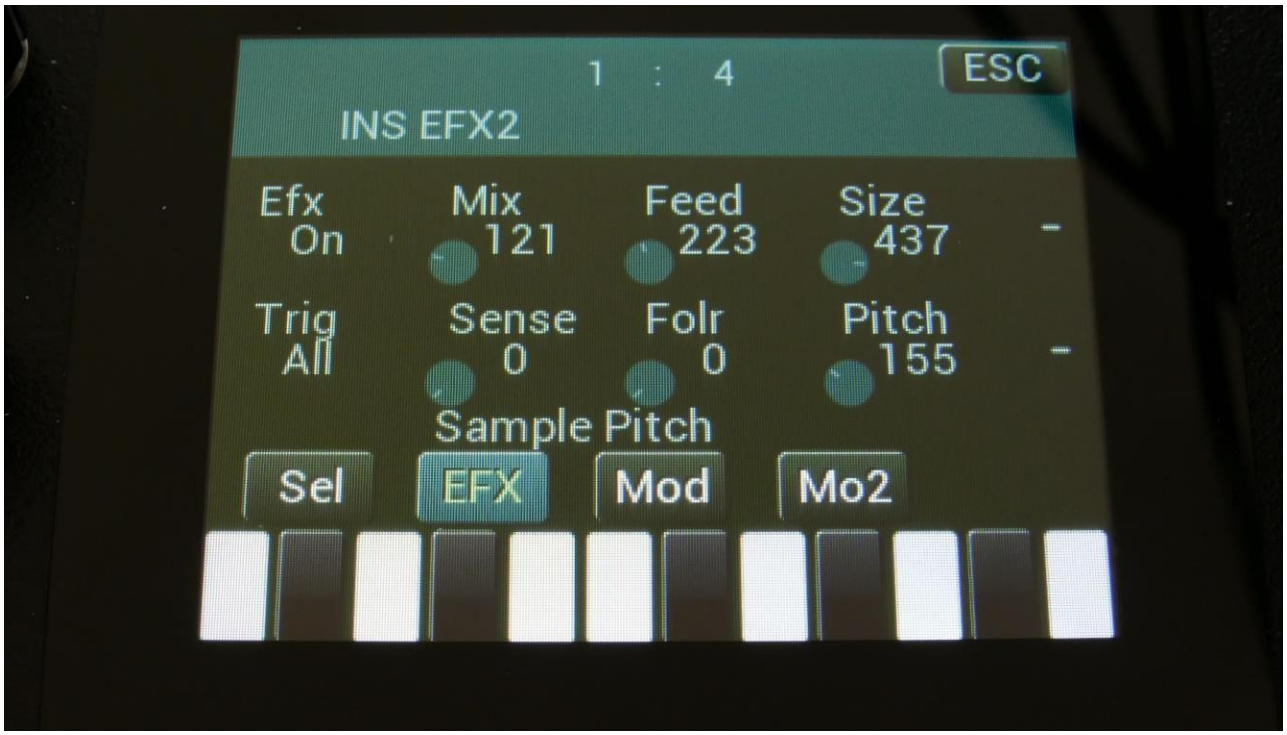
511. Les paramètres de cette page :

Taille: Module la taille du tampon d’entrée de time stretch.

Strct : Module le time stretching.

Régler: Module le pitch grossier.

Exemple de présentation



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Alimentation: Définit la quantité de signal de sortie d'effet qui doit être renvoyée à son entrée.

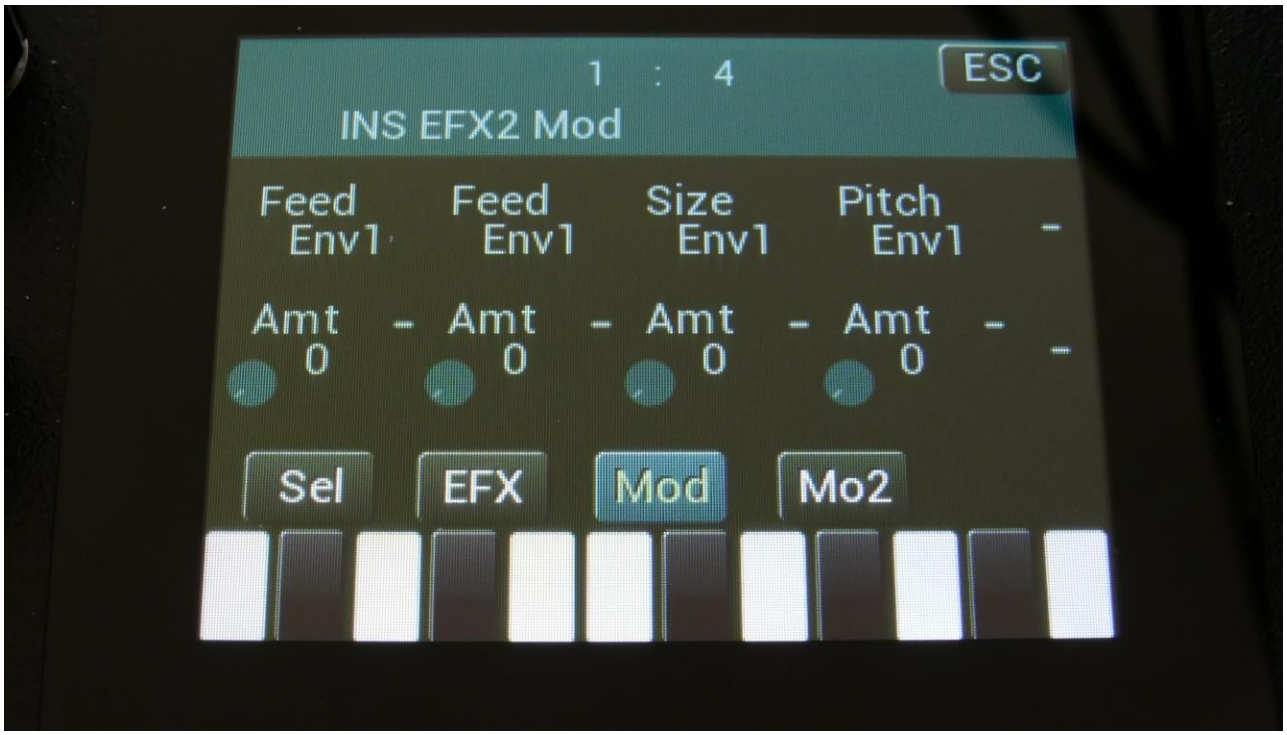
Taille: 0 à 511. Le nombre de trames d'onde utilisées pour chaque grain de pitch.

Trigonométrie: Arrêt, 1 à 16, ArrêtM, 1M à 16M. Détermine si l'effet de hauteur d'échantillon doit être déclenché par toutes les parties ou par une seule partie. Le suffixe « M » indique que le pointeur de lecture se déplacera selon un autre motif, ce qui donnera des résultats légèrement différents.

Suite : Le taux de suivi de l'enveloppe de sortie de l'effet de hauteur d'échantillonnage.

Pas: Le pitch de lecture. Les valeurs inférieures à 256 seront diminuées, les valeurs supérieures à 256 seront ajustées.

Exemple de modulation de hauteur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

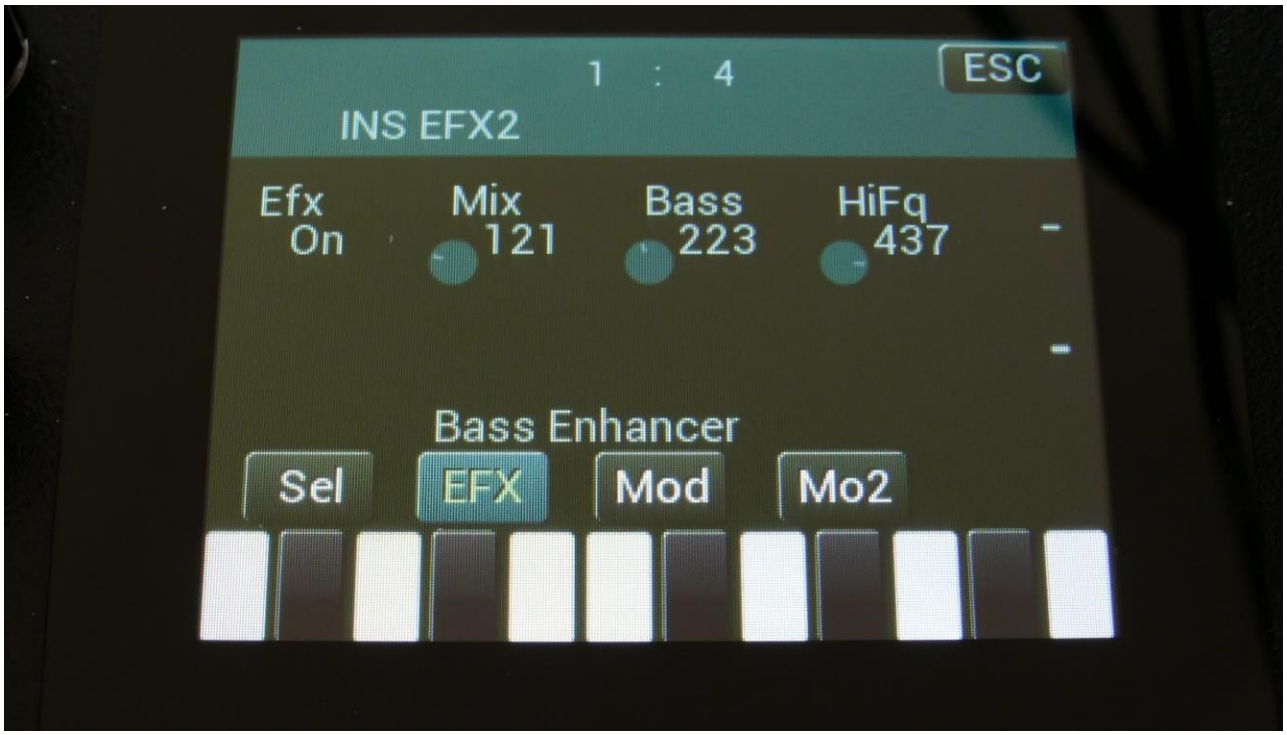
511. Les paramètres de cette page :

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Taille: Module le nombre de trames d'onde utilisées pour le changement de hauteur.

Pas: Module le pitch shifting.

Amplificateur de basses



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

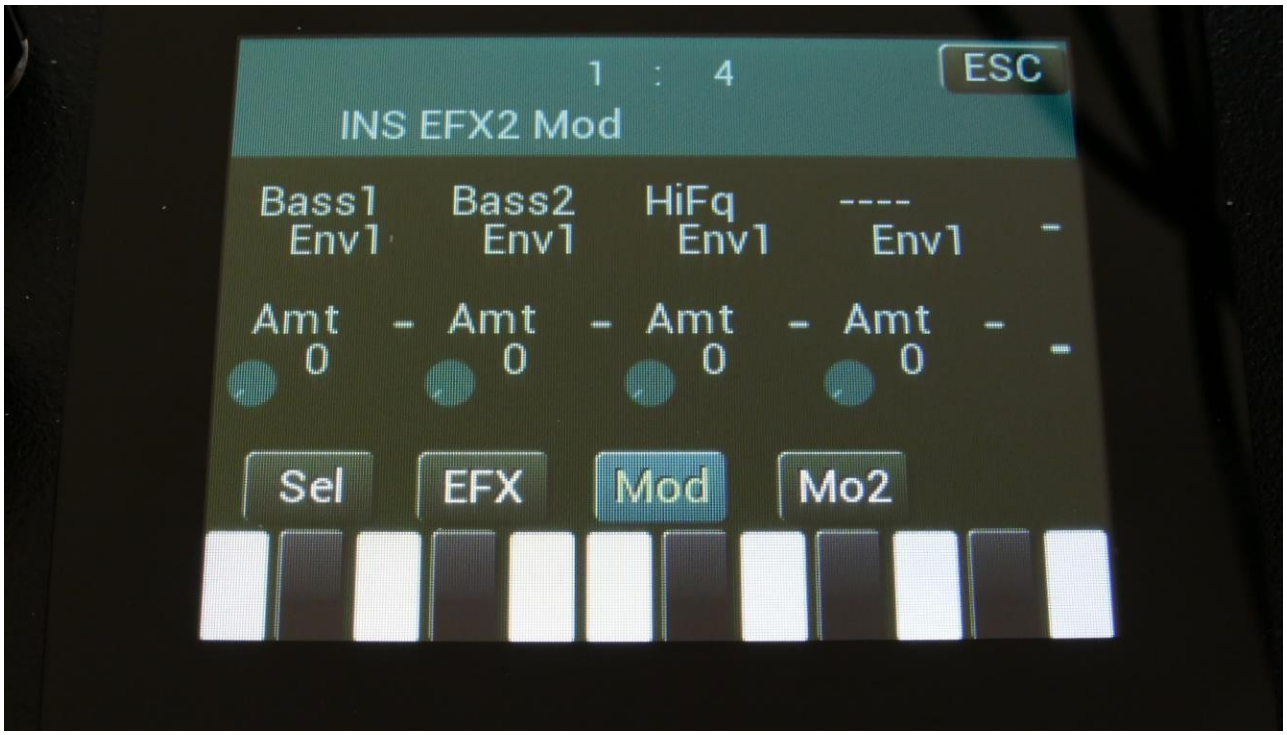
Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Basse: 0 à 511. Définit le degré d'amélioration des basses. À zéro, aucun son ne passe par l'amplificateur de basses, à 511, les basses sont tellement renforcées qu'elles créent une distorsion.

HiFq : 0 à 511. Contenu d'attaque haute fréquence. En augmentant cette valeur, une attaque subtile sera ajoutée au son, qui passe par l'amplificateur de basses.

Pour une amélioration optimale des basses et pas trop de distorsion, il est préférable de maintenir les paramètres Mix et Bass en dessous de la valeur moyenne.

Modulation d'amélioration des basses



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

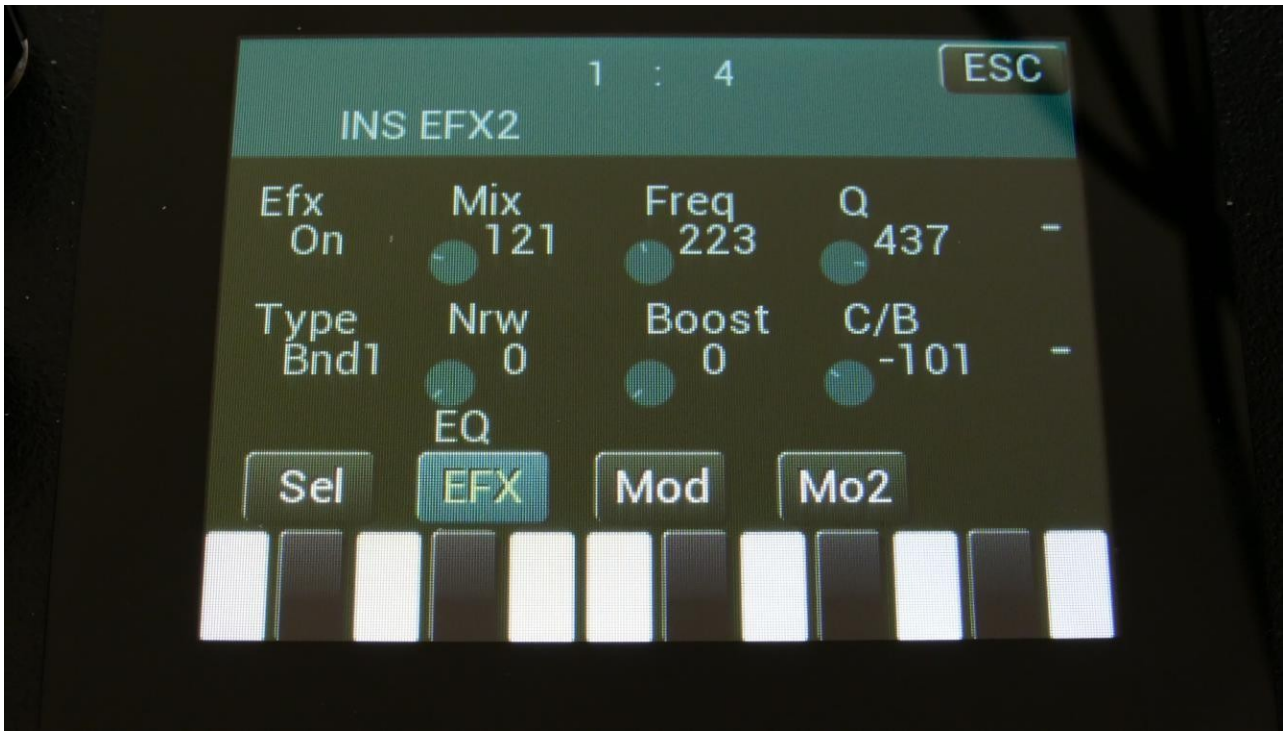
La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

Basse1 et Basse2 : Module la quantité d'amélioration des basses.

HiFq : Module le contenu d'attaque à haute fréquence.

égaliseur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet. La sortie de l'EQ est inversée. Cela signifie que lorsque le paramètre Mix est réglé sur 256, l'égaliseur est en fait dérivé de l'entrée audio. Réglez le paramètre Mix sur différentes valeurs pour obtenir différents effets d'égalisation, ou augmentez-le simplement jusqu'à 511 pour obtenir un égaliseur paramétrique normal.

Fréquence : Règle la fréquence à laquelle l'égaliseur coupera ou augmentera.

Question : Définit la largeur de la bande de fréquence qui sera coupée/amplifiée.

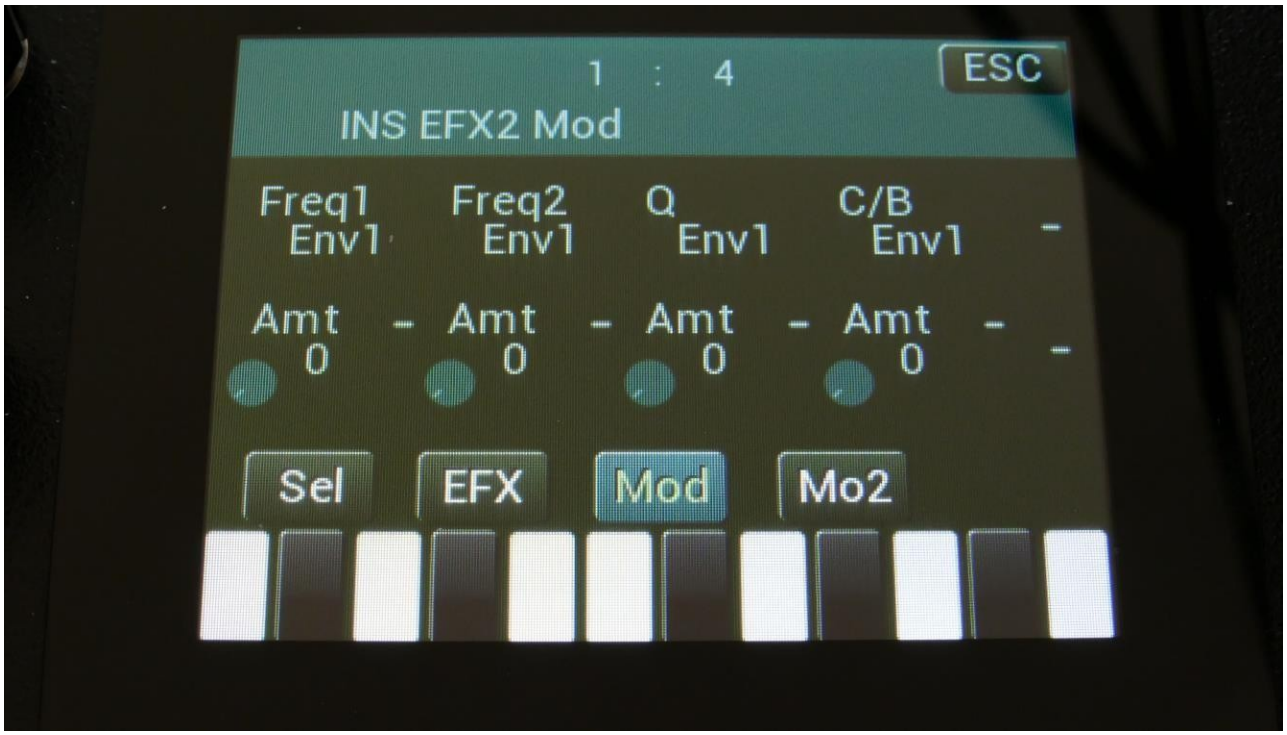
Taper: Définit les caractéristiques de l'égaliseur. Les types disponibles sont :
Bande 1 : Couper/augmenter la fréquence/plage, sélectionnée par Freq/Q.
Bande 2 : Comme Band1, mais avec un son légèrement plus aigu.
Bande 3 : Comme Band2, mais avec un son encore plus aigu.
Faible: Coupe/augmente les fréquences en dessous de la fréquence sélectionnée par Freq. **Élevé1 :** Coupe/augmente les fréquences au-dessus de la fréquence sélectionnée par Freq. **Élevé2 :** Comme High1, mais avec un son plus aigu.
GRAISSE: Comme Band3, mais ça grossit un peu le son.

Nrw : Augmenter cette valeur réduira la bande de fréquence affectée par l'égaliseur.

Booster: Augmenter cette valeur augmentera le gain de sortie de l'égaliseur.

C/B : Couper/Amplifier. Le régler sur une valeur négative amortira les fréquences du signal d'entrée. Le régler sur une valeur positive augmentera les fréquences du signal d'entrée.

Modulation d'égalisation



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

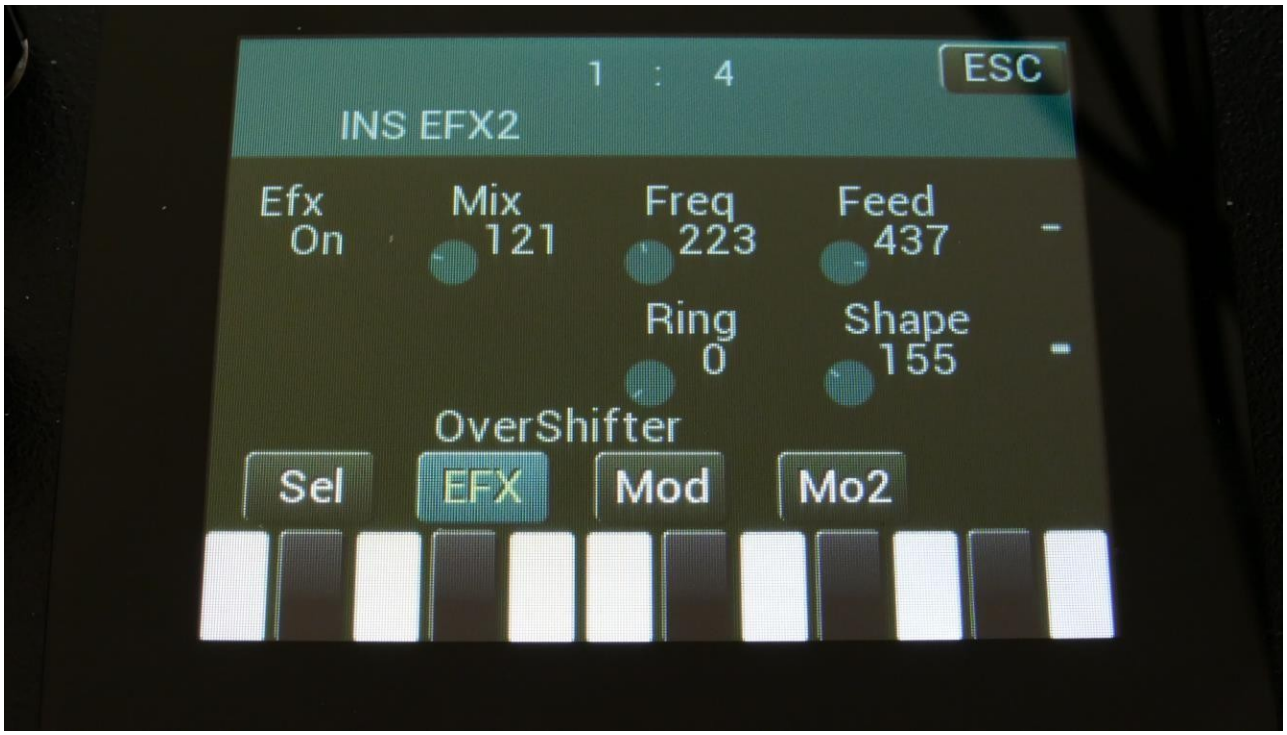
511. Les paramètres de cette page :

Fréq1/Fréq2 : Modulera la fréquence de l'égaliseur.

Question : Modulera la largeur de fréquence de l'égaliseur.

C/B : Modulera le paramètre cut/boost.

SurShifter



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

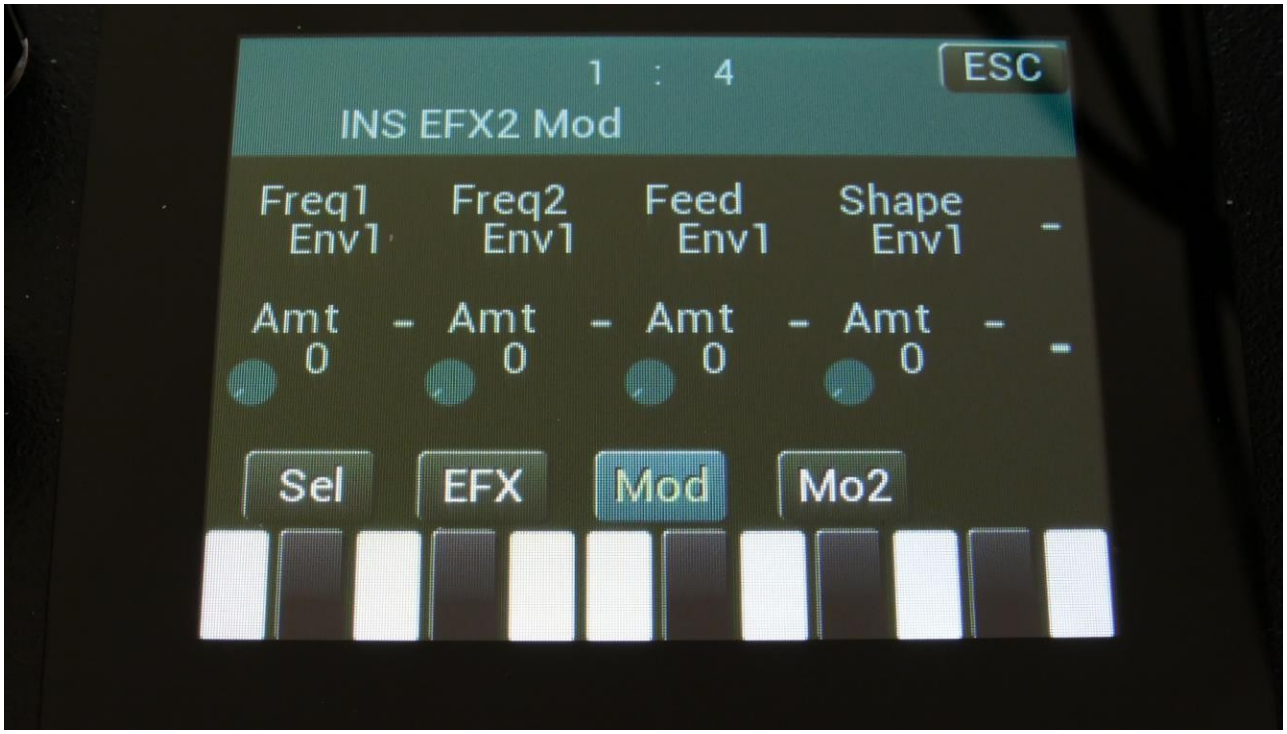
Fréquence : Augmenter cette valeur déplacera le spectre de fréquences du signal d'entrée vers le haut.

Alimentation: En augmentant cette valeur, le signal de sortie de l'OverShifter sera renvoyé à son entrée. Avec certains réglages, cela peut devenir vraiment brutal !

Anneau: Augmenter cette valeur ajoutera une sonnerie/métal/bruit au signal.

Forme: Augmenter cette valeur modifiera la forme de l'OverShifter et ajoutera des harmoniques au son.

Modulation OverShifter



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

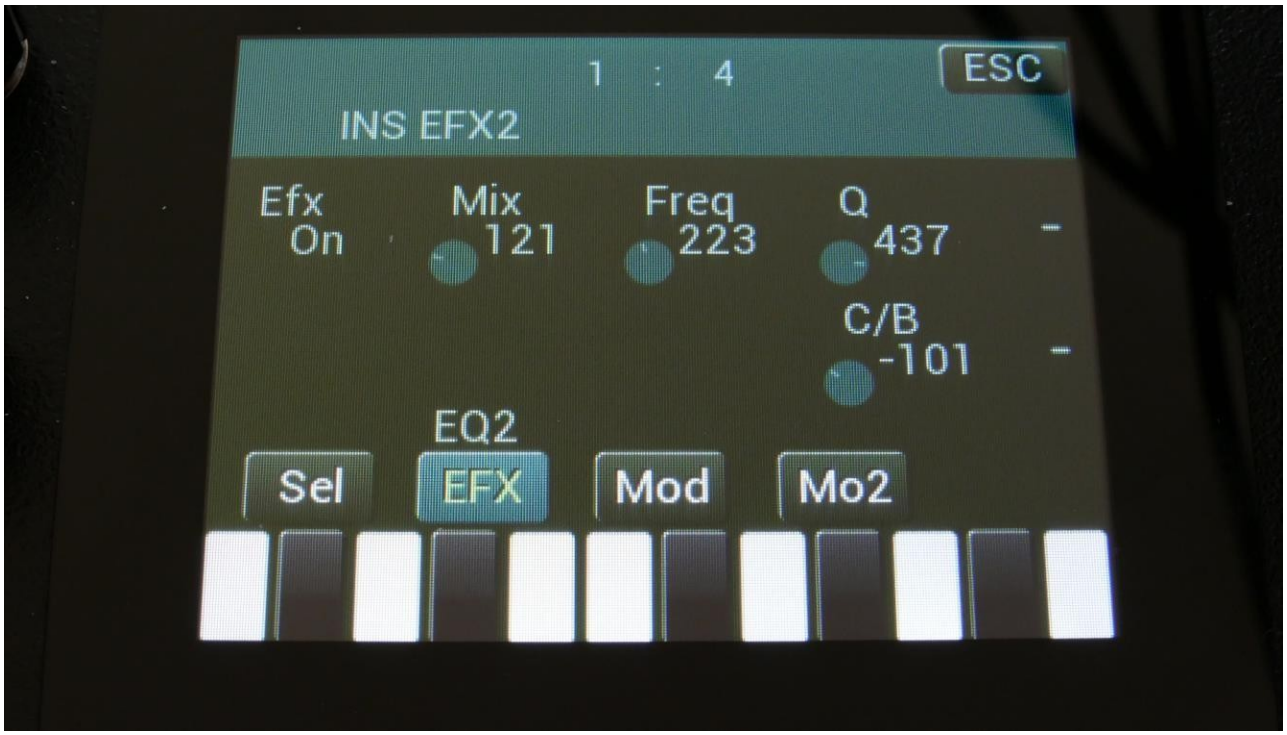
511. Les paramètres de cette page :

Fréq1 et Fréq2 : Module le paramètre de décalage de fréquence.

Alimentation: Module le paramètre Feed.

Forme: Module le paramètre Shape.

QE2



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l’effet est désactivé, il est contourné.

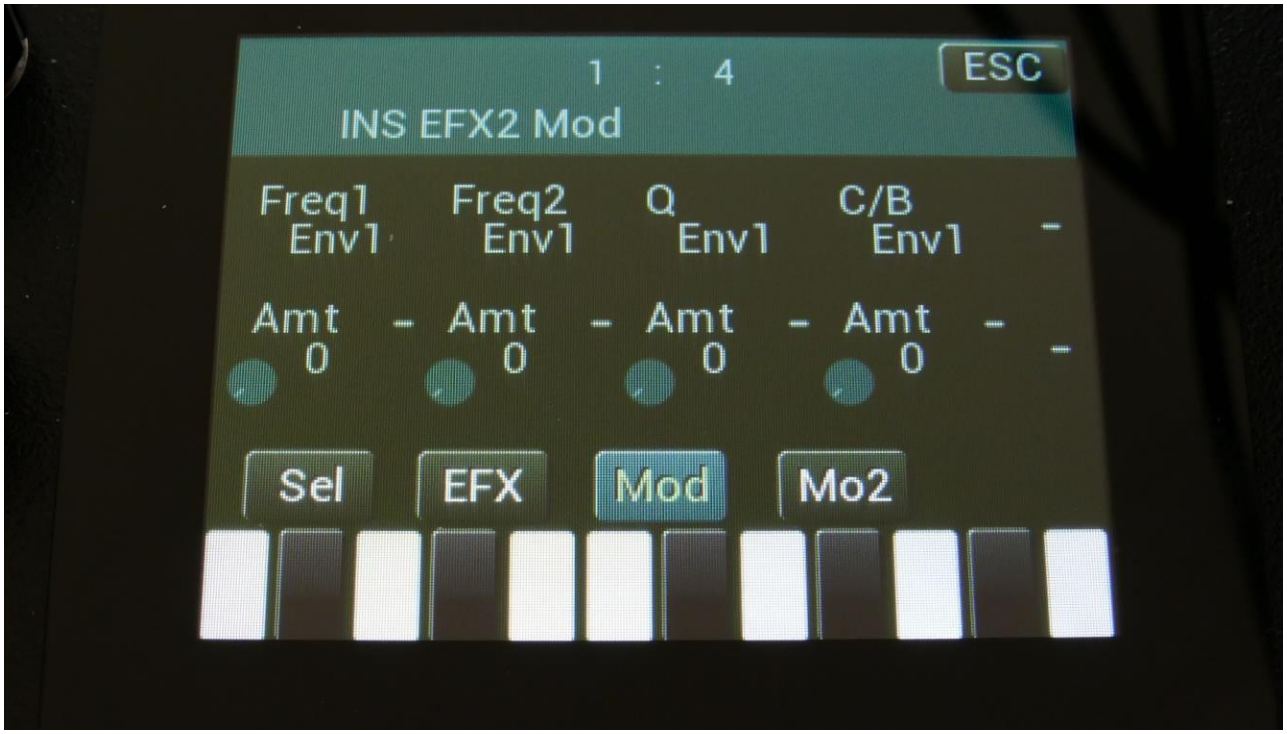
Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Fréquence : Règle la fréquence à laquelle l'égaliseur coupera ou augmentera.

Question : Définit la largeur de la bande de fréquence qui sera coupée/amplifiée.

C/B : Couper/Amplifier. Le régler sur une valeur négative amortira les fréquences du signal d’entrée. Le régler sur une valeur positive augmentera les fréquences du signal d’entrée.

Modulation EQ2



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

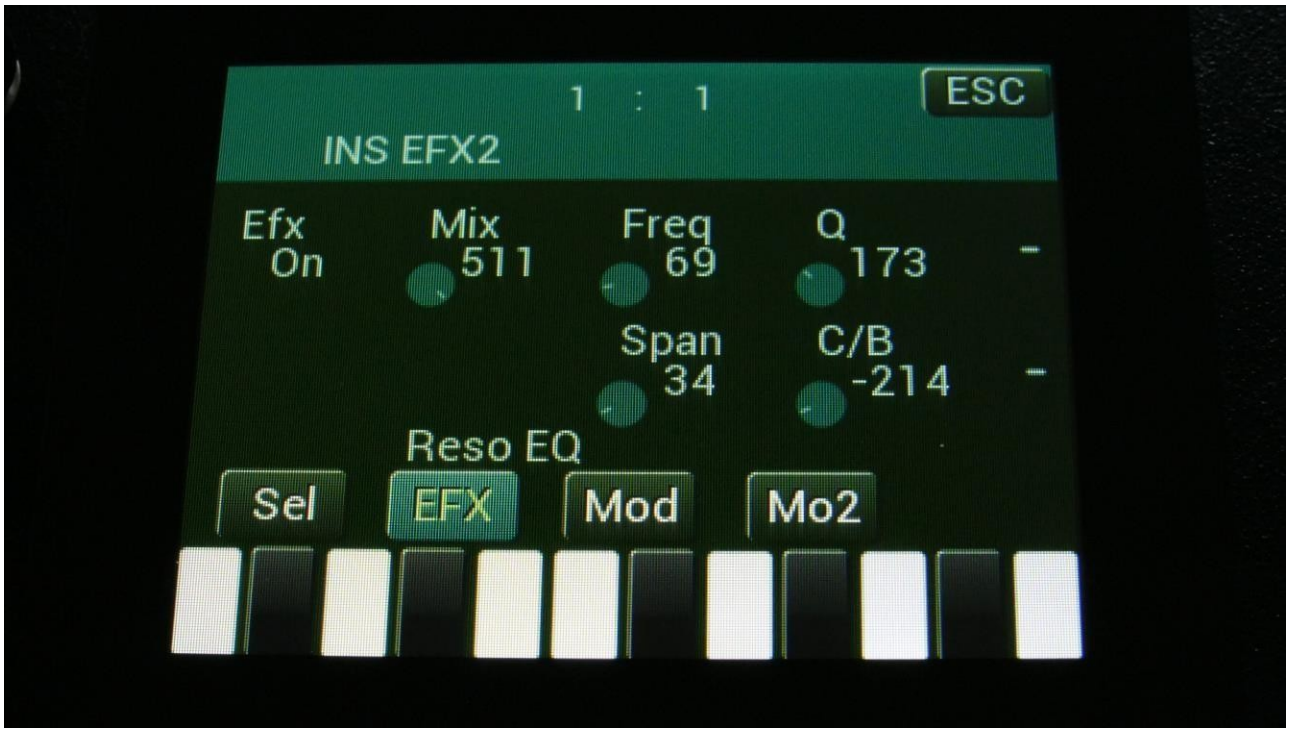
511. Les paramètres de cette page :

Fréq1/Fréq2 : Modulera la fréquence de l'égaliseur.

Question : Modulera la largeur de fréquence de l'égaliseur.

C/B : Modulera le paramètre cut/boost.

Réso EQ



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

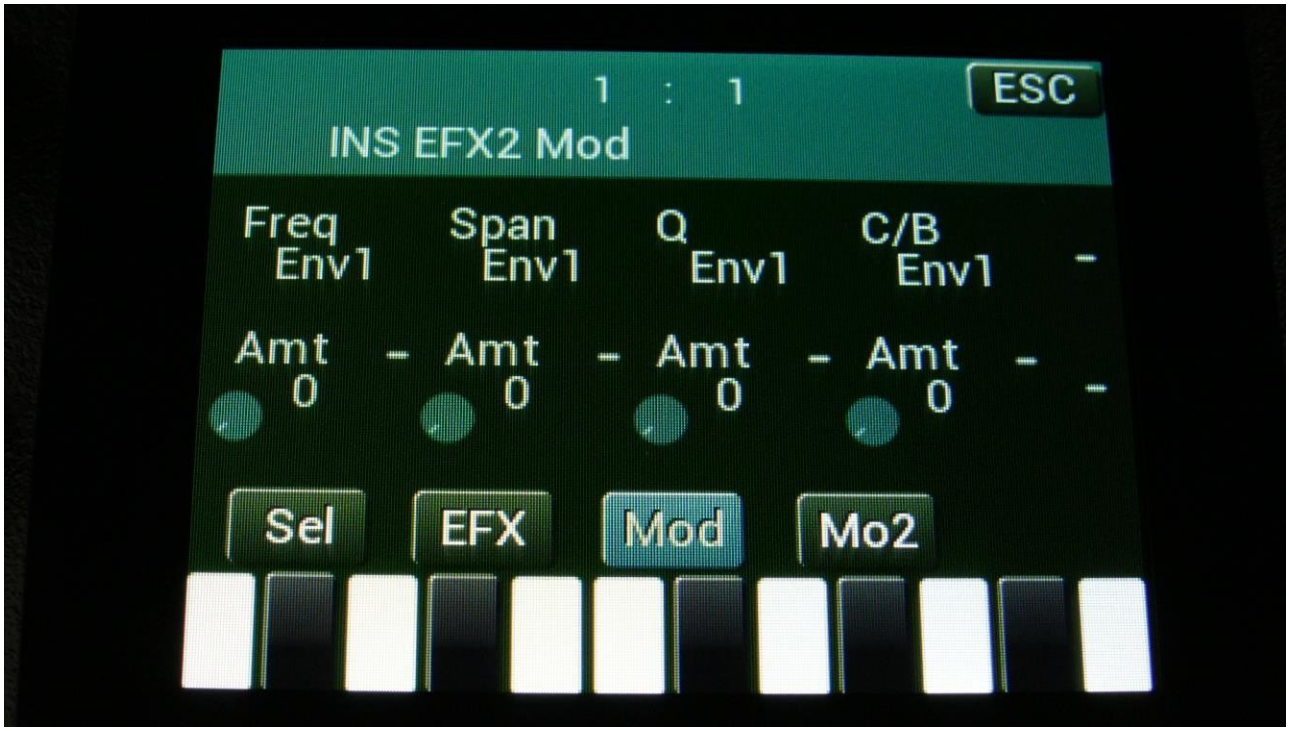
Fréquence : Définit la fréquence centrale de la plage de fréquences à laquelle l'égaliseur coupera ou augmentera.

Question : Définit la résonance, qui créera 2 pics/creux dans les plages extérieures de la plage de fréquences, à des réglages plus élevés.

Portée: Définit la largeur de la bande de fréquence qui sera coupée/amplifiée.

C/B : Couper/Amplifier. Le régler sur une valeur négative amortira les fréquences du signal d'entrée. Le régler sur une valeur positive augmentera les fréquences du signal d'entrée.

Modulation d'égalisation réso



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

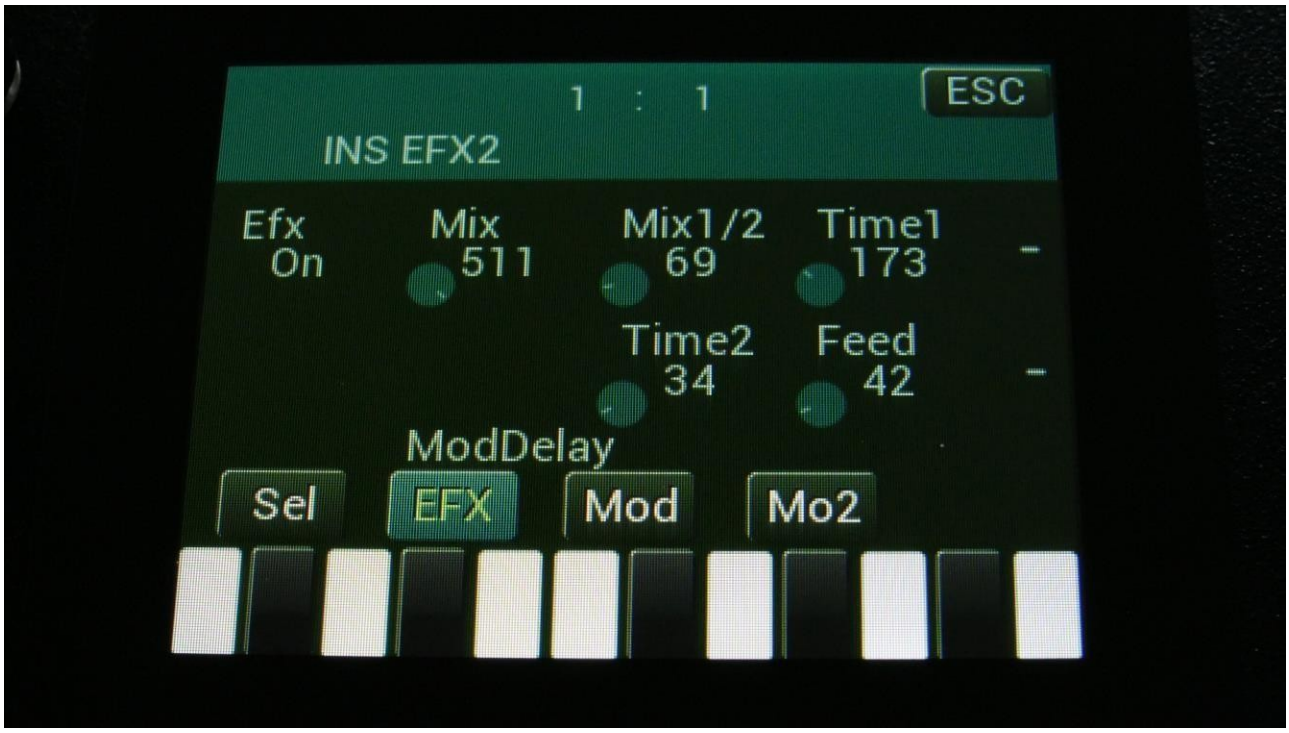
Fréquence : Modulera la fréquence centrale de l'égaliseur.

Portée: Modulera la plage de fréquence.

Question : Modulera les 2 pics/creux.

C/B : Modulera le paramètre cut/boost.

Délai de modification



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Mix1/2 : Mélangez entre les robinets de retard 1 et 2.

Temps1 : Temps de

temporisation, appuyez sur 1.

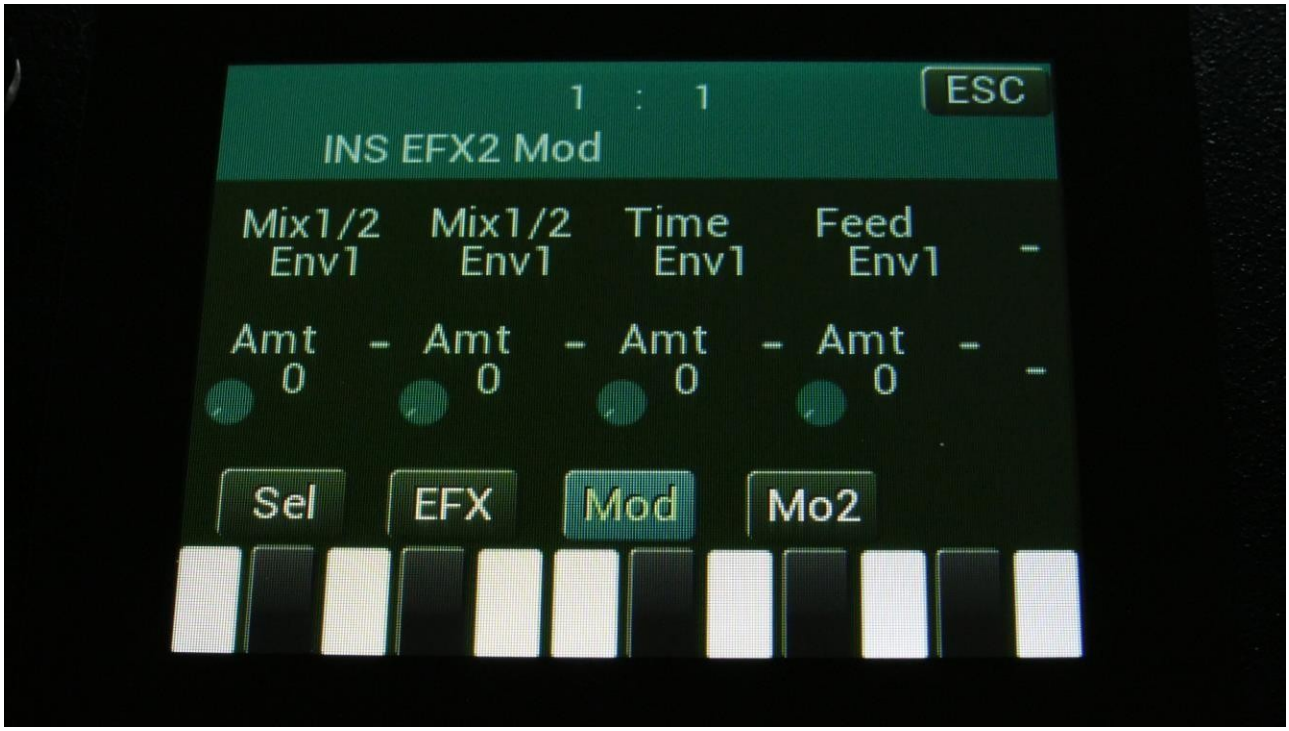
Temps2 : Temps de

temporisation, appuyez sur 2.

Alimentation: Retarder le

montant du feedback.

Modulation du retard de modulation



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

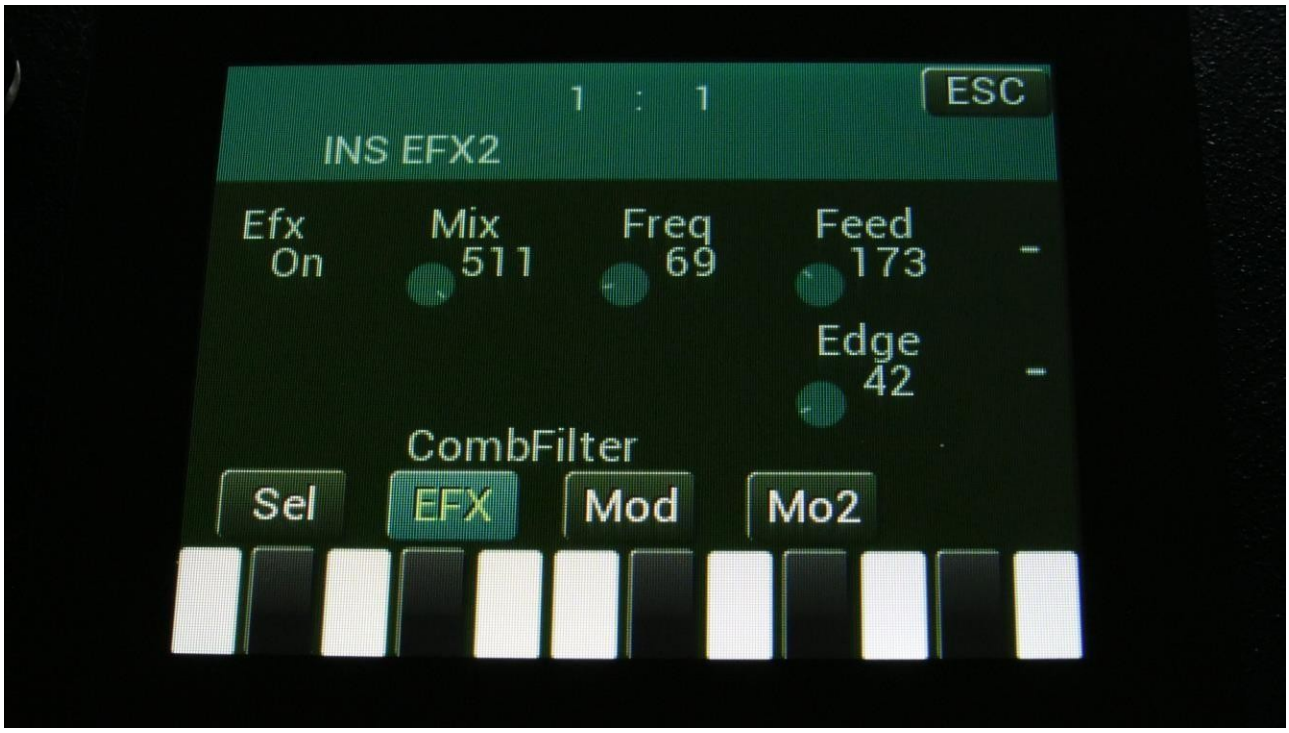
511. Les paramètres de cette page :

Mix1/2 : Module le mix entre les prises de retard 1 et 2.

Temps: Modulera le temps de retard 1.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Filtre en peigne



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

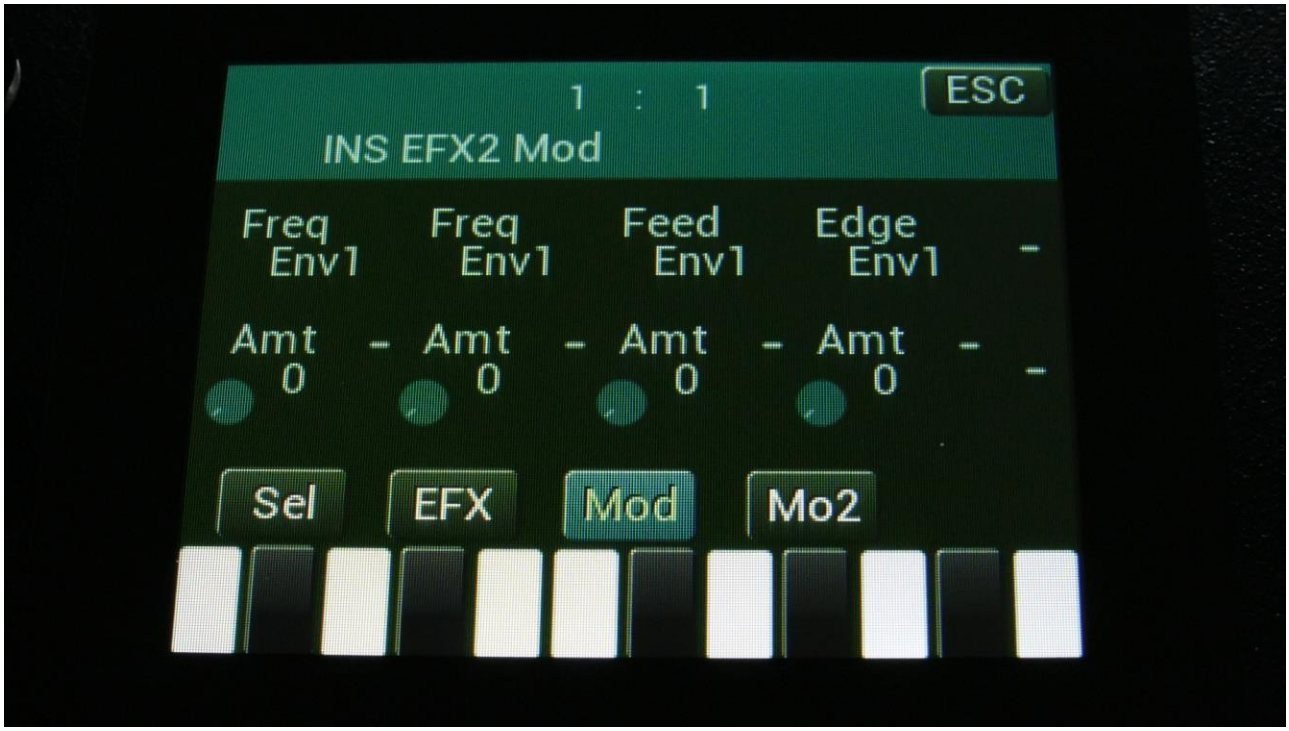
Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Fréquence : La fréquence centrale du filtre culmine.

Alimentation: Quantité de rétroaction du filtre en peigne

Bord: Quantité de distorsion des bords ajoutée au filtre en peigne

Modulation du filtre en peigne



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

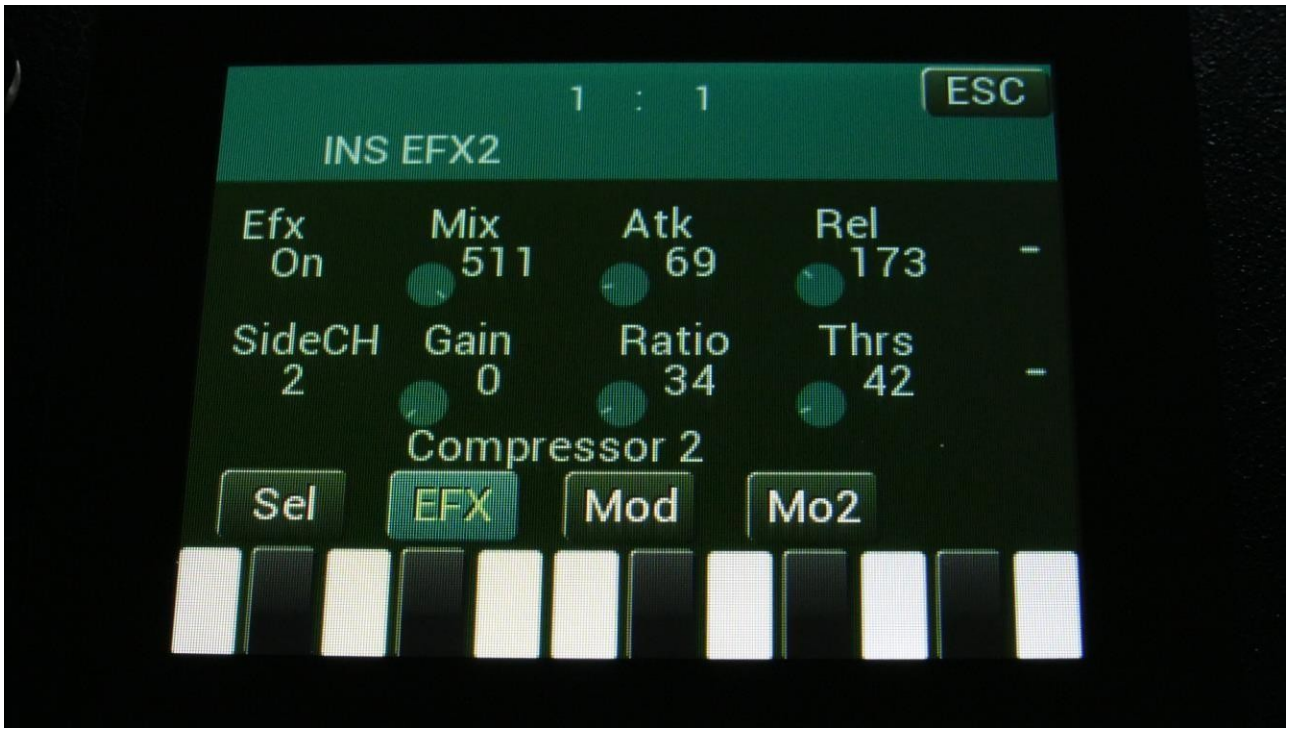
511. Les paramètres de cette page :

Fréquence : Module la fréquence centrale des pics du filtre.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Bord: Module le paramètre de bord.

Compresseur 2



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.
Le plus grand VU-mètre juste en dessous (non représenté sur l'image) illustre le niveau de sortie VCA du compresseur.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Attique : Temps d'attaque. Le temps nécessaire au compresseur pour atténuer le signal, après qu'un signal supérieur au seuil défini ait été détecté.

Rel : Temps de libération. Le temps nécessaire au compresseur pour revenir à un gain de signal de 1:1, une fois le niveau du signal atténué.

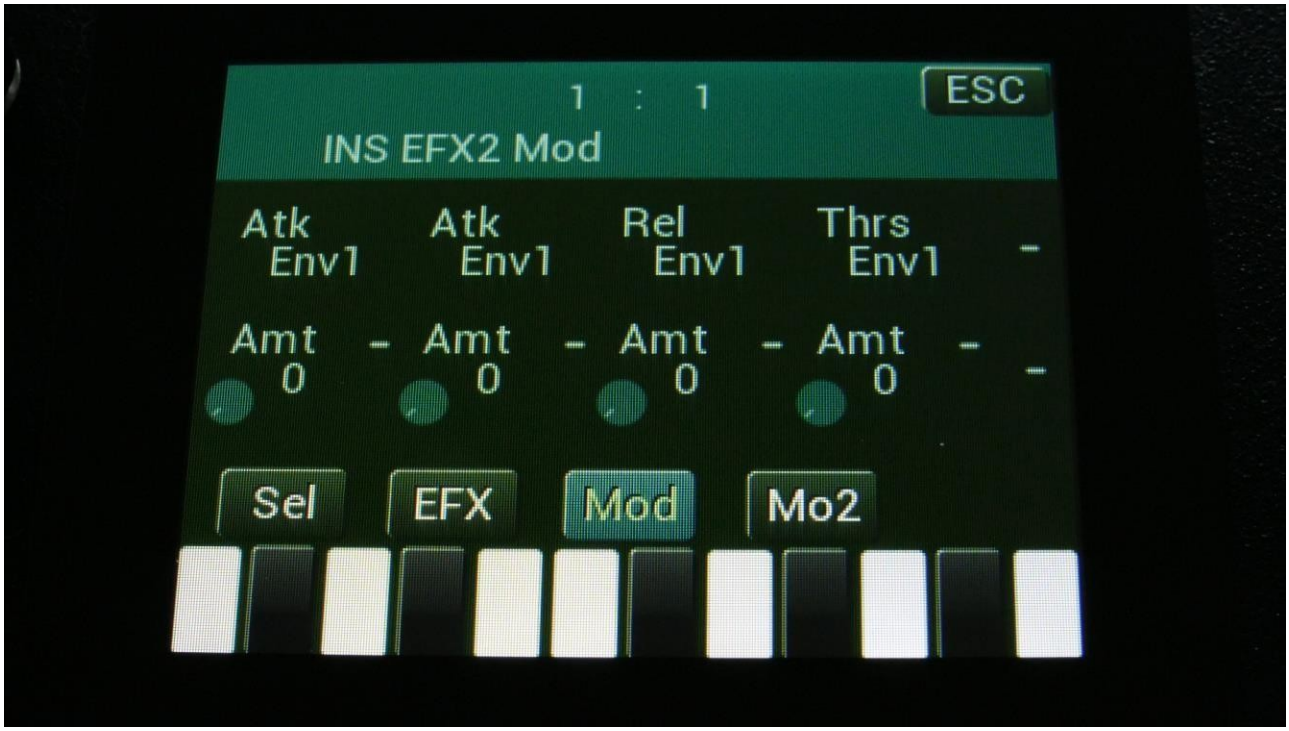
CôtéCh : Chaîne latérale. Sélectionnez n'importe quel signal BUS audio pour déclencher le compresseur.

Gagner: Rattraper le gain. Puisque le compresseur atténue le signal d'entrée, il peut être nécessaire de l'augmenter un peu. 217

Rapport: Définit la force de la compression.

Thrs : Seuil. Règle le niveau du signal auquel le compresseur commencera à fonctionner.

Modulation du compresseur 2



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.
Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Le plus grand VU-mètre juste en dessous (non représenté sur l'image) illustre le niveau de sortie VCA du compresseur.
Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

Attique : Module le temps

d'attaque. **Rel :** Module le temps

de relâchement. **Thrs :** Module le

seuil.

Effets de sortie 1 et 2

LD3 dispose de 2 processeurs d'effets de sortie, vers lesquels les bus audio peuvent être envoyés et qui sont émis vers les sorties principales L et R avec contrôle panoramique.

Les deux effets ont un commutateur de bypass, une modulation Freeze et un paramètre de mixage.

N'importe lequel des 8 bus audio peut être inséré dans la boucle de rétroaction d'un effet de sortie. Cela vous permet d'ajouter d'autres effets et filtres à l'intérieur de la boucle de rétroaction de l'effet de sortie, pour de nouvelles possibilités d'effets. Ajoutez un filtre passe-bas pour rendre le son du feedback de plus en plus sombre. Ajoutez un pitch shifter dans une boucle de retard, pour un effet de retard de pitch shifting. Il y a vraiment de nombreuses possibilités avec cela.

Les bus affectés à une boucle de rétroaction d'effet de sortie ne seront plus émis vers les sorties audio auxquelles ils ont été attribués.

Les 2 effets peuvent être liés entre eux, pour un véritable traitement stéréo. Lorsqu'un effet est lié à un autre effet, tout réglage des paramètres sur l'effet source sera reflété sur l'effet lié. Lors de la désactivation du link, les réglages des paramètres de l'effet lié sont conservés, il est donc possible de faire quelques ajustements, si vous ne souhaitez pas que les 2 effets soient exactement identiques.

Liste des effets de sortie

Retard 1 – Delay avec commandes de temps et de feedback, ainsi que les commandes Deep, Size, Beam et Xfade de Gotharman. Deep ajoute de l'espace au retard, Size rend la plage de lecture plus étroite que la plage d'enregistrement d'entrée et le faisceau envoie le retard vers des endroits auparavant inconnus. Le contrôle Xfade sur ce délai crée des vallées entre les prises de délai. Plus on le remonte, plus les vallées prennent du temps.

Retard de rotation – Il s'agit d'un delay à 2 taps, qui effectue un fondu enchaîné constant entre les 2 taps. Lorsque la commande Xfade est baissée, le fondu enchaîné est brutal, plus il est augmenté, plus le fondu enchaîné devient fluide. Les autres contrôles sont les mêmes que le premier délai.

Retard lumineux – Premier delay, mais avec un son plus brillant, créé par un résonateur.

Retard Roto brillant – Delay Roto, mais avec un son plus brillant, créé par un résonateur.

Granulateur SQ – Coupe le signal d'entrée en grains, qui peuvent être réorganisés. Ce granulateur est synchronisé avec le séquenceur.

Variateur – Crée de nouvelles variations du signal d'entrée. Variations de hauteur et de rythme.

Réverbération – Une réverbération synthétisée FAT haute résolution avec paramètre Size granulaire.

Granulateur (non synchronisé) - Coupe le signal d'entrée en grains, qui peuvent être réorganisés, en utilisant les valeurs de pas d'une piste de séquenceur de contrôleur sélectionnable.
Il s'agit du granulateur qui était nommé « AnaGran » dans les anciens instruments Gotharman. Contrairement au Granulator SQ, celui-ci n'est pas synchronisé avec le séquenceur. Il lit un grain, puis passe immédiatement au grain suivant. Les valeurs de la séquence granulaire sont toujours extraites d'une piste de contrôleur de séquenceur sélectionnable.

Granulateur Xfade - Coupe le signal d'entrée en grains, qui peuvent être réorganisés, en utilisant les valeurs de pas d'une piste de séquenceur de contrôleur sélectionnable. Ce granulateur lit un grain, puis passe au grain suivant.
Il est également possible d'ajuster et de moduler la hauteur de la séquence granulaire, en utilisant n'importe quelle source de modulation.

Abstruction0 - Cet effet enregistre constamment l'audio appliqué à son entrée, dans un intervalle de temps
déterminé par un paramètre « Rec ». Il utilise 2 « têtes de lecture » pour lire l'audio enregistré. Chacune de ces têtes de lecture peut être allumée et éteinte, et la durée de lecture peut être ajustée pour chacune d'elles. Chaque fois qu'une tête a lu la durée réglée, elle passe à un nouvel

emplacement aléatoire du morceau enregistré et recommence la lecture. La hauteur de lecture de la tête 2 peut être ajustée.

Étirement temporel - Cet effet est capable de modifier la longueur du signal d'entrée, presque sans changer la hauteur. Étirement temporel à l'ancienne réalisé en temps réel, qui peut être appliqué même aux signaux d'entrée en direct ! Il est également possible de changer le pitch si on le souhaite, et il est possible de déclencher cet effet, pour une plus grande précision.

Exemple de pitch - Modifie la hauteur d'un échantillonnage, sans changer la longueur, grâce à la technologie granulaire. Il est possible de définir la taille de chaque grain de pitch, pour générer de superbes effets granulaires. Cet effet doit être déclenché à partir de n'importe laquelle des pièces pour fonctionner correctement. Il fonctionnera sur des signaux externes, mais il doit encore être déclenché par une pièce.

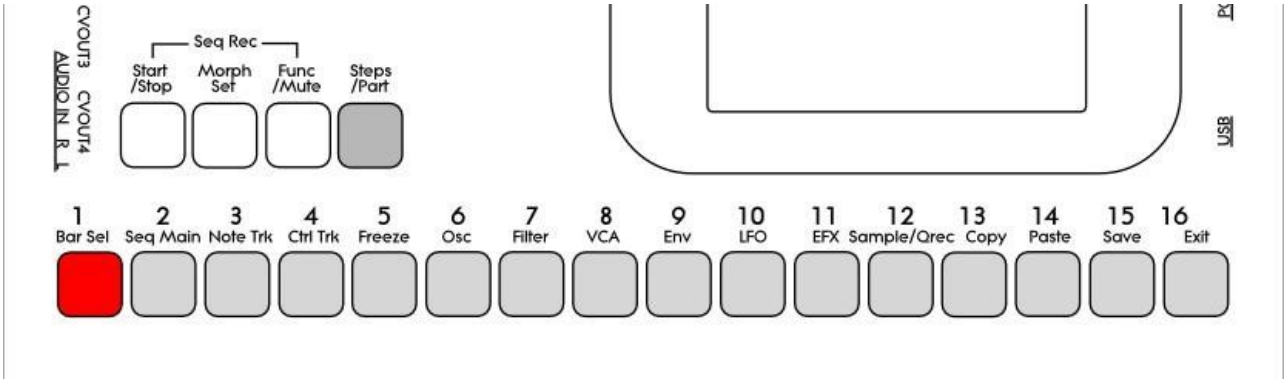
Délai de modification : NOUVEAU! Un effet de retard de modulation à double prise. Lorsque vous modifiez ou modulez les temps de retard là-dessus, la transition se fait en douceur et ne génère aucun clic.
Il est également possible de régler des temps de retard différents sur les 2 taps, et de mixer entre eux, manuellement ou via modulation.

Réverbération 2 : NOUVEAU! Un nouvel effet de réverbération, plus fluide et doté de paramètres simplifiés, pour une programmation plus facile.

Effets de sortie Sélectionner la page

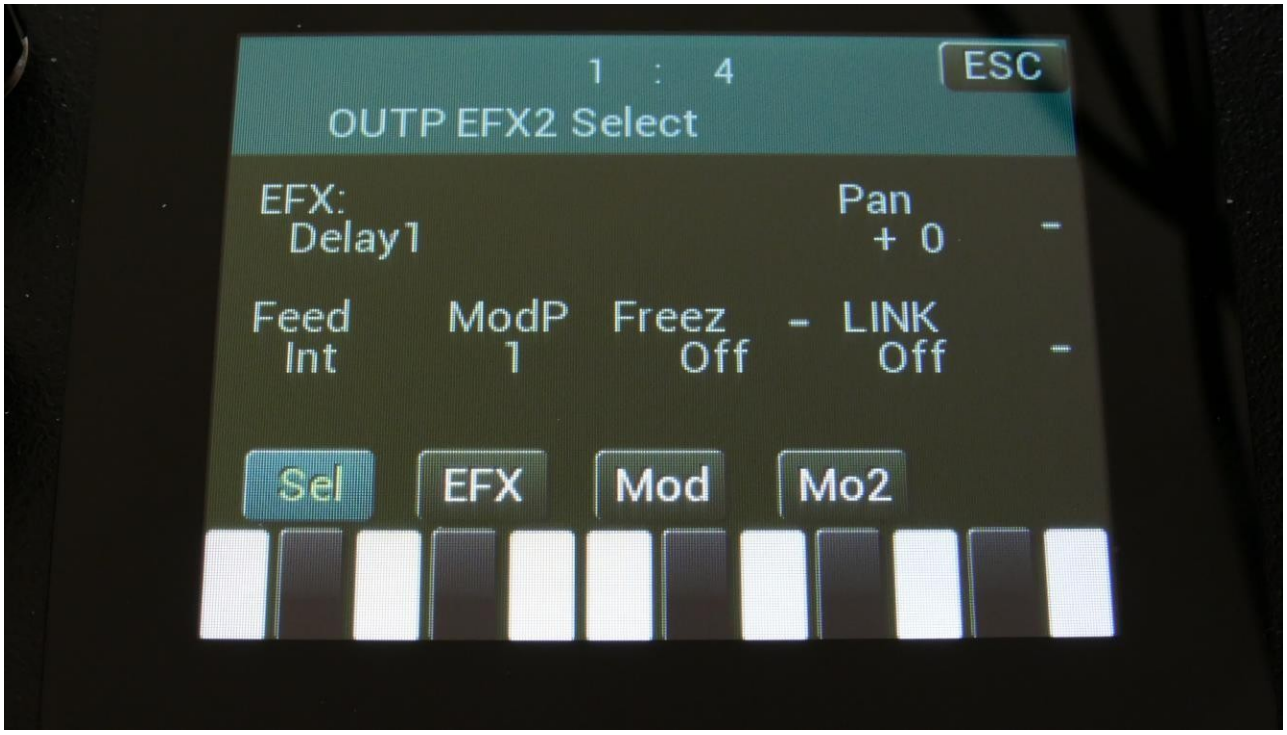
Depuis la page principale des parties de synthétiseur, touchez EFX pour accéder aux pages d'effets. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton pas à pas 11/EFX.

Maintenez enfoncé le bouton Steps/Part tout en appuyant sur le bouton Step 1 à 10.



La partie 1 est l'effet d'insertion 1
La partie 2 est l'effet d'insertion 2
La partie 3 est l'effet d'insertion 3
-
La partie 8 est l'effet d'insertion 8
La partie 9 est l'effet de sortie 1
La partie 10 est l'effet de sortie 2

Les effets sont sélectionnés séparément des parties. Ainsi, Output Effect 2 peut par exemple être sélectionné, en même temps que la partie 4 est sélectionnée.



Appuyez sur le bouton tactile SEL pour accéder à la page de sélection d'effet.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran montrent l'activité d'entrée et de sortie de l'effet.

Effets : Sélectionne l'effet. Veuillez consulter la liste des effets de sortie au début de cette section.

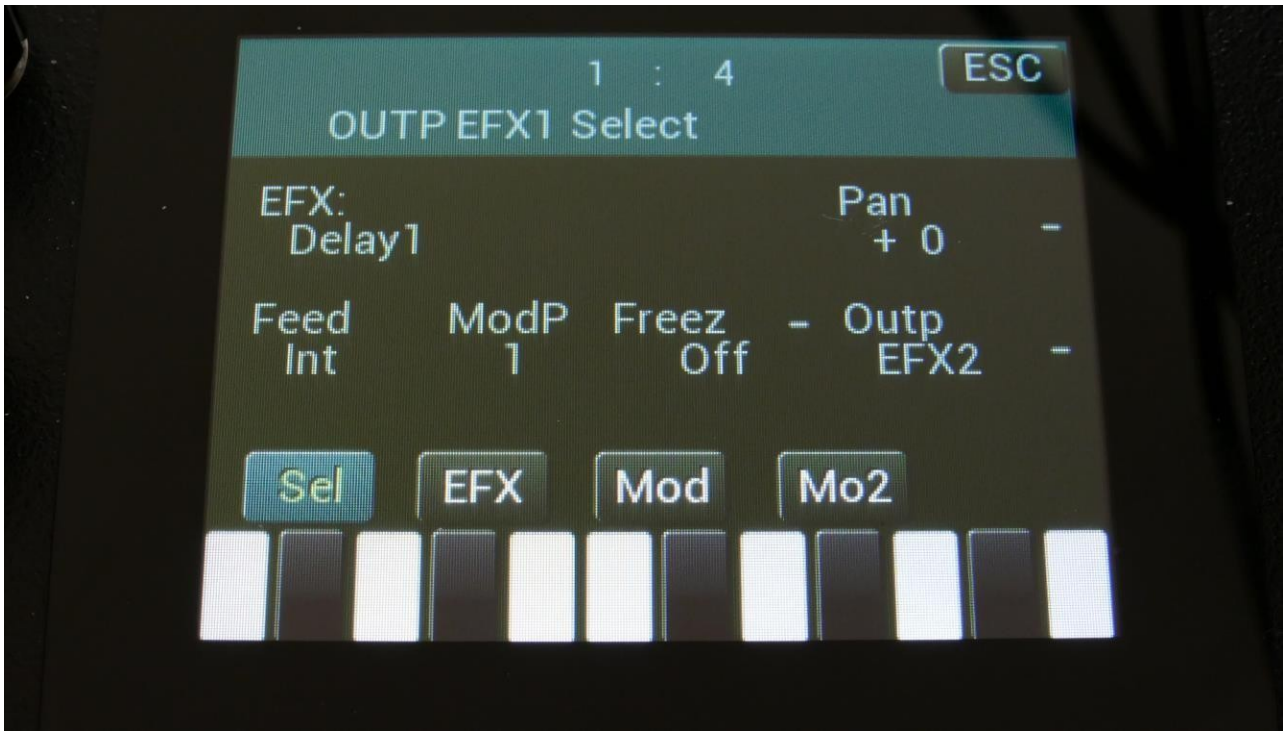
Alimentation: Int, Bus1 à Bus8. Boucle de rétroaction Audio Bus. S'il est défini sur une valeur autre que Int, le bus audio sélectionné est placé à l'intérieur de la boucle de rétroaction de l'effet. Cela vous permet d'ajouter d'autres effets et filtres à l'intérieur de la boucle de rétroaction de l'effet de sortie, pour de nouvelles possibilités d'effets. Ajoutez un filtre passe-bas pour rendre le son du feedback de plus en plus sombre. Ajoutez un pitch shifter dans une boucle de retard, pour un effet de retard de pitch shifting. Il y a vraiment de nombreuses possibilités avec cela.

ModP : 1 à 16. Partie source de modulation. Sélectionne la partie synthé, à partir de laquelle l'effet de sortie obtiendra les sources de modulation, sélectionnées sur la page de modulation.

geler: Geler la modulation. Peut être réglé sur off, sur le bouton Freeze (Buton) ou sur n'importe quelle source de modulation. Lorsqu'il est réglé sur une valeur autre que off, l'effet se fige lorsque la source de modulation est dans sa plage supérieure. Lorsqu'un effet se fige, il n'échantillonne plus son signal d'entrée audio, mais émet uniquement ce qu'il contient déjà dans son tampon audio.

Lien: L'effet de sortie 2 peut être lié à l'effet 1 pour un véritable traitement d'effets stéréo.

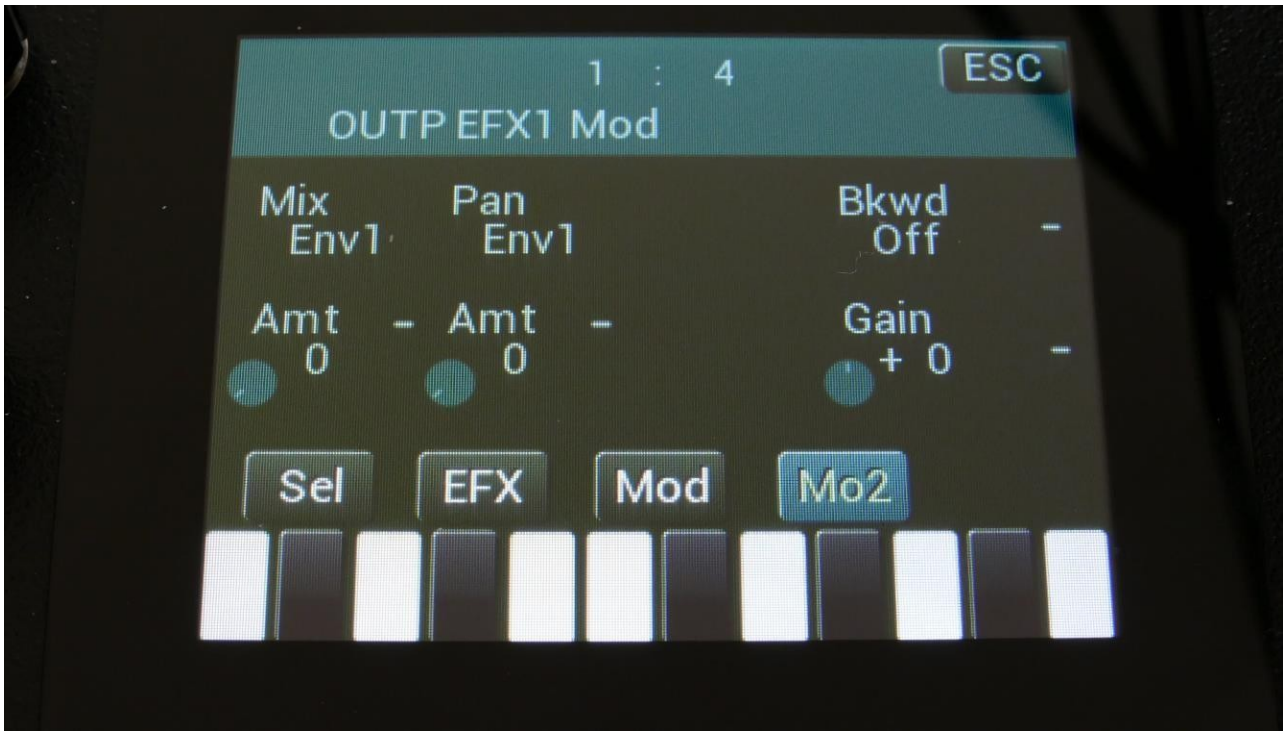
Sur le **Effet de sortie 1** select page, le paramètre Link est remplacé par un paramètre Outp :



Grâce à ce paramètre, il est possible d'envoyer la sortie audio de Output Effect 1 vers les sorties audio gauche et droite, en le réglant sur **L+R,** ou sur Output Effect 2, en le réglant sur **EFX2,** pour la connexion en série des 2 effets de sortie.

Paramètres des effets de sortie

Modulation de mixage et de panoramique, délai vers l'arrière



Le mixage sec/humide de l'effet et le panoramique peuvent être modulés sur les

deux effets de sortie. Touchez le bouton tactile MO2, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

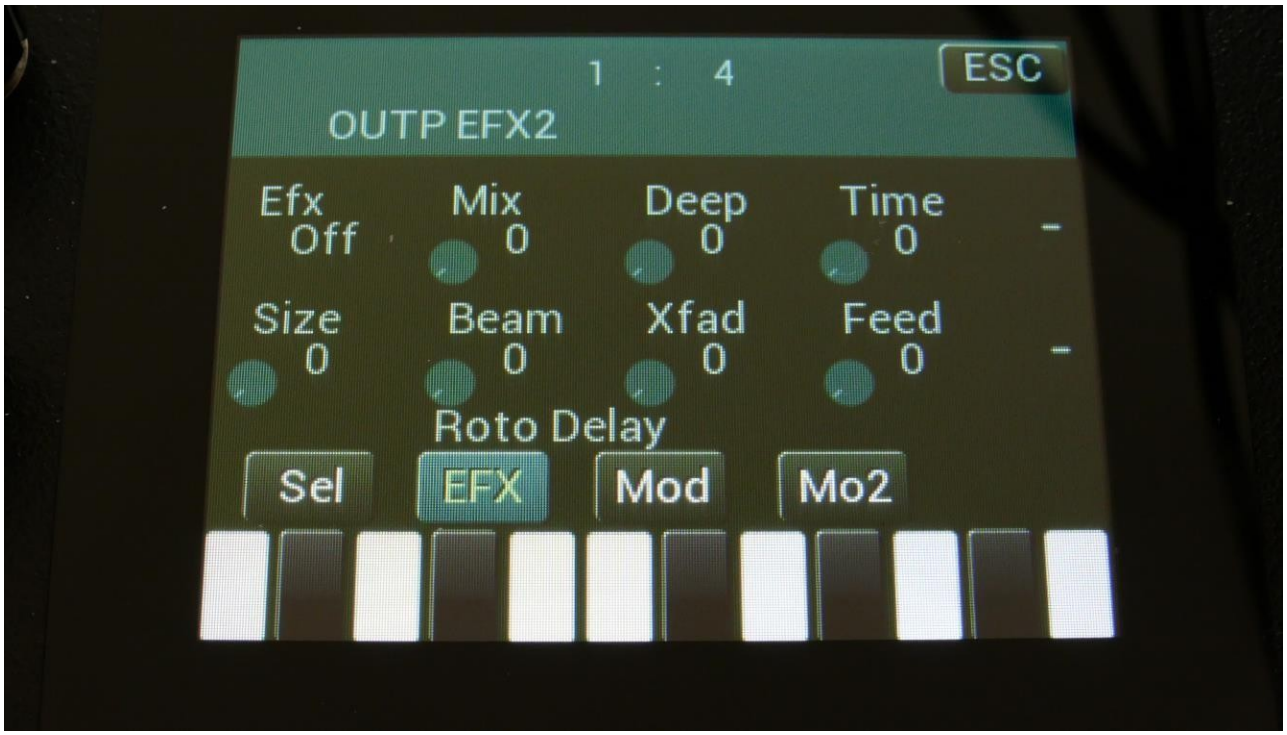
Mélanger: Module l'effet mélange sec/humide.

Poêle: Module le panoramique de sortie de l’effet.

Bkwd : Ceci n’est visible que lorsqu’un effet de retard est sélectionné. Lorsqu’il est activé, l’effet de retard sera lu à l’envers.

Gagner: Règle le niveau de sortie de l'effet de sortie sélectionné. Une valeur positive augmente le niveau et une valeur négative l'atténue.

Delay1, Roto delay, Bright Delay et Bright Roto Delay



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Profond: Simule une boîte à retard, avec une profondeur physique réglable.

Temps: Temps de retard.

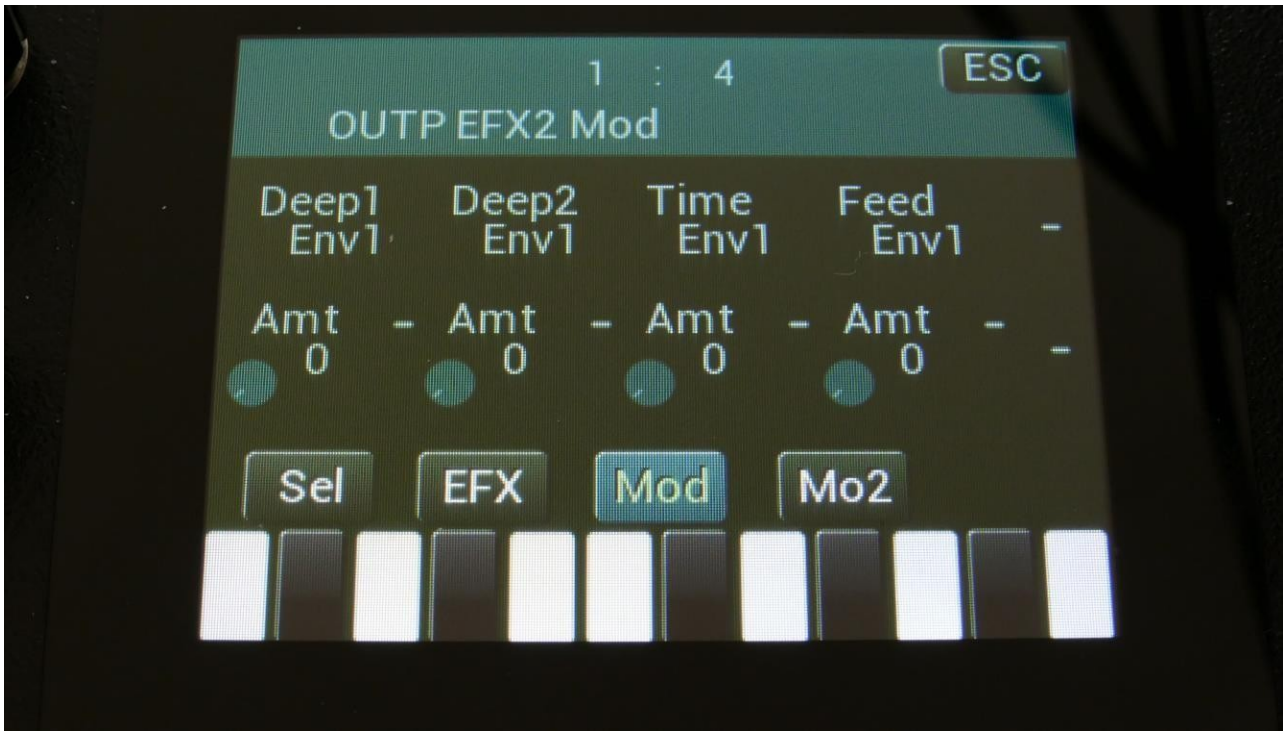
Taille: Un paramètre granulaire. Plus on l'augmente, moins l'espace de la boîte de retard est utilisé, ce qui fait que certains échos se répètent et que d'autres ne sonnent pas du tout.

Faisceau: Un paramètre granulaire, qui « transmet » certains des grains sonores du retard vers un autre endroit.

Xfondu : Fondu enchaîné. Rend le son de l'effet de retard plus fluide, en effectuant un fondu enchaîné des répétitions de feedback les unes dans les autres.

Alimentation: Retarder le montant du feedback. Aux valeurs supérieures au milieu, le signal de retour sera gagné et créera un retour infini. Cela pourrait provoquer une certaine saturation.

Delay1, Roto delay, Bright Delay et Bright Roto Delay Modulation



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

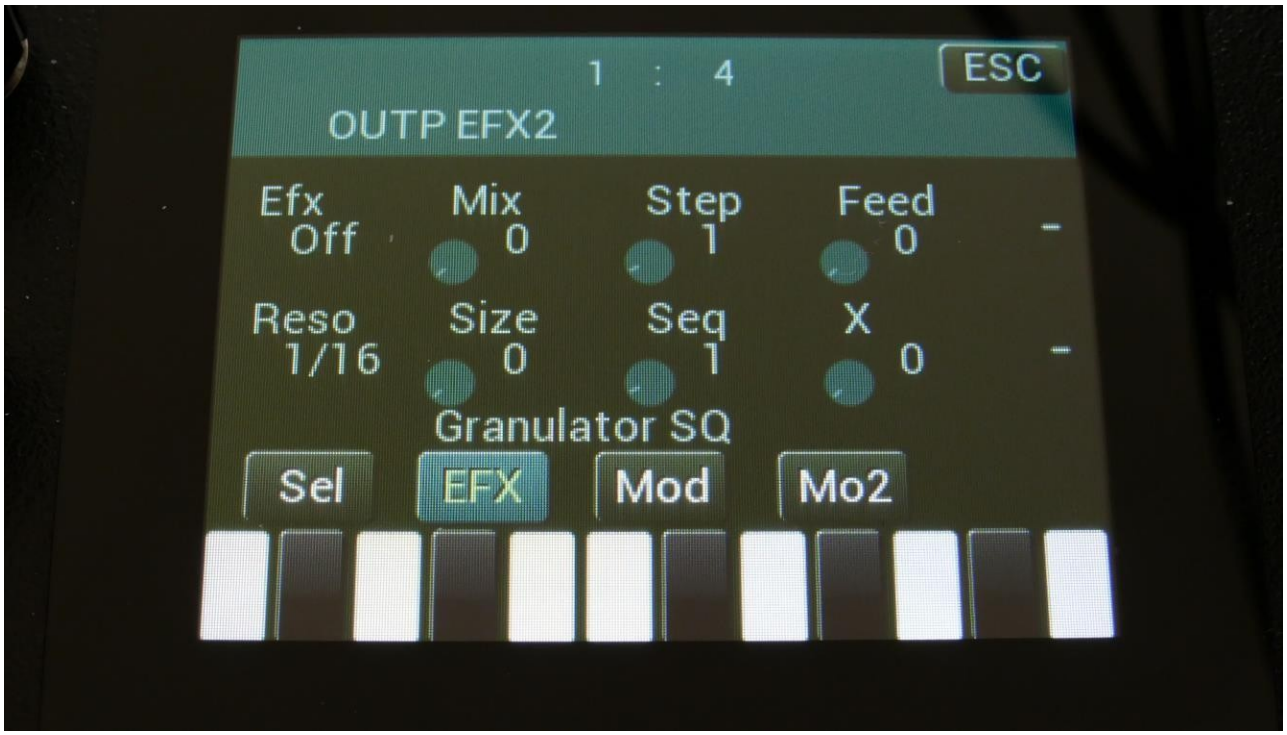
511. Les paramètres de cette page :

Deep1 et Deep2 : Module le paramètre profond.

Temps: Module le paramètre de temps de retard.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Granulateur SQ



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Étape: Définit le nombre d'étapes que les séquenceurs de granulateurs doivent parcourir, jusqu'à ce qu'ils recommencent à partir de la première étape. Plage : 1 à 16.

Alimentation: Ajuste la quantité de signal de sortie du granulateur qui doit être renvoyée à son entrée.

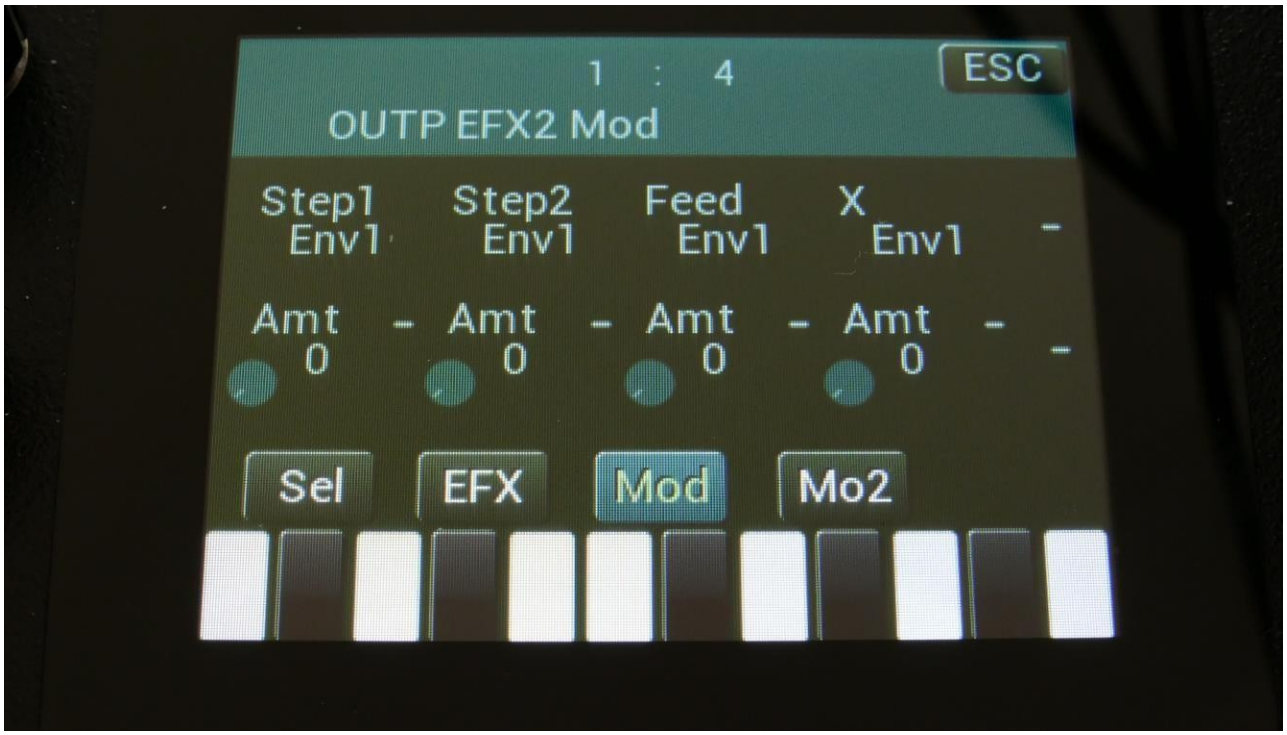
Résolution: Ajuste la résolution de la piste du séquenceur, qui contrôle le granulateur. Le granulateur utilise uniquement les valeurs du contrôleur des étapes du séquenceur, de sorte que la piste du contrôleur et le granulateur peuvent fonctionner dans des résolutions différentes.

Taille: Un paramètre granulaire. Plus cette valeur est augmentée, moins l'espace de chaque étape du granulateur est utilisé, ce qui provoque le « bégaiement » du granulateur.

Séquence : Sélectionne les pistes du contrôleur de séquenceur à partir desquelles le granulateur doit obtenir les valeurs de pas. Chaque valeur sélectionne une partie différente de l'entrée du granulateur, à lire.

X : Intermodulation « X » du son. Un autre spécial Gotharman ☺

Modulation SQ du granulateur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

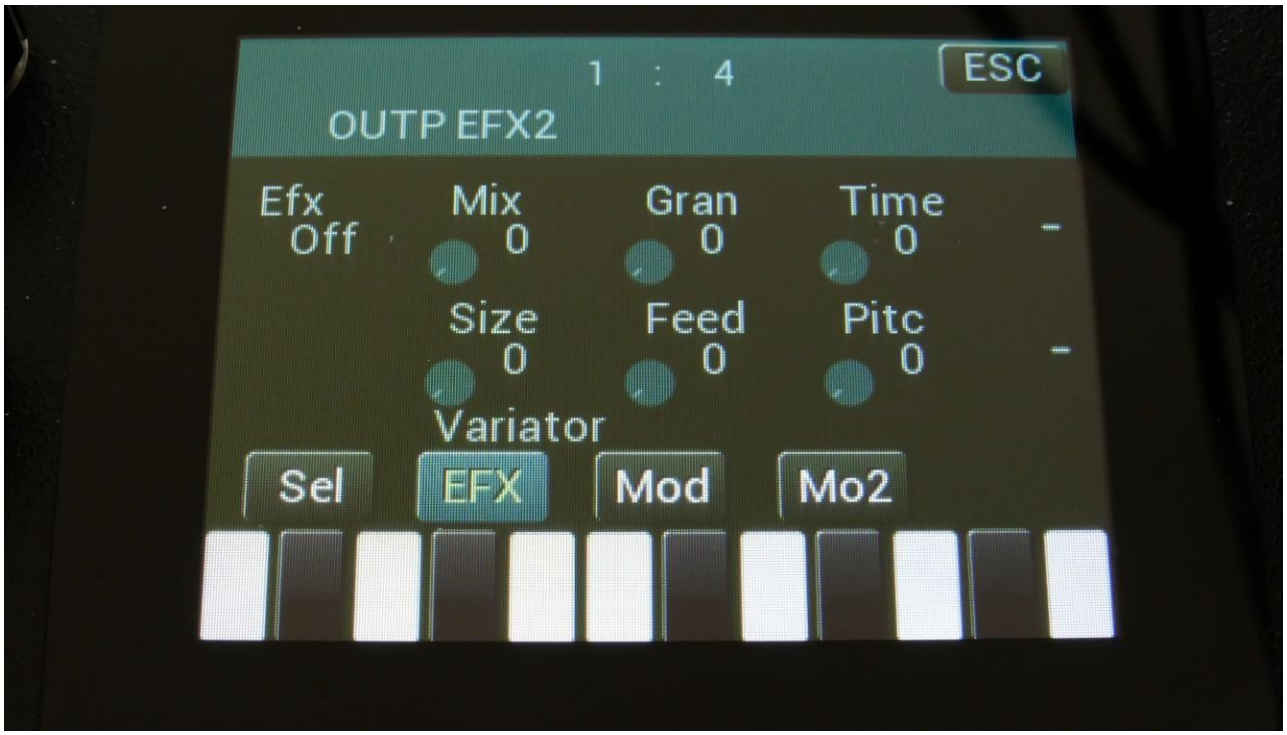
511. Les paramètres de cette page :

Étape 1 et étape 2 : Module le paramètre de nombre de pas.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

X : Module le paramètre « X ».

variateur



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Éteint, allumé, gelé. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné et son mixeur d'entrée peut fonctionner comme un mixeur. Lorsque l'effet est en mode Freeze, le signal d'entrée n'est plus échantillonné. Le son retenu par l'effet continuera à être joué encore et encore. TOUS LES EFFETS NE SONT PAS AFFECTÉS PAR LE GEL !

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet, qui est envoyé au bus audio.

Super: Détermine le modèle de variation. Plage : 0 à 511.

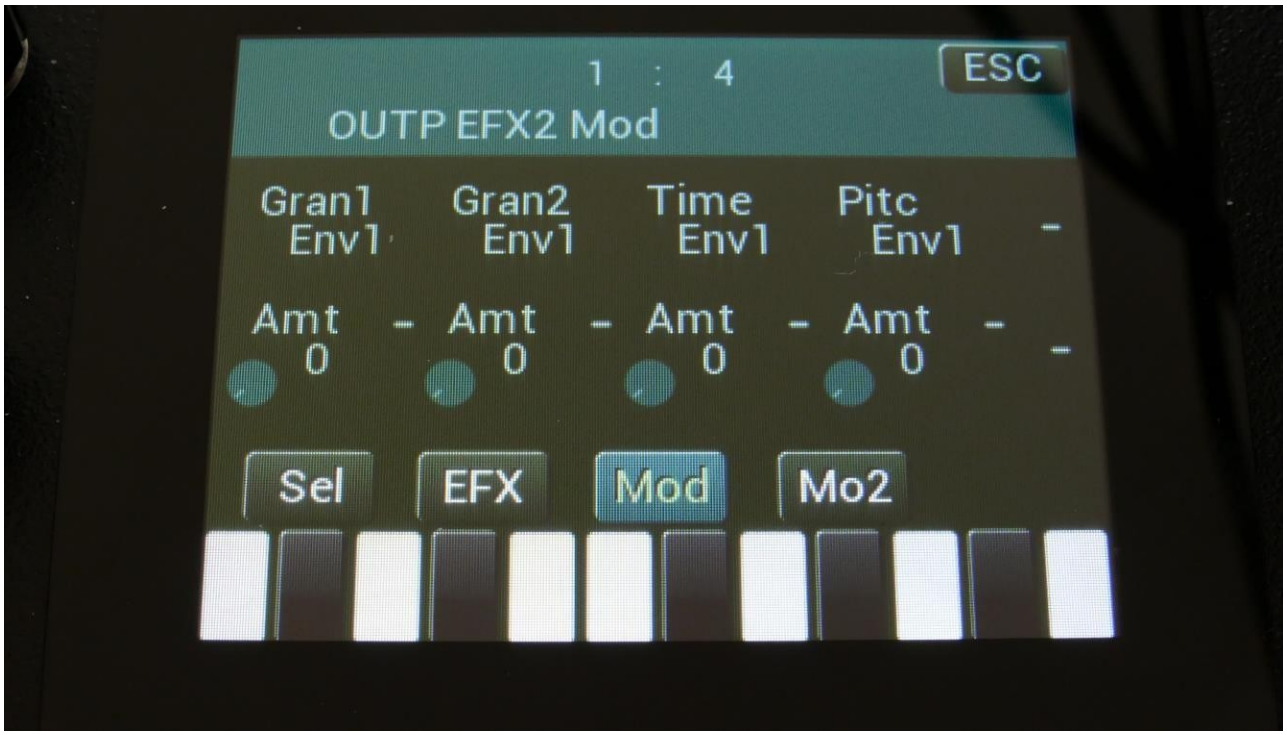
Temps: La taille du tampon RAM utilisé pour le variateur.

Taille: La taille d'un grain.

Alimentation: Ajuste la quantité de signal de sortie du variateur qui doit être renvoyée à son entrée.

photo : La quantité de changement de hauteur du variateur.

Modulation du variateur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

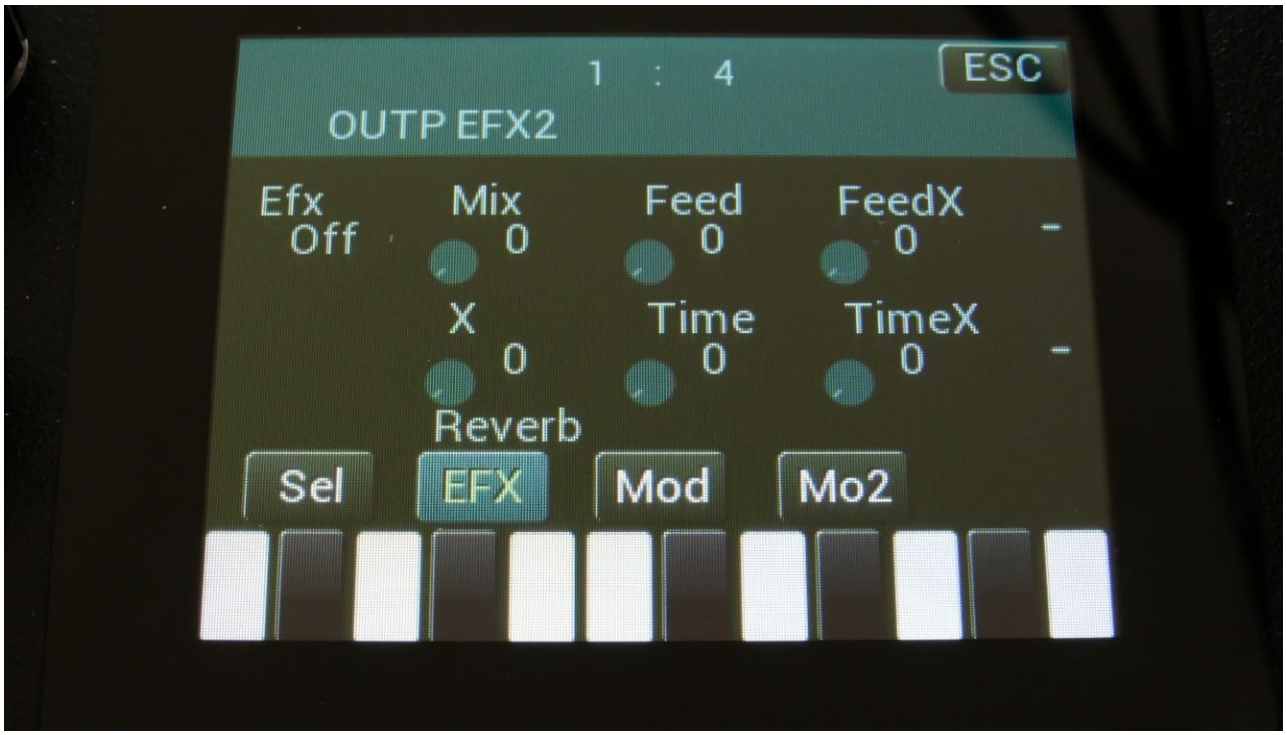
511. Les paramètres de cette page :

Gran1 et Gran2 : Module le paramètre de modèle de variation gran.

Temps: Module le paramètre temps.

photo : Module le paramètre de pitch shift.

Réverbération



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Alimentation: Retour de réverbération.

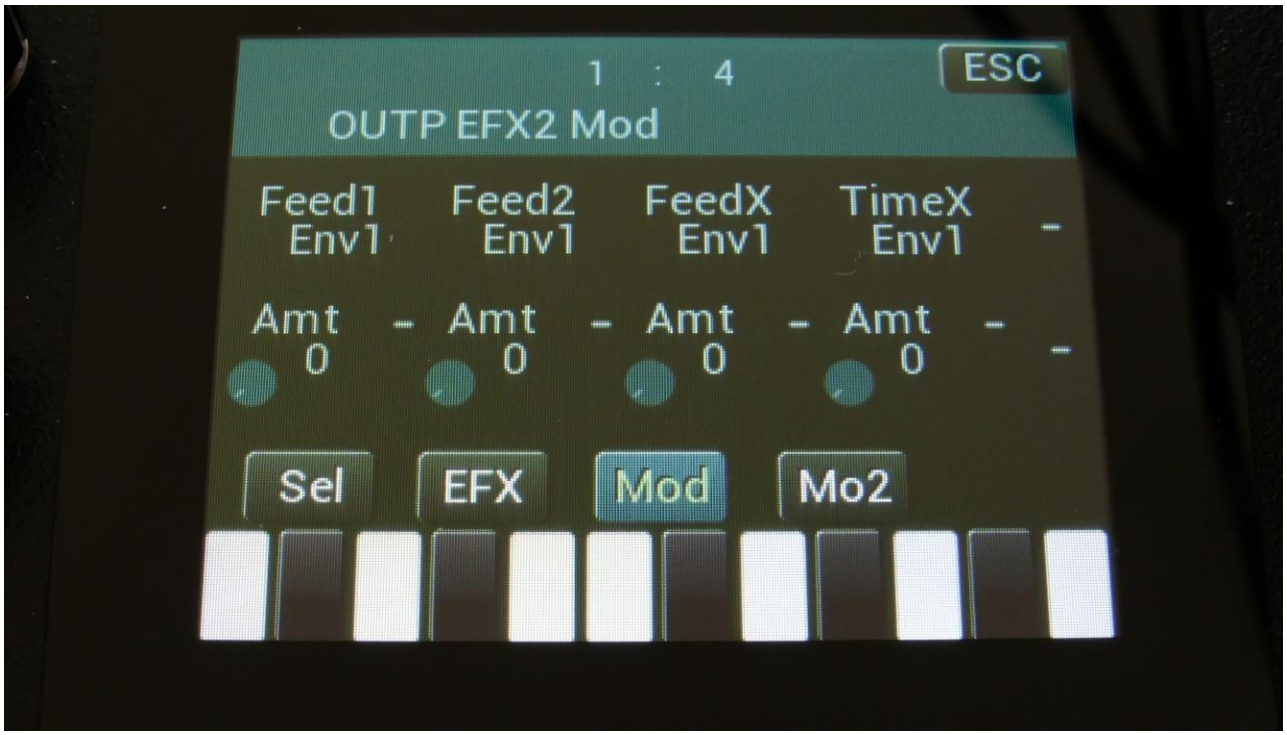
Flux X : Ajuste la diminution du feedback des taps de réverbération suivants. Des réglages plus bas donnent un effet de retard. Au fur et à mesure que cette valeur est augmentée, la réverbération devient métallique et, à des réglages plus élevés, elle donne une réverbération plus complète.

X : Intermodulation « X » du son. Un autre spécial Gotharman ☺

Temps: Temps de réverbération. La durée totale de réverbération est une combinaison de time, timeX, feed et feedX.

Temps X : Ajuste la diminution dans le temps des taps de réverbération suivants. Des réglages plus faibles conviennent à une réverbération courte et des réglages plus élevés à une réverbération longue.

Modulation de réverbération



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

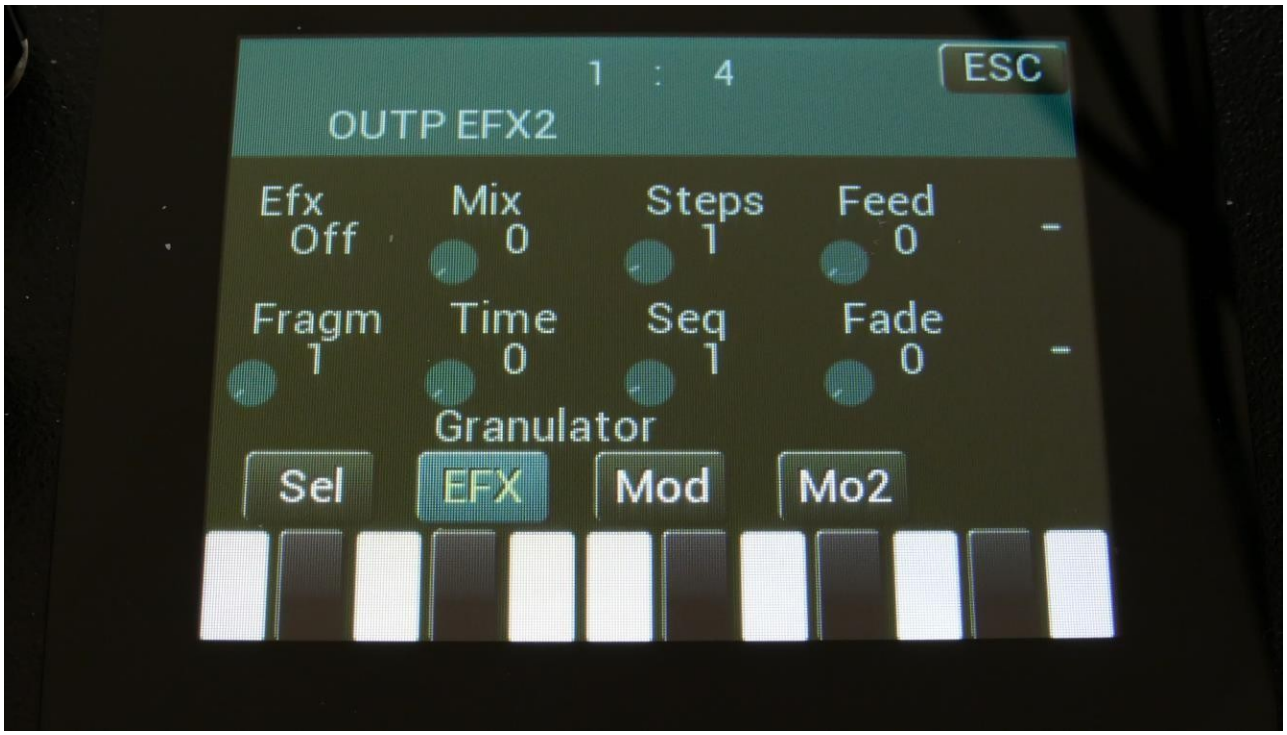
511. Les paramètres de cette page :

Flux1 et Flux2 : Module le paramètre de feedback.

FluxX : Module le paramètre feed x.

HeureX : Module le paramètre temps x.

Granulateur (non synchronisé)



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Mesures: Définit le nombre d'étapes que les séquences du granulateur doivent parcourir, jusqu'à ce qu'elles recommencent à partir de la première étape. Plage : 1 à 16.

Alimentation: Ajuste la quantité de signal de sortie du granulateur qui doit être renvoyée à son entrée.

Fragment: Définit le nombre de fragments (ou de grains) dans lesquels le signal d'entrée doit être découpé. Les valeurs possibles sont 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 ou 128.

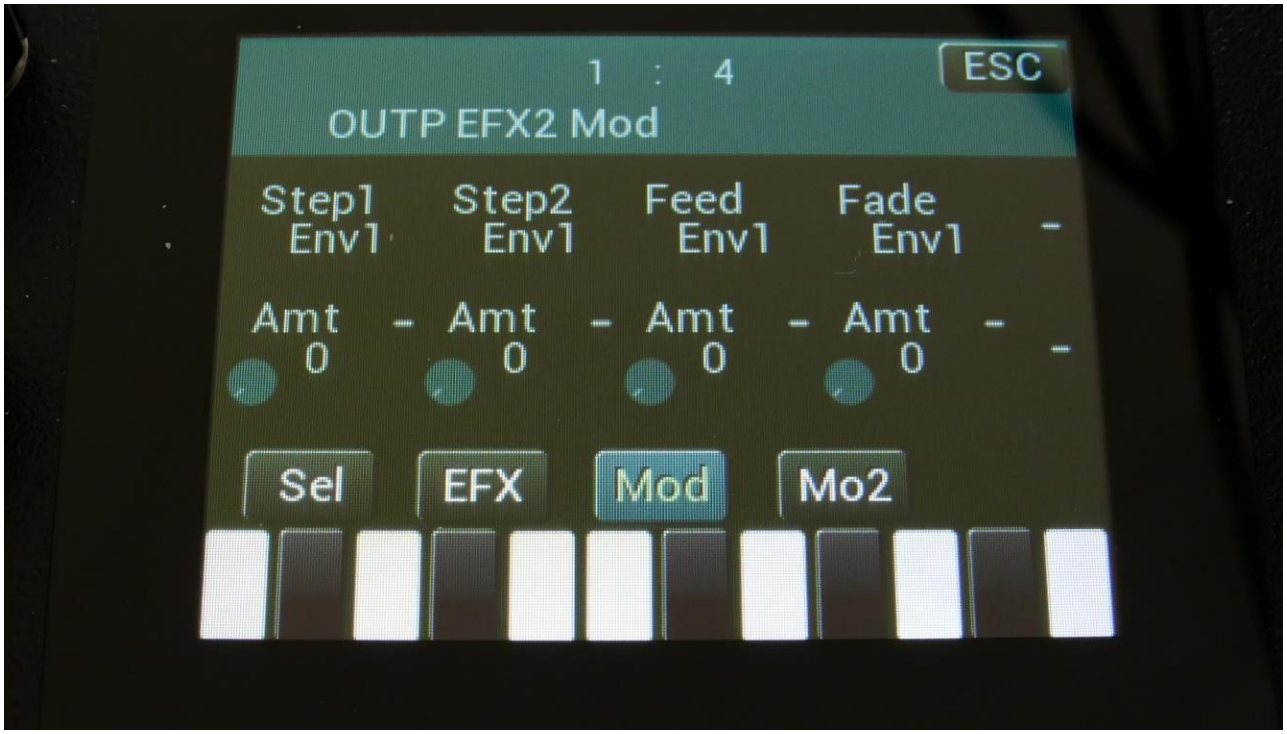
Temps: Définit la taille du tampon d'enregistrement d'entrée. Plus la taille est élevée, plus chaque grain sera gros.

Séquence : Sélectionne les pistes du contrôleur de séquenceur à partir desquelles le granulateur

doit obtenir les valeurs de pas. Chaque valeur sélectionne une partie différente de l'entrée du granulateur, à lire.

Disparaître: Lorsque ce paramètre est augmenté, chaque grain apparaîtra et disparaîtra en fondu, pour minimiser les clics.

Modulation du granulateur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

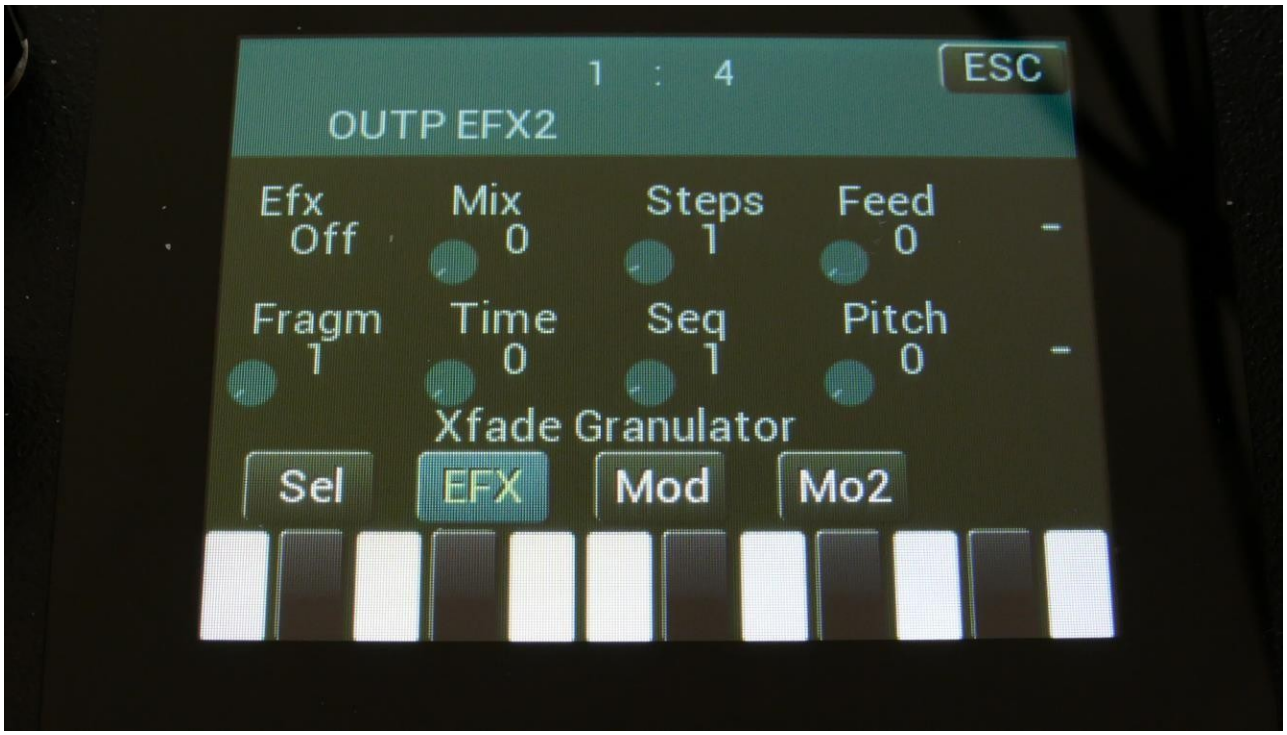
511. Les paramètres de cette page :

Étape 1 et étape 2 : Module le paramètre de nombre de pas.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Disparaître: Module les temps de fondu entrant et sortant.

Granulateur Xfade



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Mesures: Définit le nombre d'étapes que les séquences du granulateur doivent parcourir, jusqu'à ce qu'elles recommencent à partir de la première étape. Plage : 1 à 16.

Alimentation: Ajuste la quantité de signal de sortie du granulateur qui doit être renvoyée à son entrée.

Fragment: Définit le nombre de fragments (ou de grains) dans lesquels le signal d'entrée doit être découpé. Les valeurs possibles sont 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 ou 128.

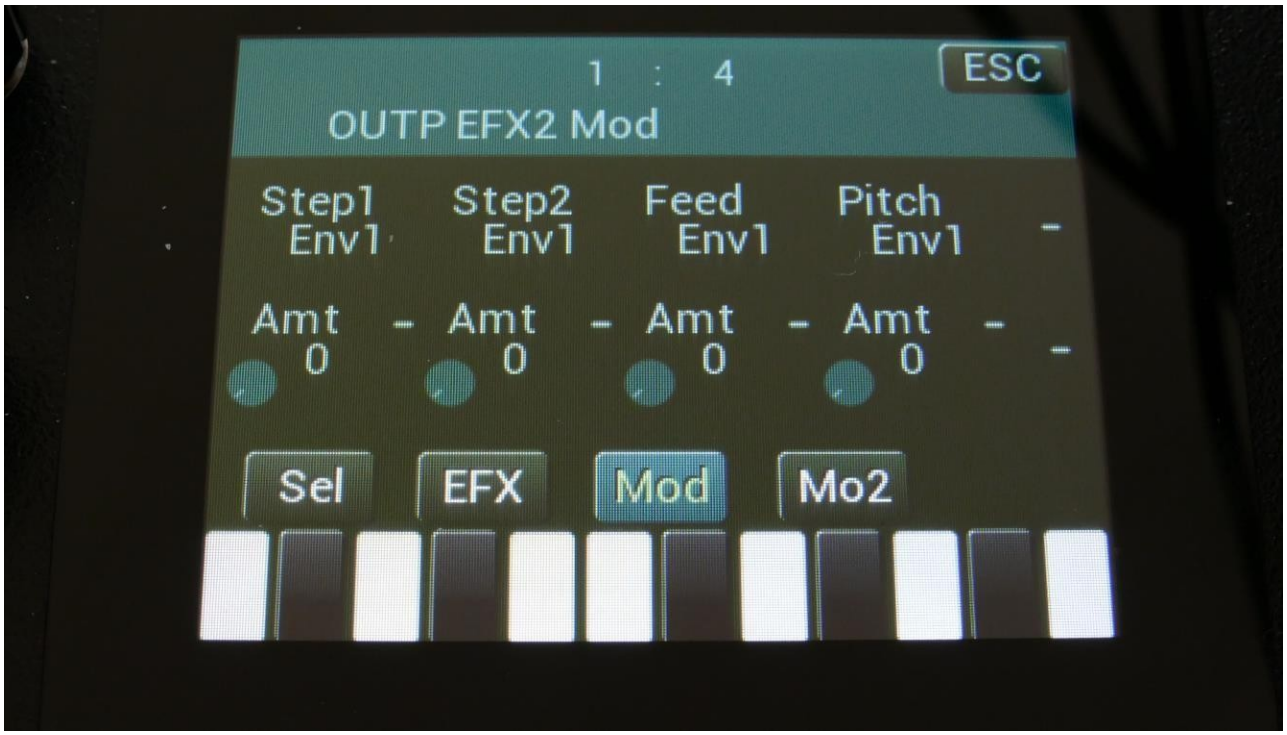
Temps: Définit la taille du tampon d'enregistrement d'entrée. Plus la taille est élevée, plus chaque grain sera gros.

Séquence : Sélectionne les pistes du contrôleur de séquenceur à partir desquelles le granulateur

doit obtenir les valeurs de pas. Chaque valeur sélectionne une partie différente de l'entrée du granulateur, à lire.

Pas: Définit la hauteur de lecture de la séquence granulaire. Une valeur inférieure à 256 diminuera le signal, une valeur supérieure à 256 le fera augmenter.

Modulation du granulateur Xfade



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

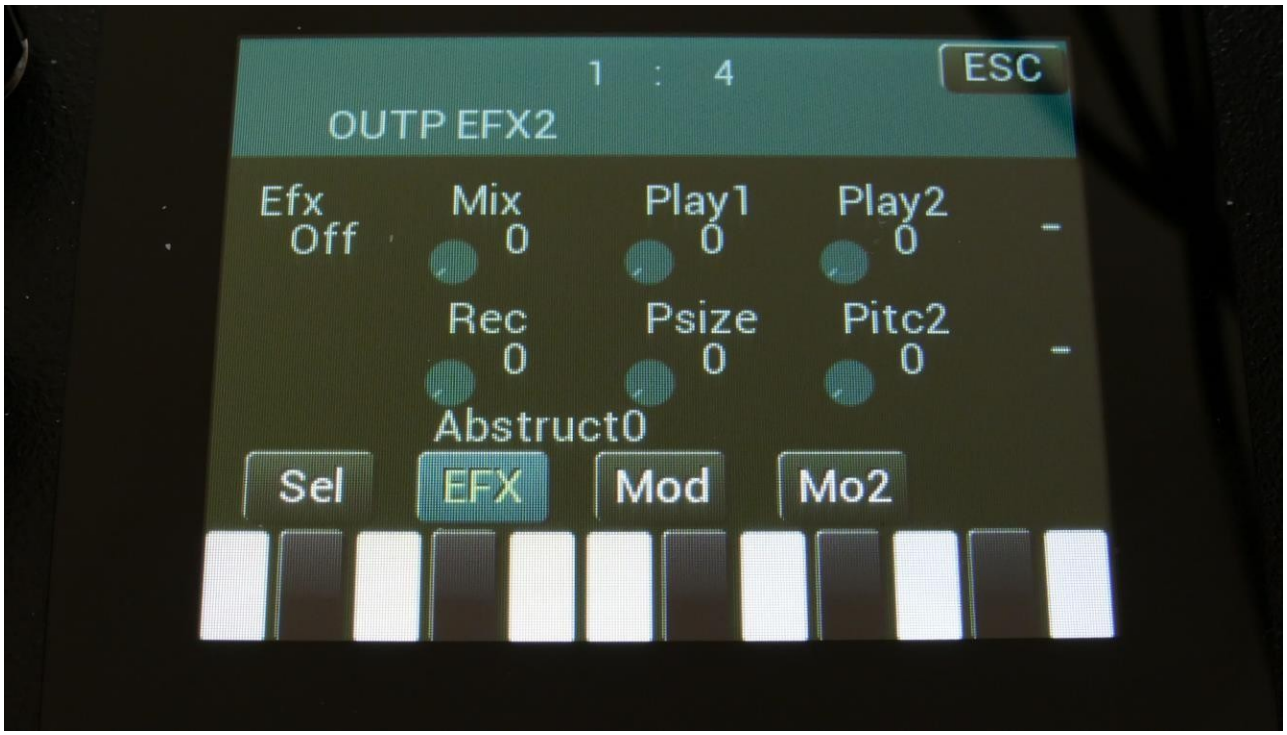
511. Les paramètres de cette page :

Étape 1 et étape 2 : Module le paramètre de nombre de pas.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Pas: Module la hauteur de la séquence granulaire.

Abstruction0



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Jouer1, Jouer2: 0 (Off), 1 à 511. Définit la durée pendant laquelle chacune des têtes de lecture doit lire, jusqu'à ce qu'elle passe à un nouvel emplacement aléatoire.

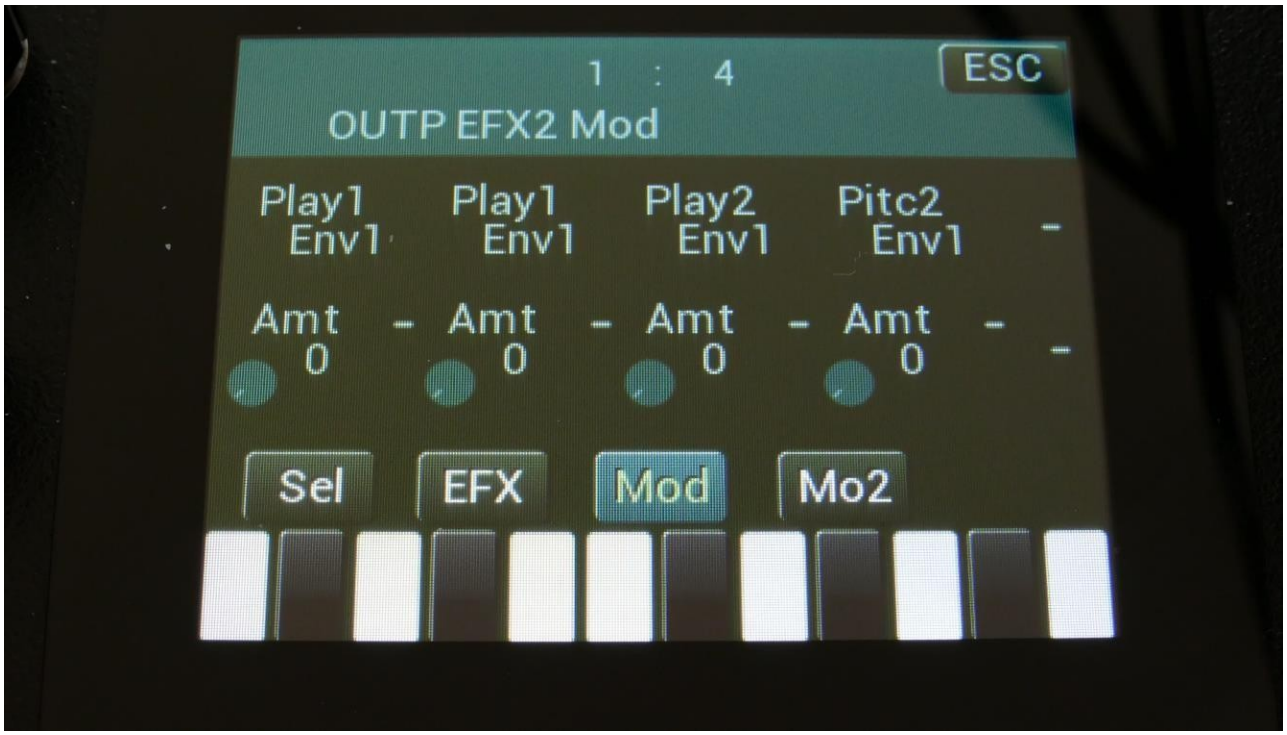
Rec : 0 à 511. Définit la taille du tampon d'enregistrement. Détermine la durée pendant laquelle il doit enregistrer l'entrée, avant de recommencer.

Taille : 0 (Off), 1 à 255. Ce paramètre définit la taille totale du tampon de lecture, indépendamment de la taille du tampon d'enregistrement. Si ce paramètre est 0, le paramètre Rec détermine la taille du tampon de lecture, mais s'il a une autre valeur, ce paramètre détermine la taille du tampon de lecture. Il peut être utilisé comme moyen rapide d'ajuster la durée de lecture des deux têtes de lecture en même temps. Avec des réglages bas, des effets granuleux avec de très petits grains peuvent être obtenus. Si la valeur de ceci est supérieure à

le paramètre Rec, il lira les zones du tampon d'enregistrement qui ne sont pas enregistrées et créera un effet « Freeze ».

Pitc2 : 0 à 511. Définit la hauteur de lecture pour la tête de lecture 2. Une valeur inférieure à 256 fera baisser le signal, une valeur supérieure à 256 le fera monter.

Modulation Abstruction0



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

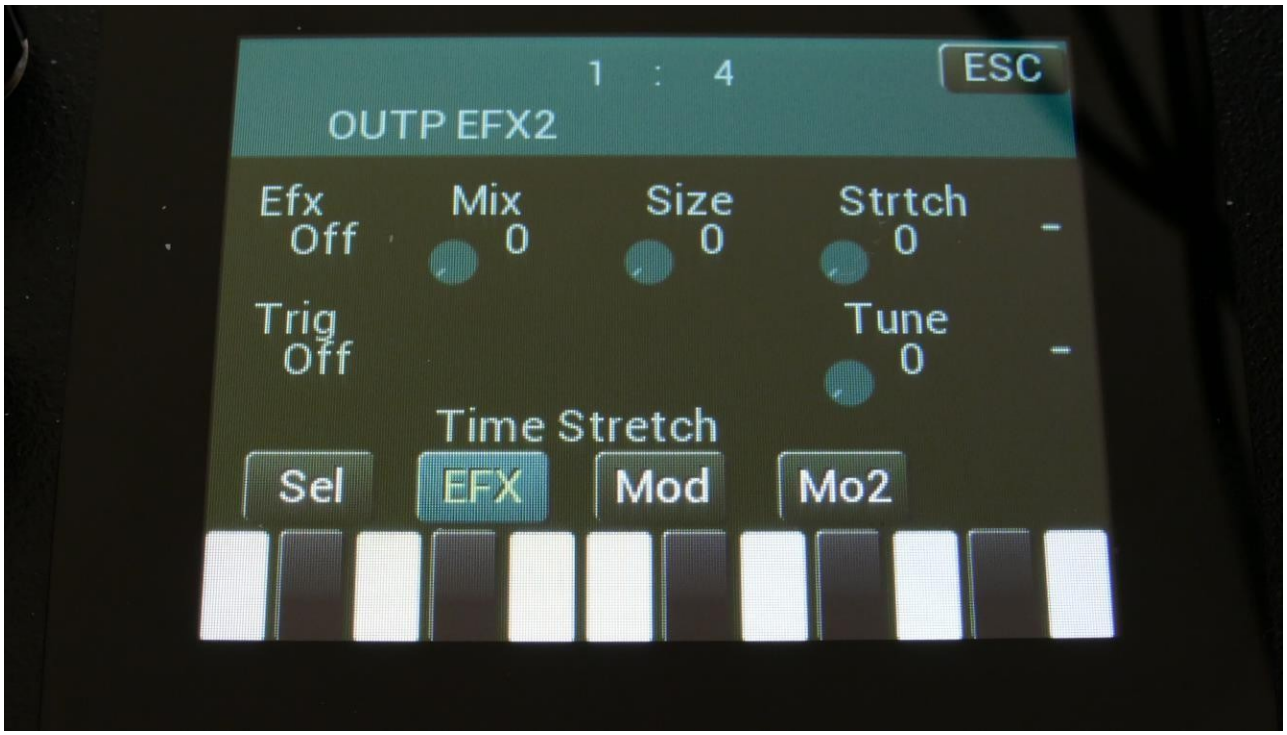
Jouer1 : Module la taille de la tête de lecture

1. **Jouer2 :** Module la taille de la tête de

lecture 2. **Pitc2 :** Module le pitch de la tête de

lecture 2.

Étirement temporel



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

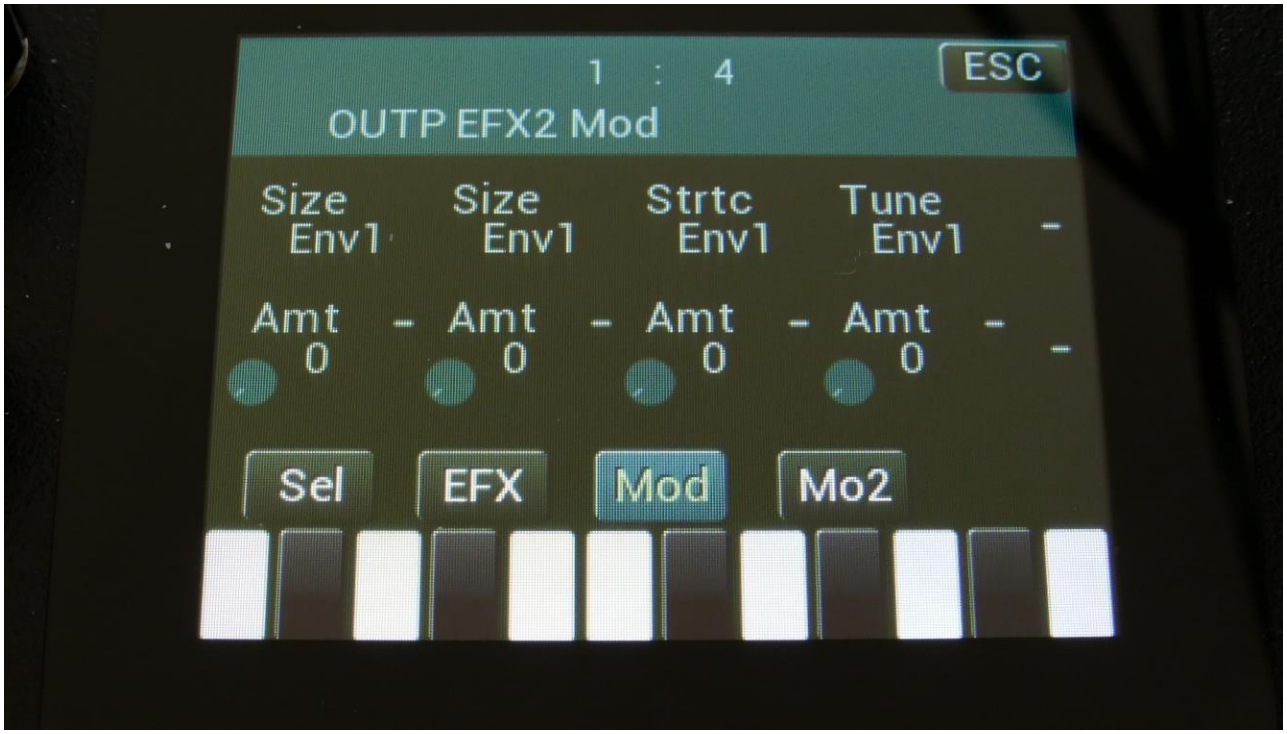
Taille: 0 à 511. La taille du tampon RAM utilisé pour le TimeStretcher.

Étirement : 0 à 511. Étirement du temps. Une valeur inférieure à 256 étirera le son plus longtemps, une valeur supérieure à 256 compressera le son pour le rendre plus court.

Trigonométrie: Off, 1 à 16. Détermine si l'effet de time stretch doit être déclenché par une partie ou non.

Régler: Pas grossier. Une valeur inférieure à 256 diminuera le signal, une valeur supérieure à 256 le fera augmenter.

Modulation d'étirement temporel



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

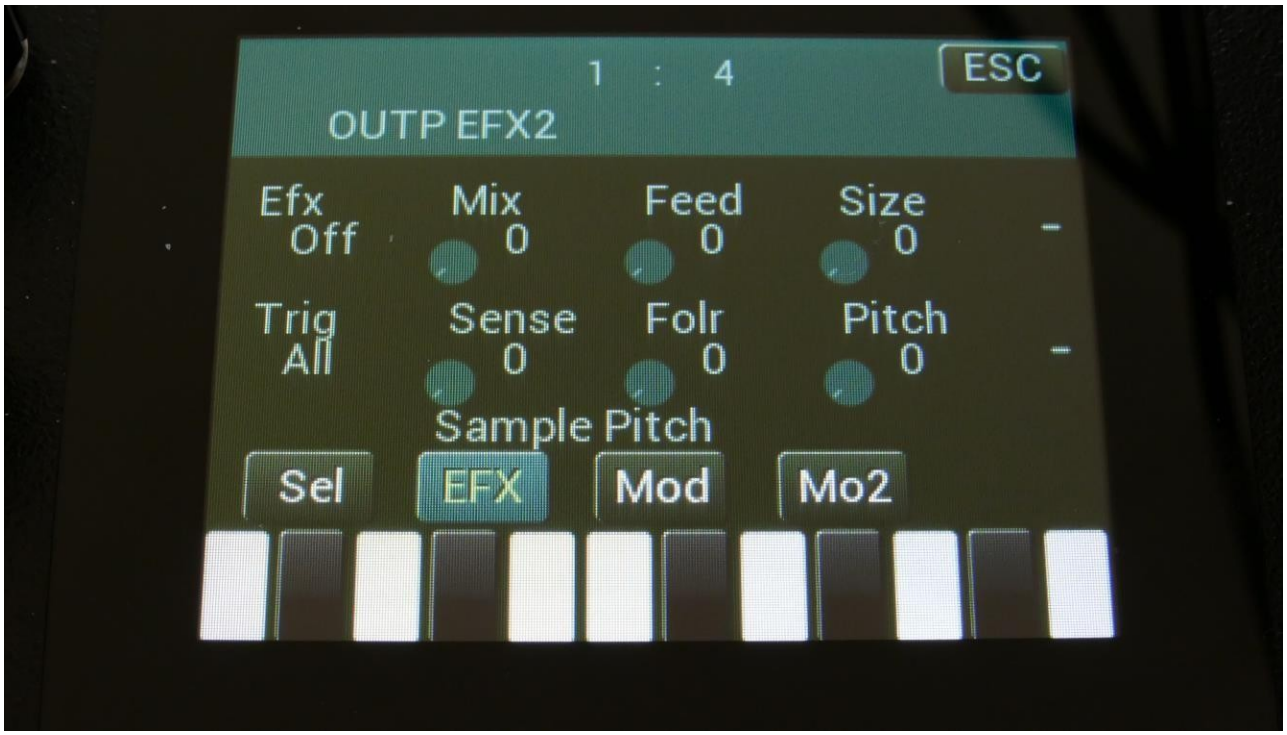
511. Les paramètres de cette page :

Taille: Module la taille du tampon d’entrée de time stretch.

Strct : Module le time stretching.

Régler: Module le pitch grossier.

Exemple de présentation



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Alimentation: Définit la quantité de signal de sortie d'effet qui doit être renvoyée à son entrée.

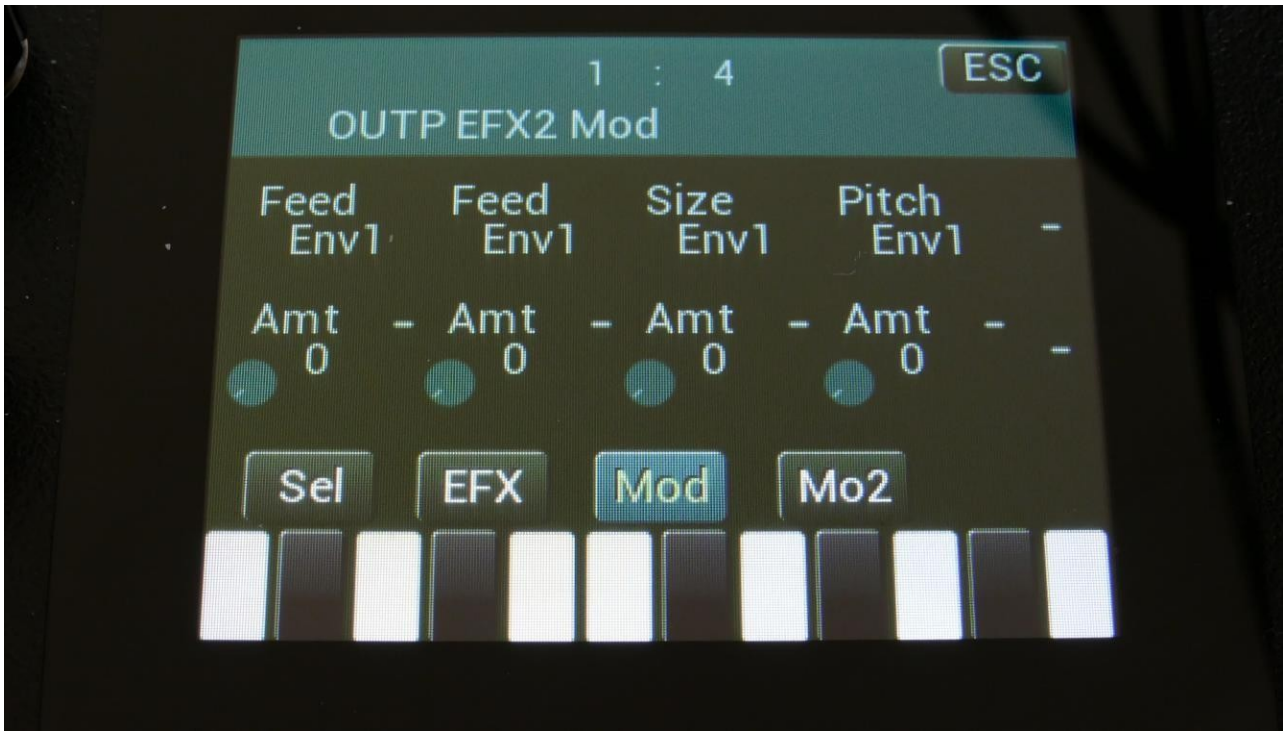
Taille: 0 à 511. Le nombre de trames d'onde utilisées pour chaque grain de pitch.

Trigonométrie: Arrêt, 1 à 16, ArrêtM, 1M à 16M. Détermine si l'effet de hauteur d'échantillon doit être déclenché par toutes les parties ou par une seule partie. Le suffixe « M » indique que le pointeur de lecture se déplacera selon un autre motif, ce qui donnera des résultats légèrement différents.

Suite : Le taux de suivi de l'enveloppe de sortie de l'effet de hauteur d'échantillonnage.

Pas: Le pitch de lecture. Les valeurs inférieures à 256 seront diminuées, les valeurs supérieures à 256 seront ajustées.

Exemple de modulation de hauteur



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

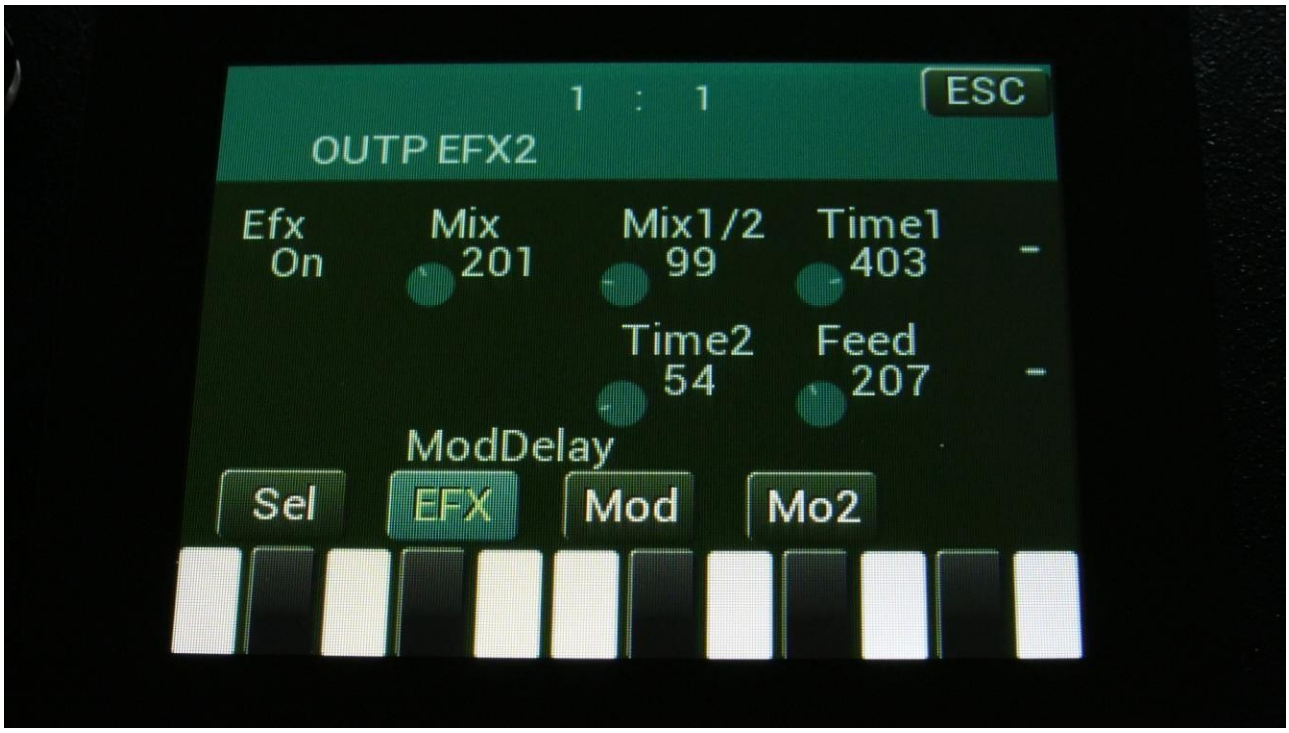
511. Les paramètres de cette page :

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Taille: Module le nombre de trames d'onde utilisées pour le changement de hauteur.

Pas: Module le pitch shifting.

Délai de modification



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Mix1/2 : Mélangez entre les robinets de retard 1 et 2.

Temps1 : Temps de

temporisation, appuyez sur 1.

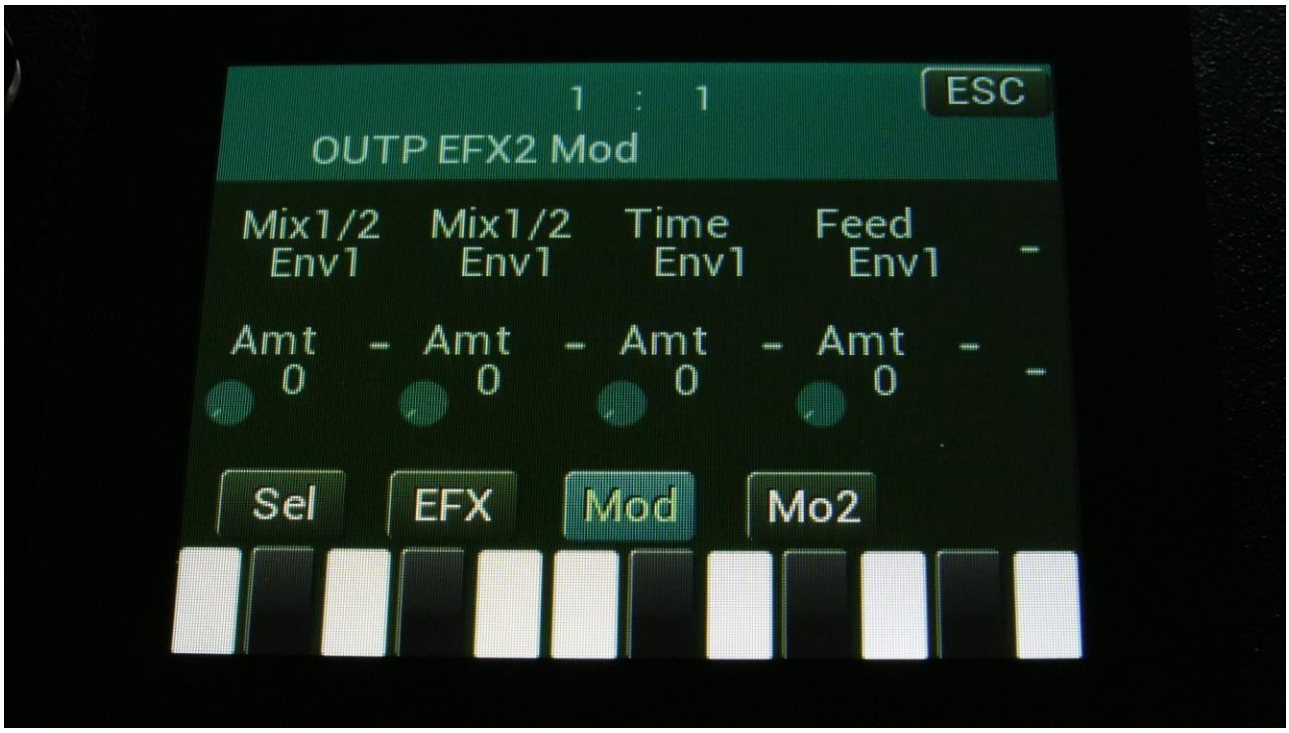
Temps2 : Temps de

temporisation, appuyez sur 2.

Alimentation: Retarder le

montant du feedback.

Modulation du retard de modulation



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

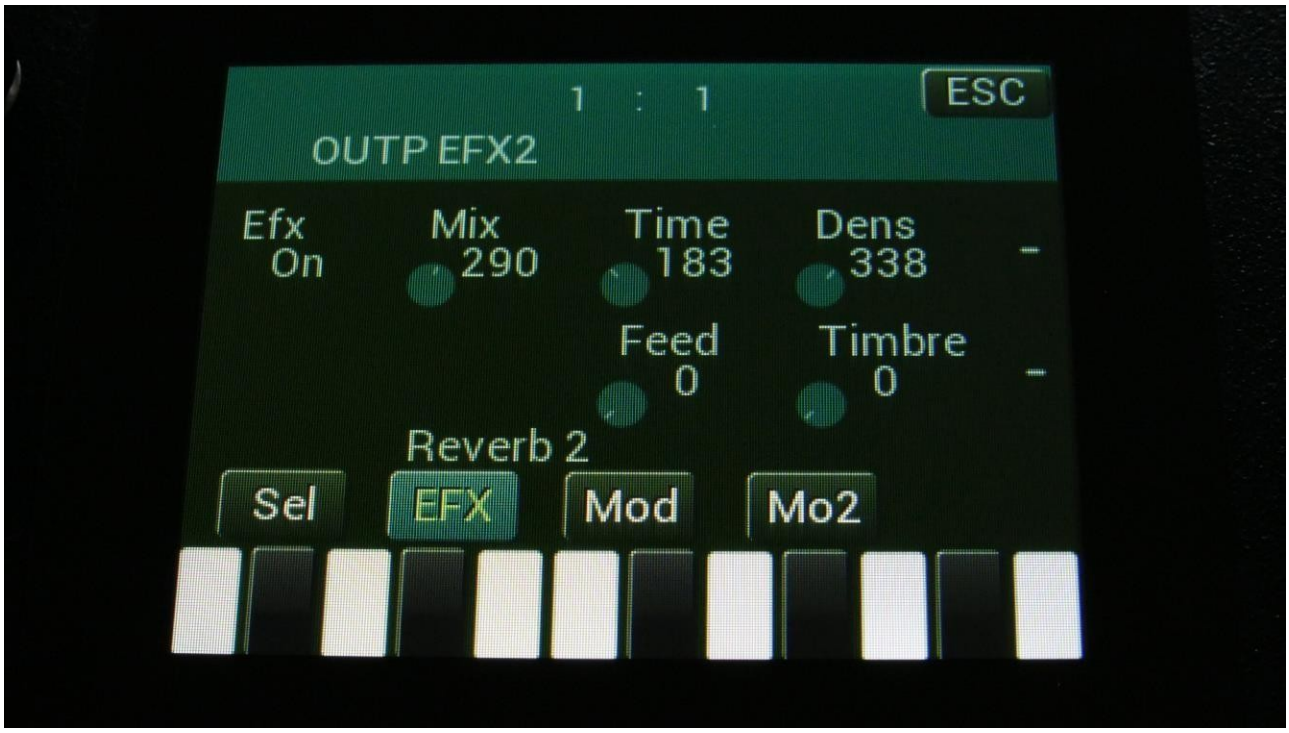
511. Les paramètres de cette page :

Mix1/2 : Module le mix entre les prises de retard 1 et 2.

Temps: Modulera le temps de retard 1.

Alimentation: Module le paramètre d'alimentation.

Réverbération 2



Appuyez sur le bouton tactile EFX pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet.

Effet : Allumé, éteint. Lorsque l'effet est désactivé, il est contourné.

Mélanger: Le mélange entre le signal non affecté sur l'entrée d'effet et le signal affecté sur la sortie d'effet.

Mix1/2 : Mélangez entre les robinets de retard 1 et 2.

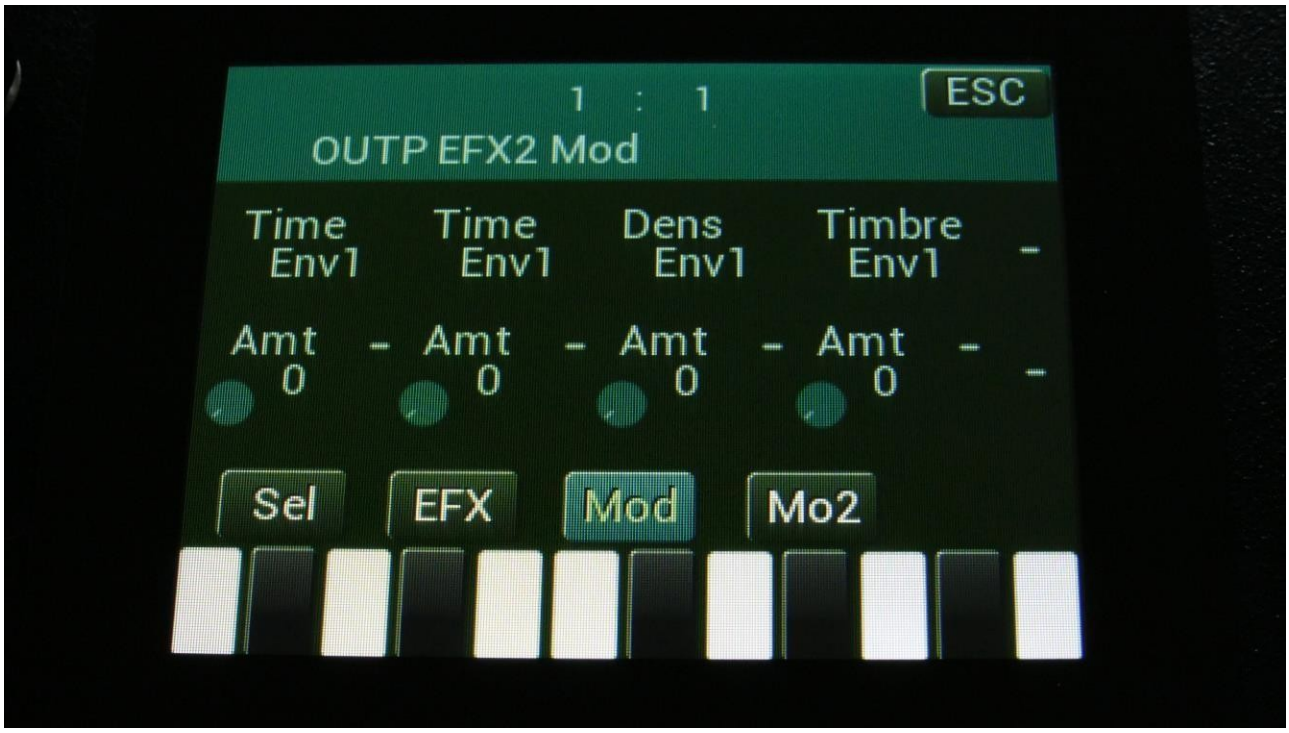
Temps: Temps de réverbération. Plus le niveau est élevé, plus la réverbération durera longtemps.

C'est: Densité de réverbération. Plus ce niveau est élevé, plus l'effet de réverbération sera dense.

Alimentation: Retour de réverbération. Augmenter cette valeur entraînera des temps de réverbération encore plus longs.

Timbre: Avec différents réglages, l'effet de réverbération sera un peu différent.

Modulation de réverbération 2



Appuyez sur le bouton tactile Mod, pour accéder à cette page.

Les 2 VU-mètres à droite de l'écran affichent l'entrée et la sortie de l'effet. Les petits VU-mètres à côté des paramètres montrent l'activité des sources de modulation sélectionnées.

Pour chaque paramètre modulable, il est possible de sélectionner une source de modulation et d'ajuster la quantité de modulation. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de cette section.

La rangée supérieure de paramètres sélectionne les sources de modulation, **la rangée inférieure de paramètres**
(Étiqueté Amt) ajuste la quantité de modulation dans la plage de 0 à

511. Les paramètres de cette page :

Temps1 et Temps2 : Module le paramètre Time.

C'est: Module le paramètre Densité.

Timbre: Module le paramètre Timbre.

Le séquenceur

Le séquenceur LD3 dispose de 2 types de pistes différents : les pistes de notes et les pistes de contrôleur. Il dispose de 16 pistes de notes et de 32 pistes de contrôleur.

Chaque piste de notes contrôle 1 partie – la piste de notes 1 contrôle la partie 1, la piste de notes 2 contrôle la partie 2 et ainsi de suite, et chaque piste a une sous-piste de numéro de note, une sous-piste de temps de porte, une sous-piste de vélocité, une sous-piste de position, une sous-position. une sous-piste et une sous-piste marche/arrêt. Le numéro de note, le temps de porte, le temps de retard, le swing, la vélocité et la position peuvent être modulés. Le swing peut également être ajouté aux 16 pistes de notes en même temps, grâce à la fonction « Swing All ». Les 16 pistes de notes peuvent contrôler soit une partie interne, soit un périphérique MIDI externe. Chaque piste de notes peut comporter jusqu'à 64 pas et la résolution peut être réglée de 1/64 à ½. Chaque pas d'une piste de notes peut être lu à n'importe quelle position de la séquence, permettant un séquençage polyphonique par pas. Un paramètre Strum a également été ajouté, pour faire gratter les accords polyphoniques.

Une gamme peut être ajoutée sur la sortie d'une piste de notes. Cela peut être une gamme harmonique, ou une gamme qui échange les touches d'une octave, ou une gamme qui échange les touches noires et blanches.

Chaque piste de contrôleur envoie sa valeur à la matrice des sources de modulation et, si sélectionnée, à la sortie MIDI (CC et PitchBend). Ils peuvent comporter jusqu'à 128 pas et la résolution peut être réglée de 1/64 à 1/2. Un paramètre smooth est disponible, qui, lorsqu'il est activé, fera glisser une piste de contrôleur d'un pas à l'autre.

Des modèles sont disponibles, comme la montée en puissance, la descente et la randomisation. Le pourcentage dans lequel le modèle doit affecter la piste est réglable.
La piste de position comporte des modèles spéciaux pour les séquences avant, arrière, alternées, aléatoires, à 2 notes et à 4 notes.

Toutes les pistes ont des paramètres de dernière étape, d'étape de début et de résolution séparés, de sorte que même les séquences polyrythmiques sont possibles.

Le tempo du séquenceur peut être réglé entre 51 et 306 BPM. Il peut se synchroniser avec l'horloge MIDI, et il est à la fois possible de transmettre et de renvoyer l'horloge MIDI vers la sortie MIDI.

La saisie des valeurs des numéros de note peut être effectuée de manière analogique/TR, via les boutons de pas, et elle peut être effectuée par enregistrement en temps réel, monophonique ou polyphonique, et par enregistrement pas à pas, monophonique ou polyphonique. Pour assister l'enregistrement en temps réel, un métronome est présent. Il est également possible d'enregistrer des échantillons sous forme de pistes audio via le séquenceur.

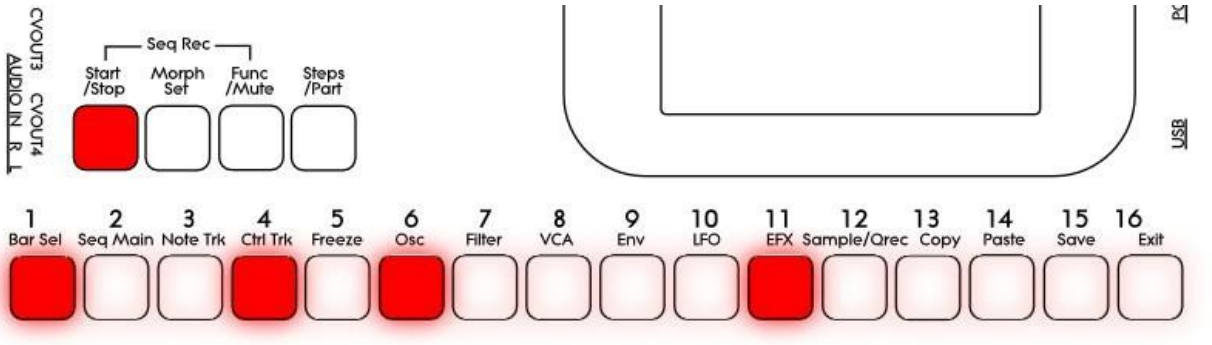
La saisie des valeurs des pistes du contrôleur ne peut être effectuée que via l'écran tactile, par

enregistrement en temps réel ou pas à pas.

Il est possible de couper et d'éditer chaque piste séparément.

N'oubliez pas de sauvegarder toutes les modifications que vous effectuez dans le séquenceur. Sinon, ils seront perdus lorsque vous modifierez le préréglage ou désactiverez LD3. Découvrez comment procéder dans la section « Enregistrer le préréglage ».

Démarrage et arrêt du séquenceur :



Pour lancer la lecture du séquenceur, appuyez et relâchez le bouton Start/Stop, afin qu'il s'allume.

Le séquenceur va maintenant commencer à jouer. Lorsque les boutons Func/Mute et Steps/part ne s'allument pas, chaque fois qu'une partie est déclenchée pour être lue, le bouton de pas correspondant s'allumera brièvement.

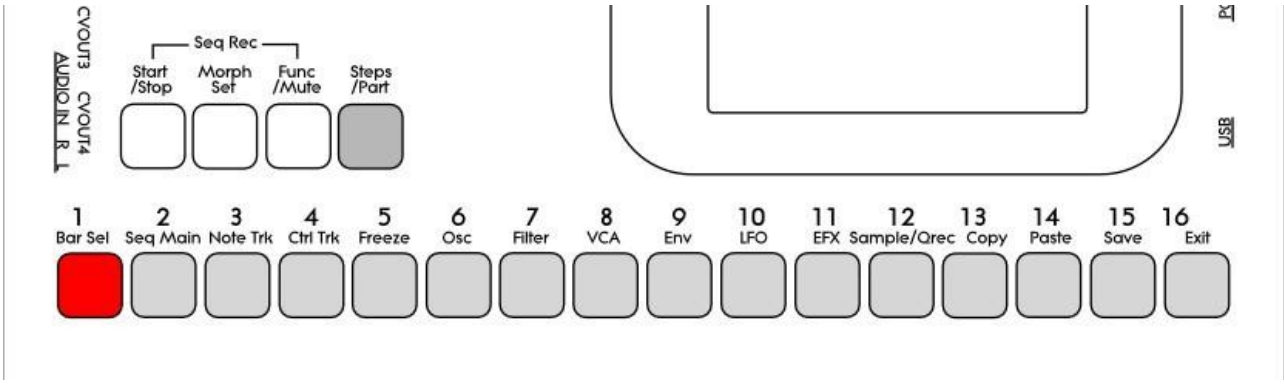
La lecture du séquenceur démarrera soit à partir des pas de début sélectionnés de chaque piste (bouton CONT noir), soit elle continuera à partir du point où elle a été arrêtée (bouton CONT bleu). Le bouton tactile CONT se trouve sur la page de sélection Preset/Song.



Pour arrêter le séquenceur, il suffit d'appuyer à nouveau sur le bouton Start/Stop, afin qu'il ne s'allume plus.

Si vous appuyez sur le bouton de lecture pour démarrer le séquenceur et qu'il ne démarre pas, veuillez vérifier dans la section « MOR>COMMON » (décrite plus loin dans ce manuel) qu'il n'est pas configuré pour une synchronisation MIDI externe.

Sélection d'une piste :



Appuyez et maintenez enfoncé le bouton Étapes/Partie.
Le numéro de la piste sélectionnée sera maintenant affiché, par l'un des 16 boutons de pas s'éclairant. Le numéro au-dessus du bouton de pas est le numéro de la piste actuellement sélectionnée.
Pour sélectionner une autre piste, tout en maintenant enfoncé le bouton Steps/Part, appuyez sur l'un des 16 boutons de pas.

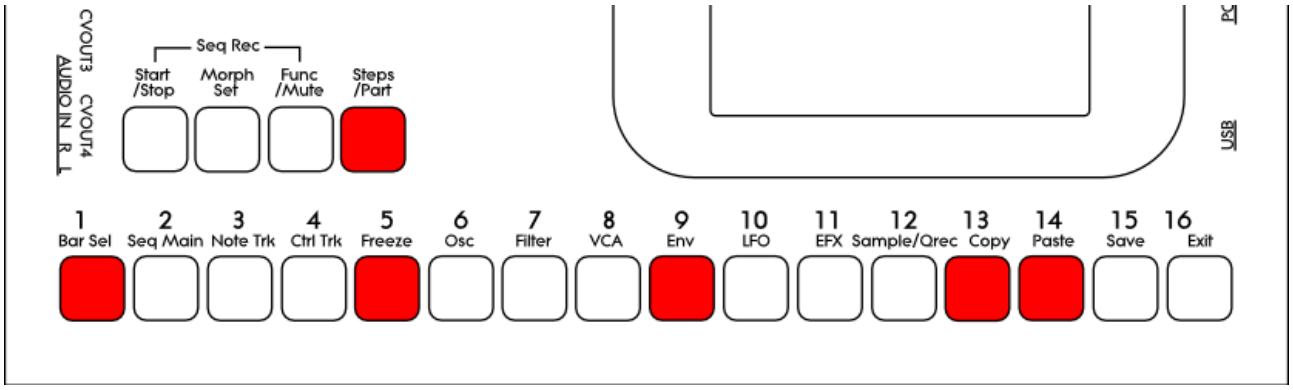
La piste sélectionnée est la piste dont les paramètres seront affichés à l'écran lors de l'accès aux pages d'édition.

Lorsque vous entrez dans les pistes 17 à 32 du contrôleur séquenceur, 1 sera égal à 17, 2 sera égal à

18, et ainsi de suite. Les pistes de notes sont sélectionnées avec la partie, tandis que les pistes de

contrôleur sont sélectionnées séparément.

Affichage/modification des étapes de la piste de notes du séquenceur :



Tout d'abord, sélectionnez la piste pour laquelle vous souhaitez afficher/éditer les pas de notes, comme décrit précédemment dans ce manuel. Vous pouvez bien sûr sélectionner une autre piste à tout moment, même après être entré en mode d'édition de pas de note.

Pour accéder au mode d'édition de pas de note, appuyez et relâchez le bouton Steps/Part. Cela devrait maintenant s'allumer. Tous les pas du séquenceur de notes activés pour la lecture s'allumeront désormais également sur les 16 boutons de pas.

Si le séquenceur est en cours d'exécution, l'état lumineux de chaque bouton de pas sera inversé lors de la lecture d'un pas.

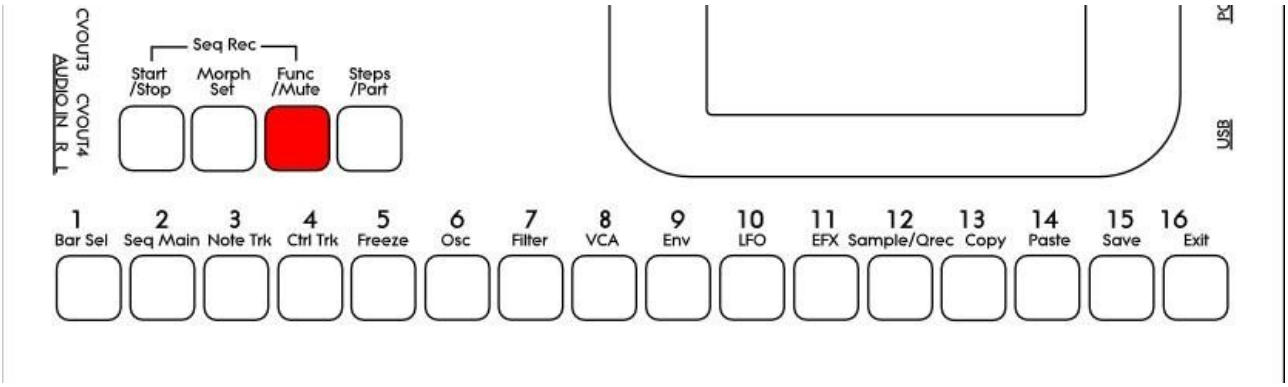
Pour activer ou désactiver une étape, appuyez simplement sur le bouton d'étape correspondant, cela fera basculer son état.

Lorsque le séquenceur est en mode d'enregistrement (le bouton Start/Stop clignote), appuyer sur l'un des boutons pas à pas réglera le mode d'enregistrement sur le mode pas à pas et sélectionnera ce pas pour l'enregistrement. Le bouton de pas va maintenant clignoter.

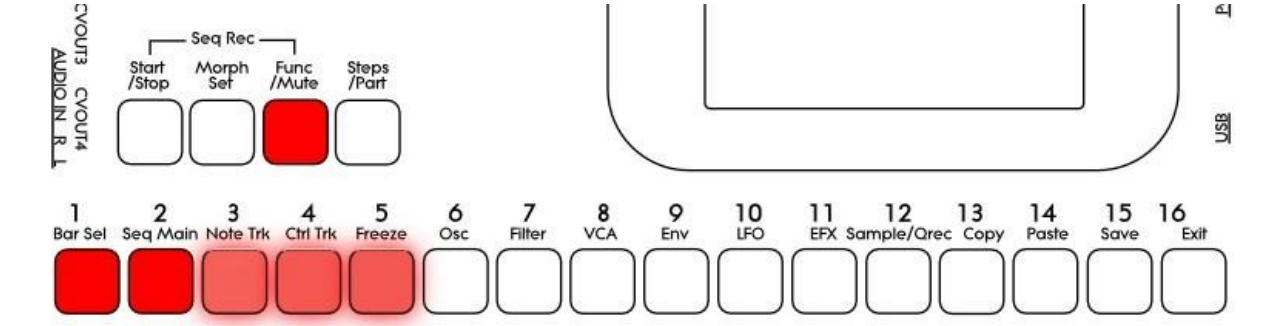
Lorsque vous utilisez le séquenceur LD3 comme un séquenceur pas à pas habituel, les pas seront lus de gauche à droite. Dans ce cas, l'étape 1 est lue à la position 1, l'étape 2 est lue à la position 2 et ainsi de suite.
Sur le séquenceur LD3, il est cependant possible de rompre ce motif, et de faire rejouer chaque pas sur n'importe quelle position, en utilisant la sous-piste de position. Il est même possible de reproduire plusieurs pas à la même position, pour un séquençage polyphonique.

Seules 16 étapes sont affichées à la fois. Les pistes de notes du LD3 comportent 64 pas. Veuillez continuer à lire pour découvrir comment basculer entre les étapes 1-16, 17-32, 33-48 et 49-64.

Sélection des pas 1-16, 17-32, 33-48 et 49 à 64 de la piste de notes du séquenceur / + des pistes de contrôleur 65-80, 81-96, 97-112, 113-128 :



Poussez et relâchez le **Exécuter/Muet** bouton, pour qu'il s'allume. Maintenant, appuyez et relâchez le bouton de l'étape 1, **Barre de cellules**:

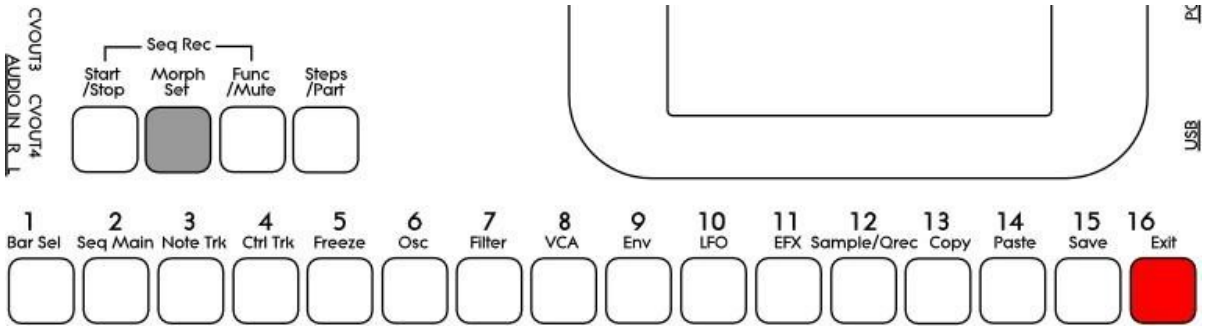


Maintenant, étape sur le bouton 1, **Barre de cellules**, s'allumera.
Pistes de notes : Lorsque vous vous trouvez sur d'autres pages que les pages de pistes du contrôleur séquenceur, la barre est sélectionnée pour être affichée pour une piste de notes. La mesure sélectionnée est la mesure affichée sur les boutons de pas et sur les pages des pistes de notes.
Appuyez sur Bar Sel pour qu'il s'allume. Maintenant, les boutons d'étape 2 à 5 sélectionneront les mesures 1 à 4 de la piste actuellement sélectionnée. Le bouton de la barre sélectionnée s'allumera. Les 3 autres boutons de sélection de barre clignoteront.
Pistes de contrôleur: Lorsque vous vous trouvez sur l'une des pages de piste de contrôleur, la barre est sélectionnée pour être affichée pour la piste de contrôleur actuellement sélectionnée. La barre sélectionnée est la barre affichée sur les pages des pistes du contrôleur.
Appuyez sur Bar Sel pour qu'il s'allume. Maintenant, les boutons d'étape 2 à 9 sélectionneront les mesures 1 à 8 de la piste actuellement sélectionnée. Le bouton de la barre sélectionnée s'allumera. Les 7 autres boutons de sélection de barre clignoteront.

Lorsque vous appuyez sur un bouton de barre déjà sélectionné, à la fois sur les pistes de notes et

de contrôleur, la fonction des boutons d'édition sera désormais basculée : Paramètres > Boutons 1 à 8 > Boutons 9 à 16.

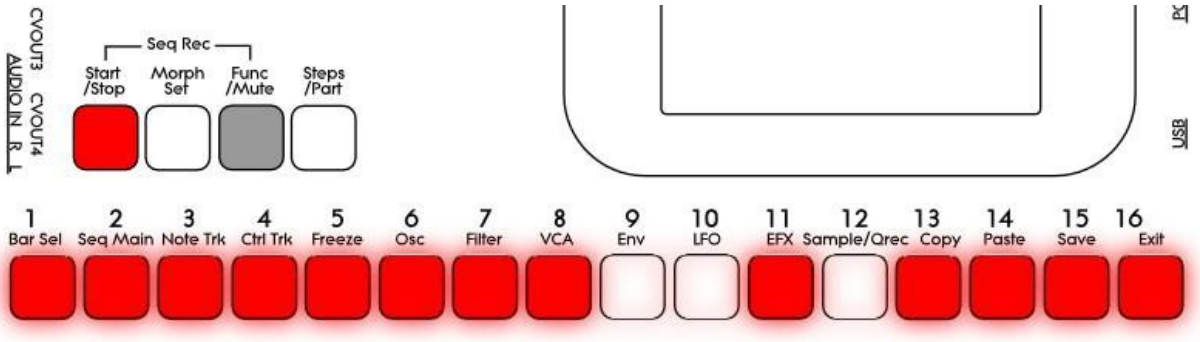
Définition de la dernière étape d'une piste de notes



Cela peut être fait sur les pages d'édition des pistes de notes, mais cela peut également être fait via les boutons-poussoirs.

Maintenez enfoncé le bouton Morph Set. Si le dernier pas de la piste de notes sélectionnée se trouve dans la plage de pas sélectionnée, cela sera désormais affiché sous la forme d'un bouton de pas qui s'allume. Appuyez sur n’importe quel bouton de pas, tout en maintenant enfoncé le bouton Morph Set, pour définir le dernier pas de la piste de notes sélectionnée.

Couper/Réactiver les pistes de notes :



Pour désactiver, réactiver ou afficher l'état de sourdine des 16 pistes de notes, maintenez enfoncé le bouton Func/Mute.

Les pistes non muettes seront désormais affichées par un bouton de pas qui s'allume et clignote brièvement à chaque fois que la piste est déclenchée.

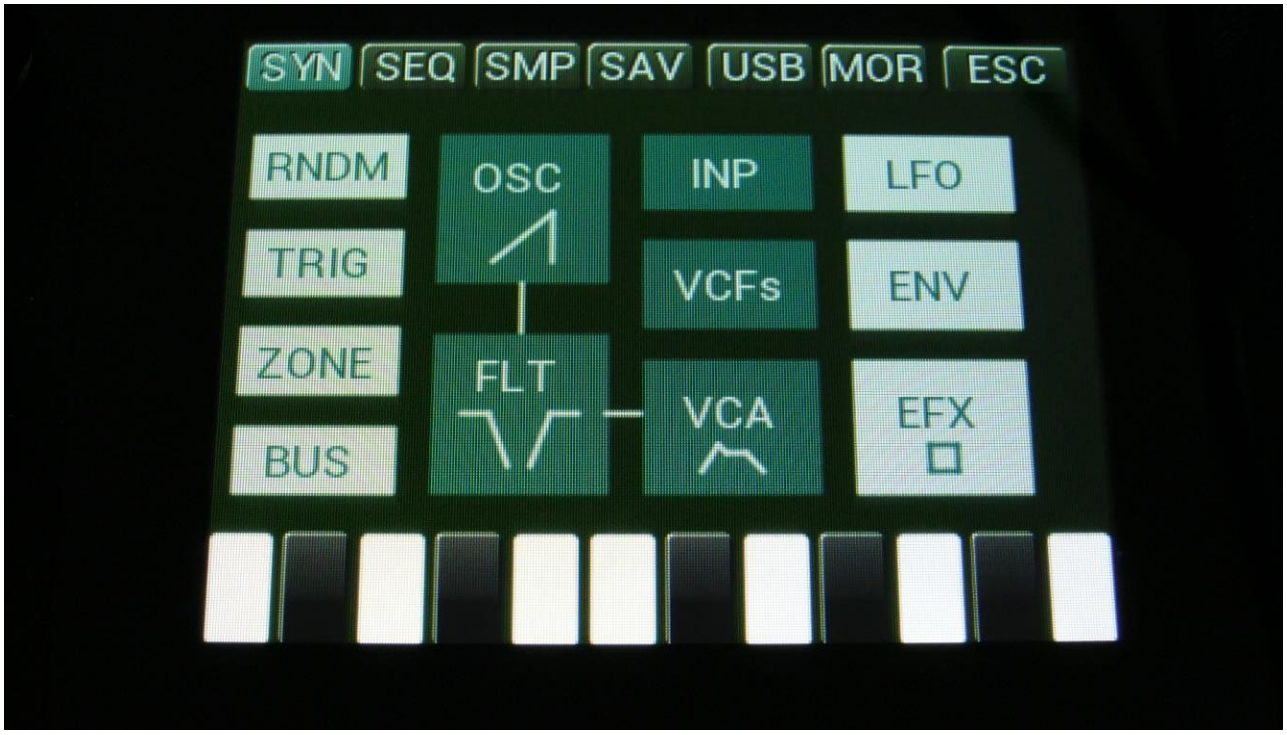
Les pistes coupées sont indiquées par un bouton de pas qui est éteint et qui s'allume brièvement, à chaque fois que la piste aurait déclenché quelque chose si elle n'avait pas été coupée.

Pour couper ou réactiver une piste, appuyez simplement sur le bouton de pas correspondant, tout en maintenant enfoncé le bouton Func/Mute.

Entrée dans le séquenceur

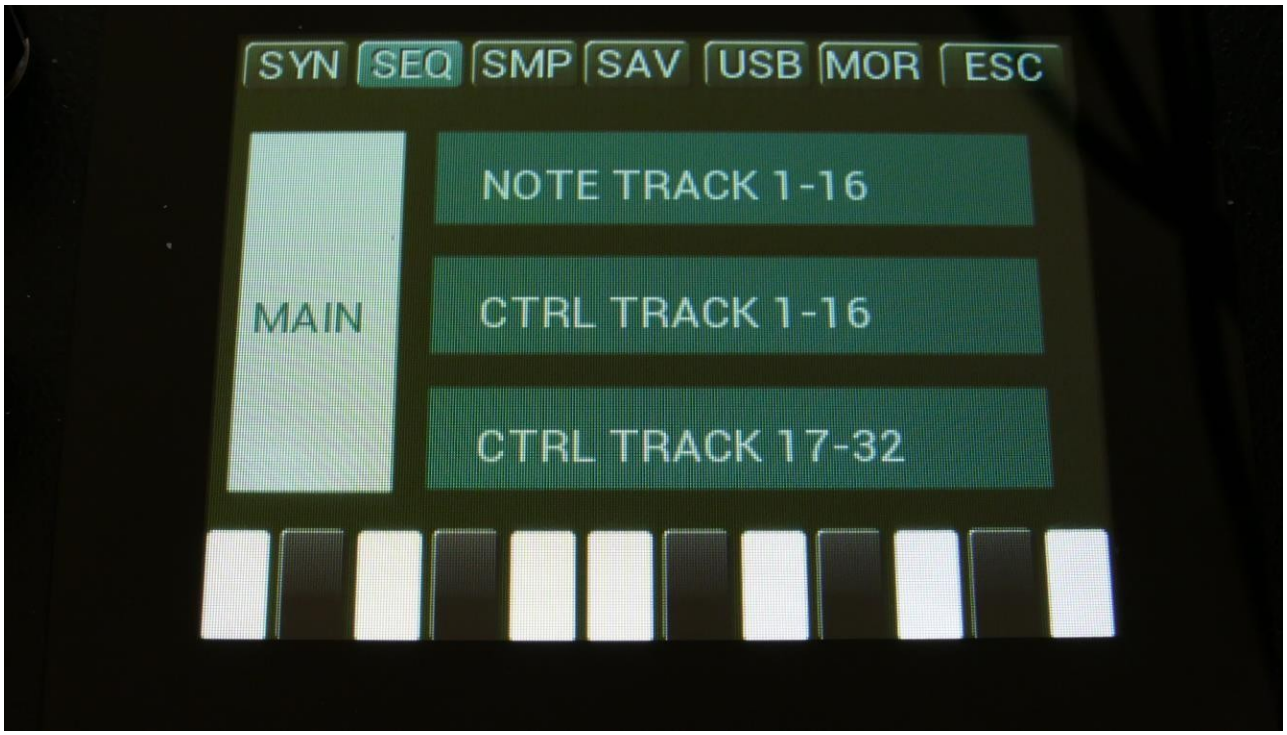


Depuis l'écran de sélection de préréglage, touchez le champ EDIT.



Touchez SEQ dans la barre de navigation en haut de l'écran.

Cela vous amènera à la page d’accès au séquenceur :



SEQ sur la barre de navigation a maintenant changé de couleur en bleu, indiquant que vous êtes entré dans les pages du séquenceur.

Pour accéder à la page principale du séquenceur ou à l'une des pistes, touchez simplement le texte indiquant le nom du groupe que vous souhaitez entrer.

Pour quitter la page Preset Select, touchez « ESC ».

OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez sur le bouton pas à pas 2/Seq Main pour accéder à la page principale du séquenceur.
Appuyez sur le bouton pas à pas 3/Note Trk pour accéder aux pages de piste de notes.
Appuyez sur le bouton pas à pas 4/Ctrl Trk pour accéder aux pages Controller Track. Appuyez 3 fois pour accéder aux pistes 17 à 32 du contrôleur.

Séquenceur principal



Les paramètres de cette page :

Temps: Règle le tempo du séquenceur entre 51 et 306 BPM. Pour synchroniser le séquenceur avec un équipement MIDI externe, cela doit être configuré dans la section « MOR>COMMON », décrite plus loin dans ce manuel.

Rec : Remarque suit le mode d'enregistrement en temps réel. Peut être :
-Mono: Les pistes de notes sont enregistrées de manière monophonique, avec un pas par position. Chaque marche est positionnée de façon linéaire, avec la marche 1 sur la position 1, la marche 2 sur la position 2 et ainsi de suite…
-Poly: Les pistes de notes sont enregistrées de manière polyphonique. Les positions des pas sont programmées à chaque réception d'une note. Si plusieurs notes sont jouées en même temps ou à la même position dans le temps, plusieurs pas auront la même position. Seules les étapes désactivées peuvent être enregistrées. Chaque étape est positionnée au moment où elle est enregistrée. L'étape 1 est enregistrée en premier et positionnée à la position temporelle de la note enregistrée. Ensuite, l'étape 2 est enregistrée et positionnée. Et ainsi de suite…
-Audio : Lorsque l'enregistrement du séquenceur démarre, l'enregistreur d'échantillons démarre également. L'audio est enregistré à partir du point de début des pistes sélectionnées jusqu'au point de fin des pistes sélectionnées. Lorsque l'enregistrement s'arrête, un déclencheur d'échantillon est placé à l'étape 1, pour déclencher l'échantillonnage, et la piste audio sera

commencez immédiatement la lecture. Consultez la section « Pistes audio » plus loin dans ce manuel.

-AudCH : Piste audio hachée. Lorsque la piste audio est enregistrée, des points de découpage sont insérés à chaque pas du séquenceur, en fonction du paramètre de résolution de la piste sélectionnée. Consultez la section « Pistes audio » plus loin dans ce manuel.

Métro: Métronome Off, On, Rec.
-Désactivé: Le métronome est éteint et n'émettra aucun son.
-Sur: Le métronome est allumé, et lorsque le séquenceur joue, il émettra un clic sur la sortie audio 1, à chaque fois que la piste de note 1 passe un temps 4/4. Chaque fois que la piste de notes 1 recommence, elle émettra un clic légèrement plus aigu que les autres clics.
-Enregistrement : Lorsque le séquenceur est en cours de lecture et que l'enregistrement en temps réel est activé, il émettra un clic sur la sortie audio 1, à chaque fois que la piste de note 1 passe un temps 4/4. Chaque fois que la piste de notes 1 recommence, elle émettra un clic légèrement plus aigu que les autres clics.

Longueur: Longueur globale des pistes. Définit la longueur de pas pour toutes les 4 pistes de notes et les 8 pistes de contrôleur égales avec un paramètre. De 1 à 64 étapes. La longueur des pistes peut être définie individuellement pour chaque piste, dans le menu des pistes séparé.

Remarques : Définit si les notes des pistes de notes doivent être affichées dans une grille de notes (réglage : Grille) ou sous forme de barres de valeurs (réglage : Valeur). Ceci peut également être activé sur les pages de piste de notes.

StAdv : Avance marche/arrêt. Lors de l'enregistrement pas à pas d'une séquence, elle passera automatiquement à l'étape suivante de la piste sélectionnée, si cette option est activée.

Sauter: En augmentant cette valeur, le séquenceur sautera aléatoirement quelques battements ici et là. Plus on le monte, plus il sautera.
Cela affecte toutes les pistes du séquenceur en même temps.

Commencer: Étape de démarrage des pistes globales. Définit le pas de départ pour toutes les 4 pistes de notes et les 8 pistes de contrôleur égales avec un paramètre. De l’étape 1 (par défaut) à l’étape 64. Les pas de piste peuvent être définis individuellement pour chaque piste, dans le menu de piste séparé.

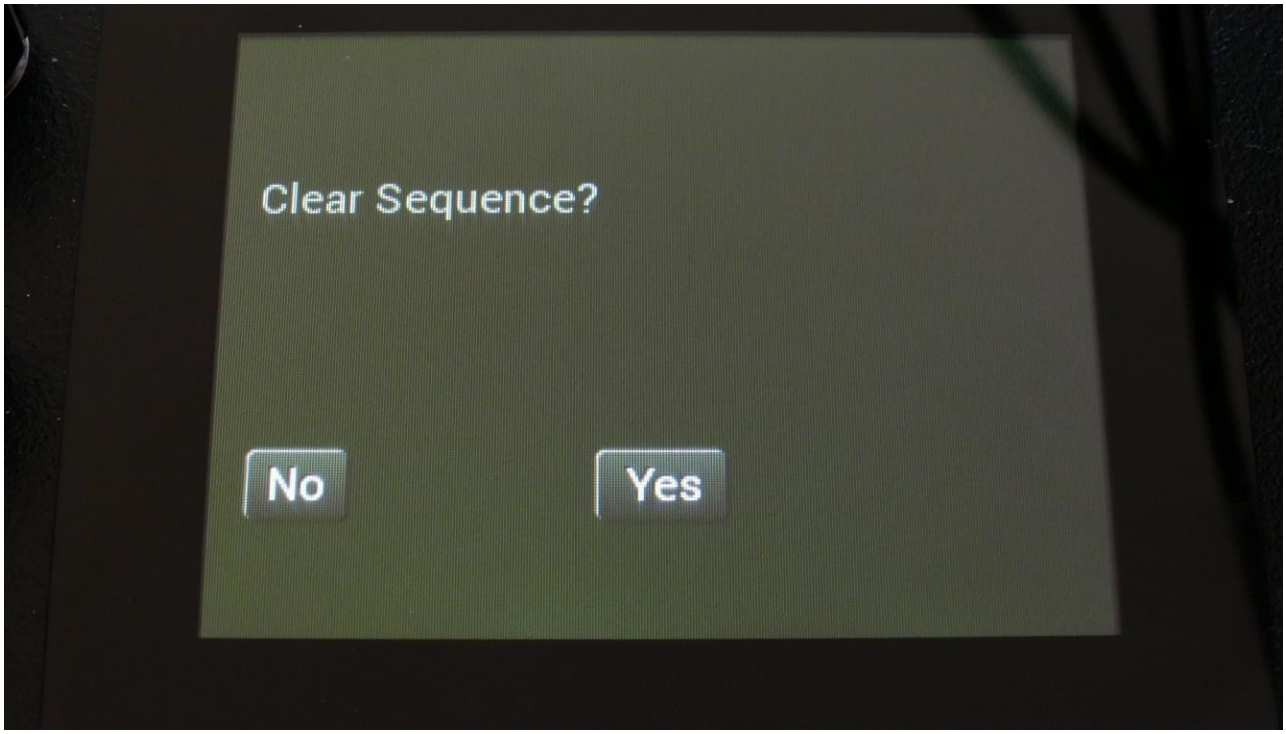
Les boutons tactiles de cette page :

Rec : Cela basculera **enregistrement en temps réel** allumé et éteint. **Enregistrement en temps réel** peut être activé et désactivé à tout moment, que le séquenceur soit en train de jouer ou non. Le séquenceur doit cependant jouer, pour permettre la saisie des notes en temps réel.

Voir « Enregistrement en temps réel des notes » plus loin dans cette section.

Effacer la séquence

En appuyant sur ce bouton, LD3 accédera à cette page :

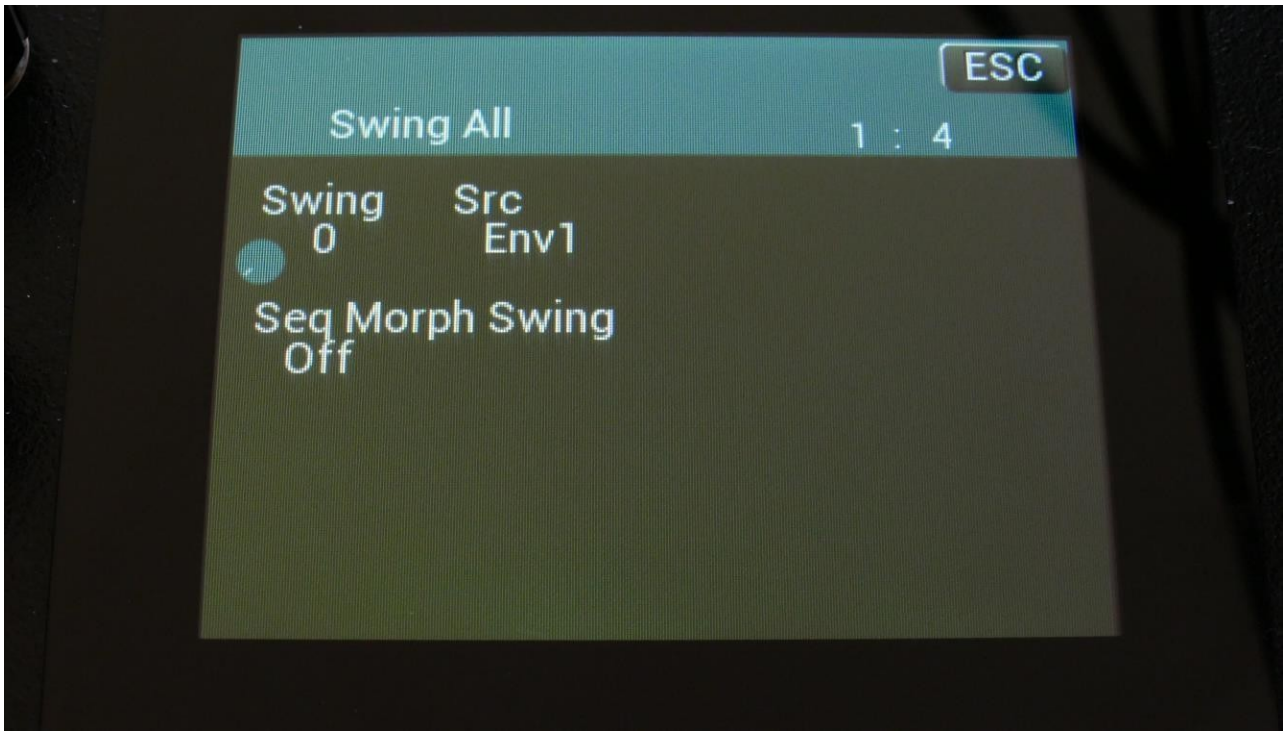


Si vous touchez le bouton « Oui » ici, vous effacerez toutes les pistes du préréglage actuel et réinitialiserez toutes les valeurs.

Si vous ne souhaitez pas le faire, appuyez sur « Non ».

Balancer tout

En appuyant sur le bouton Swing, LD3 accédera à cette page :



Swing All vous permettra d'ajouter du swing modulé aux 16 pistes de notes en même temps. Pour créer du swing traditionnel, vous devez moduler avec une piste de contrôleur et programmer le motif de swing sur celle-ci, mais sur LD3, n'importe quelle source de modulation peut être utilisée pour le swing, il existe donc de nombreuses possibilités de déformer une séquence avec celle-ci.

Pour un swing séparé sur chaque piste, veuillez utiliser la modulation de piste.

Sur LD3, vous pouvez accéder à la page Swing All, en appuyant sur le bouton Func/Mute, pour qu'il s'allume, puis en appuyant 2 fois sur le bouton step 2 (Seq Main).

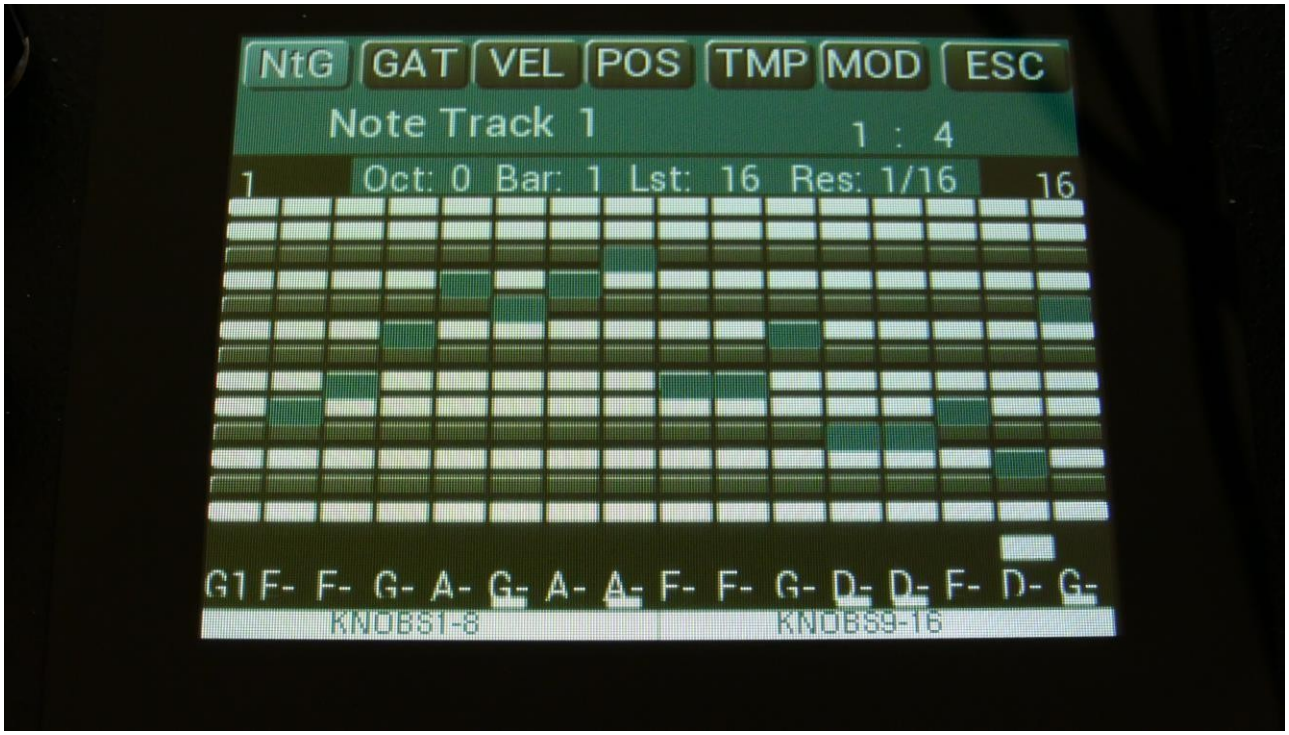
Réglez la quantité de swing avec le **Balançoire** paramètre et sélectionnez la source de modulation swing, à l'aide du bouton **SRC** paramètre. N'importe quelle source de modulation LD3 peut être sélectionnée.

Swing de morphing séquentiel : Lorsque vous réglez ce paramètre sur On, augmenter le bouton Seq Morph ajoutera un swing aléatoire à la séquence, pendant qu'elle se transforme en couche B du séquenceur. Il s'agissait initialement d'un bug, qui a été corrigé, mais il a été ramené à la demande. ☺

Pistes de notes

Note Sous-piste

Depuis la page d'accès au séquenceur, touchez NOTE TRACK 1-16 pour accéder à la page d'édition des pas de note. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 1 fois sur le bouton step 3/Note Trk.



Ce sera la première page à laquelle vous accéderez si le paramètre Notes de la page Seq Main est réglé sur Grid. À tout moment, touchez NtG/NtV dans la barre de navigation supérieure pour accéder à la page des valeurs de note.

Sur la majeure partie de cet écran, vous verrez la grille de notes. Juste au-dessus, à gauche et à droite, sont indiqués les numéros du premier et du dernier pas, des pas actuellement affichés dans la grille de notes.
Entre ces chiffres, quelques paramètres réglables sont affichés.
En haut à gauche, un petit VU-mètre est affiché, qui indiquera chaque fois qu'une note est jouée.

Ici, lorsque ni KNOBS1-8 ni KNOBS9-16 ne sont bleus :

Modifier le bouton 1 : Sélectionne l’octave à afficher. Le numéro d'octave est affiché juste au-

dessus de la grille de notes (marqué **Octobre**), et le numéro de note le plus bas et le plus élevé est affiché en dessous et au-dessus du mini clavier à gauche.

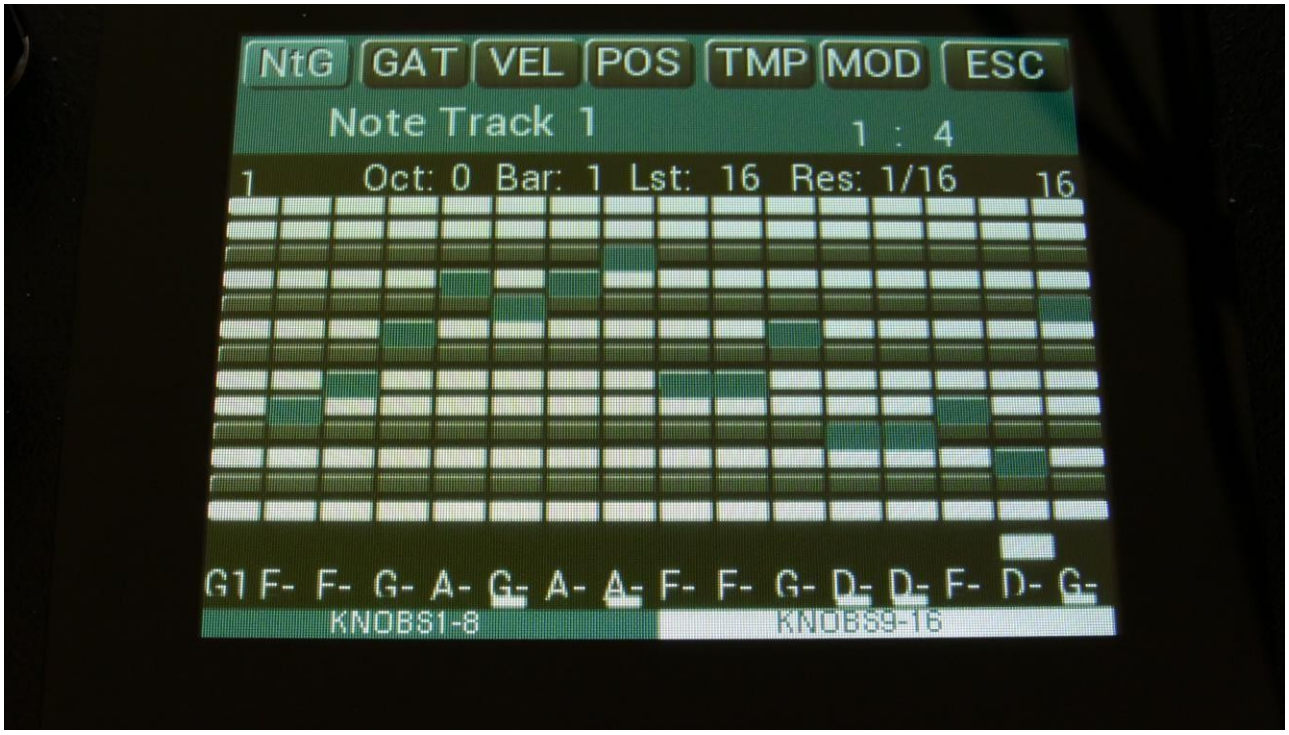
Modifier le bouton 2 : Sélectionne la barre à afficher. 4 barres peuvent être visualisées, chacune affichant 16 étapes, pour un total de 64 étapes. Le numéro de mesure est affiché juste au-dessus de la grille de notes (marqué **Bar**), ainsi que le premier et le dernier numéro de pas visualisés, sont affichés juste au-dessus de la grille de notes, à droite et à gauche.

Modifier le bouton 3 : Définit le dernier pas qui sera lu sur cette piste, avant de revenir en boucle et de relire la piste. Plage : 1 à 64 pas. La valeur est affichée comme **Lst**.
Le dernier pas peut être défini globalement pour toutes les pistes sur la page principale Seq.

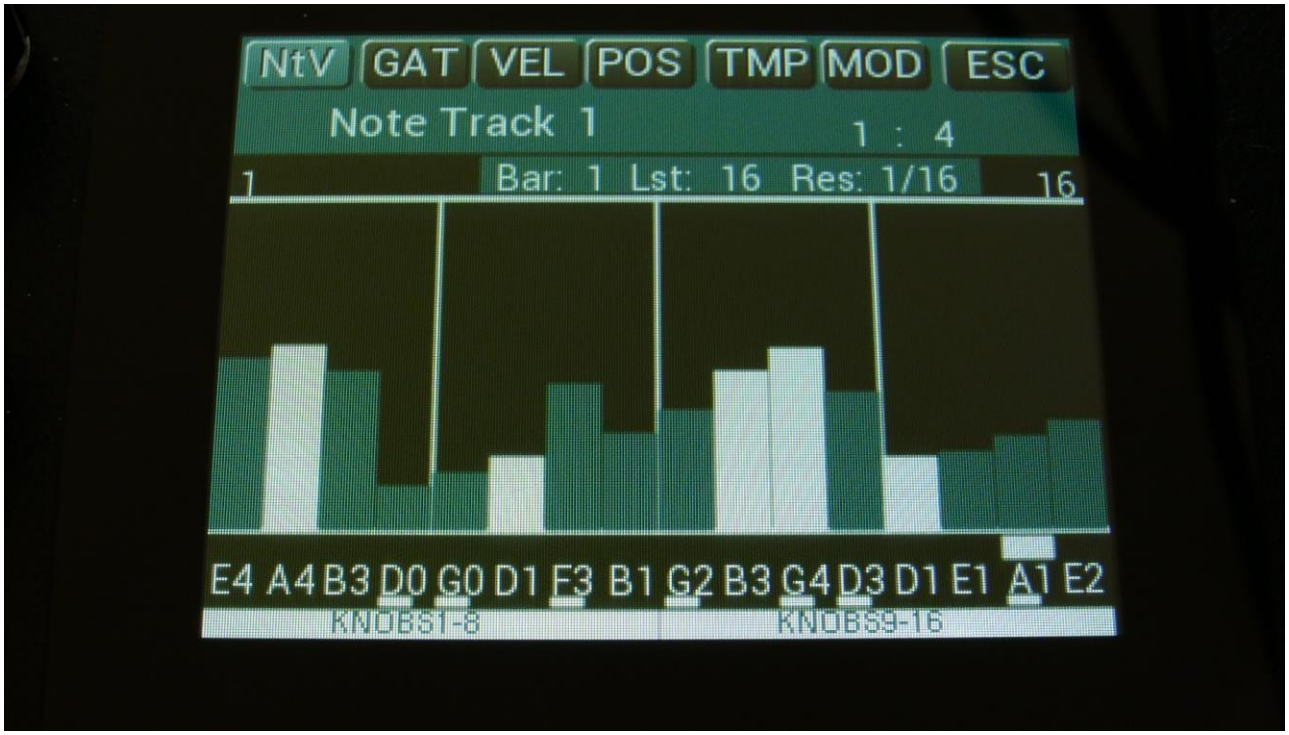
Modifier le bouton 4 : Définit la résolution de la piste. Valeurs : 1/64, 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, ¼, ½. La valeur est affichée comme **Rés**.

Les valeurs de note pour chaque étape sont affichées juste en dessous de la grille de notes. Si un trait de soulignement blanc apparaît sous le numéro, cela signifie qu'il s'agit d'une note #. Les valeurs de note pour chaque étape peuvent être modifiées simplement en touchant la grille de notes.
Les valeurs peuvent également être modifiées à l'aide des boutons d'édition 1 à 8. En bas de la page, touchez le champ

nommé « Boutons 1-8 », pour éditer les 8 premières étapes, à l'aide des boutons d'édition, ou touchez le champ nommé « Boutons 9-16 », pour éditer les 8 dernières étapes, à l'aide des boutons d'édition 1 à 8.



La vue de la grille de notes est un peu limitée, puisque vous ne pouvez visualiser qu'une octave à la fois. Il est également possible de visualiser toute la plage d'octave en même temps, en passant en mode d'affichage de la barre de valeurs.
Touchez simplement le carré NtG dans le coin supérieur gauche de l'écran, ou accédez à la page principale du séquenceur et modifiez le paramètre Notes sur Value. La page des valeurs de note ressemblera désormais à ceci :

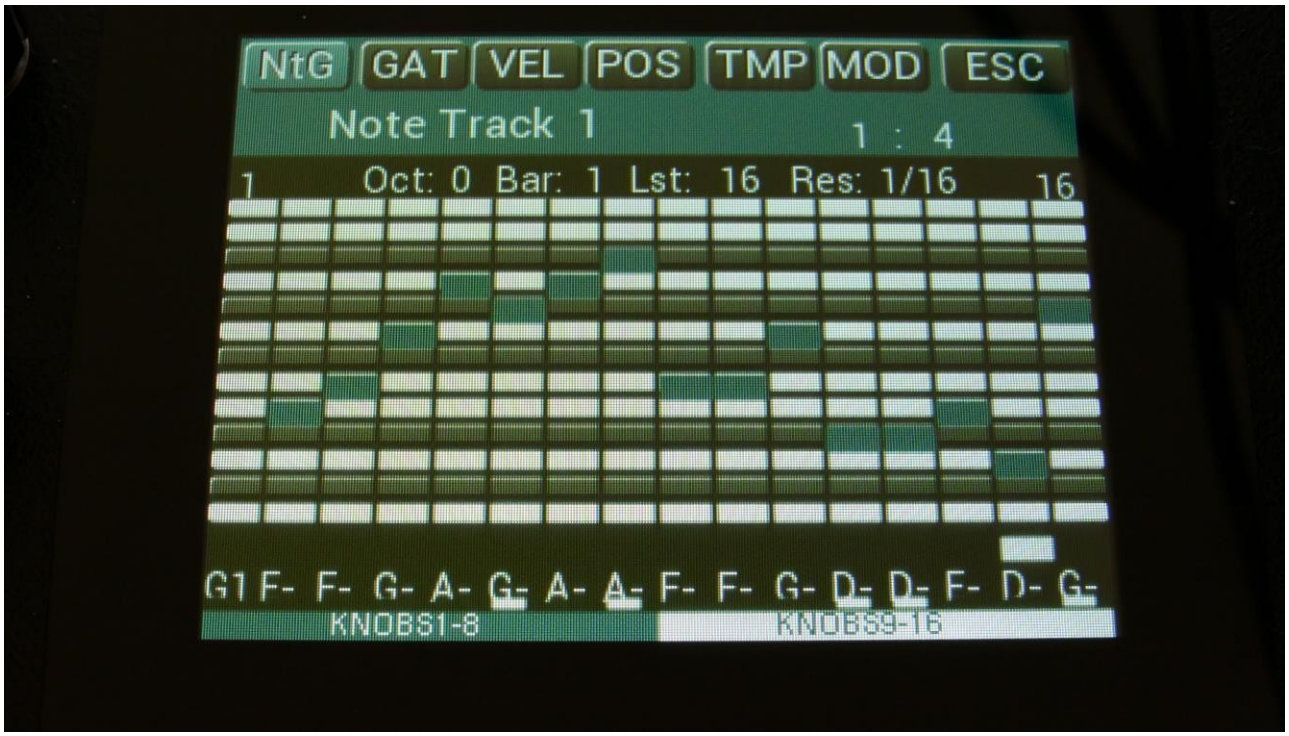


Les fonctions des boutons sont les mêmes sur cette page que sur la page de la grille de notes. Les valeurs de note peuvent toujours être saisies en touchant les barres de valeurs ou par les boutons d'édition.

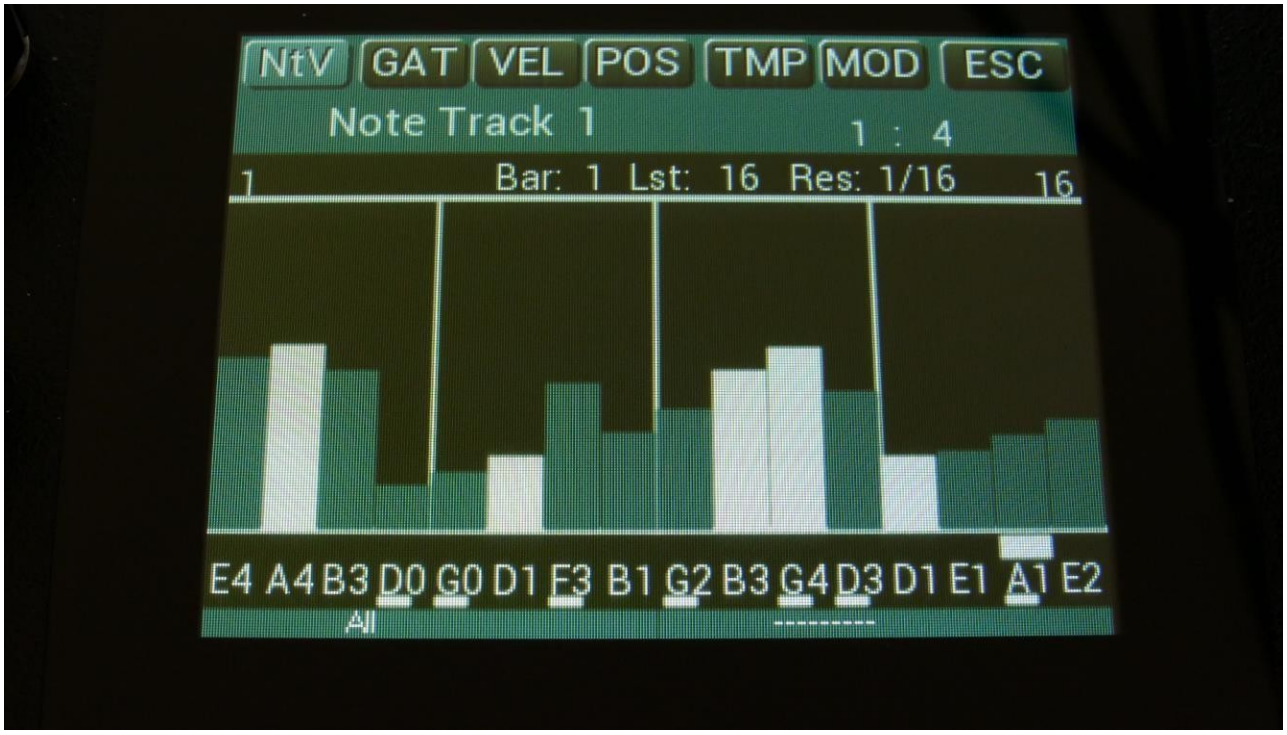
Les étapes activées ont une barre de valeur bleue, les étapes désactivées ont une barre de valeur blanche.

Ajuster le décalage de toutes les étapes

Cela peut être fait sur n'importe quelle sous-piste, à l'exception de la piste de sous-position.



Lorsque vous avez sélectionné un groupe d'étapes à éditer à l'aide des boutons d'édition, touchez une fois de plus la barre de sélection du bouton actif et elle passera à « All ».



Vous pouvez maintenant, en tournant le bouton Edit 1, régler le décalage de tous les pas en même temps. La position médiane du bouton d'édition 1 est zéro, au-dessus du milieu augmentera le décalage, en dessous du milieu le diminuera.

NOTE SPÉCIALE POUR LA SOUS-PISTE DE POSITION :

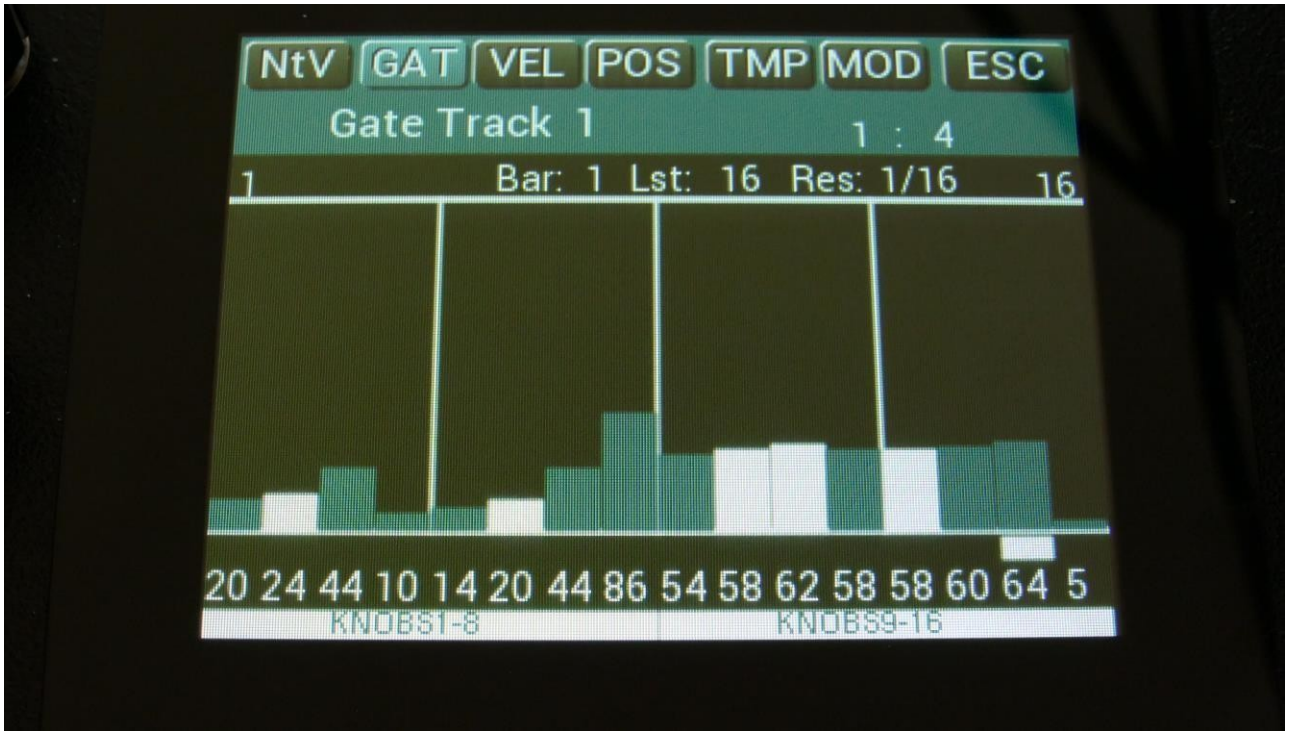
Lors du réglage du décalage des positions des pas sur la sous-piste de position, les positions « basculeront » autour du dernier pas sélectionné. Cela signifie que si vous augmentez le décalage, les derniers pas avant le dernier pas seront désormais placés sur les premiers pas de la piste. De même, si vous diminuez le décalage, les premiers pas de la piste seront désormais placés sur les derniers pas de la piste.

REMARQUE SPÉCIALE POUR LA SOUS-POSITION SOUS-PISTE :

Les compensations ne peuvent pas être ajustées à ce sujet. Si « Tout » est sélectionné sur la piste de sous-position, le décalage de la piste de position sera ajusté, sans aucune visualisation.

Sous-piste de temps de porte

Touchez GAT dans la barre de navigation supérieure pour accéder à la page des pas de temps de porte. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 2 fois sur le bouton step 3/Note Trk.



Les valeurs de temps de porte pour chaque étape sont affichées sous forme de barres dans la grille de valeurs et sous forme de nombres juste en dessous de la grille de valeurs. Si un trait de soulignement blanc apparaît sous le numéro, cela signifie qu'il est supérieur à 100. Les valeurs de temps de porte pour chaque étape peuvent être modifiées, simplement en touchant la grille de valeurs.
Les valeurs peuvent également être modifiées à l'aide des boutons d'édition 1 à 8. En bas de la page, touchez le champ

nommé « Boutons 1-8 », pour éditer les 8 premières étapes, à l'aide des boutons d'édition, ou touchez le champ nommé « Boutons 9-16 », pour éditer les 8 dernières étapes, à l'aide des boutons d'édition 1 à 8.

Lorsque ni KNOBS1-8 ni KNOBS9-16 ne sont bleus :

Modifier le bouton 1 : N'a aucune fonction.

Modifier le bouton 2 : Sélectionne la barre à afficher. 4 barres peuvent être visualisées, affichant

chacune 16 étapes, pour un total de 64 étapes. Le numéro de mesure est affiché juste au-dessus de la grille de notes (marqué **Bar**), ainsi que le premier et le dernier numéro de pas visualisés, sont affichés juste au-dessus de la grille de notes, à droite et à gauche.

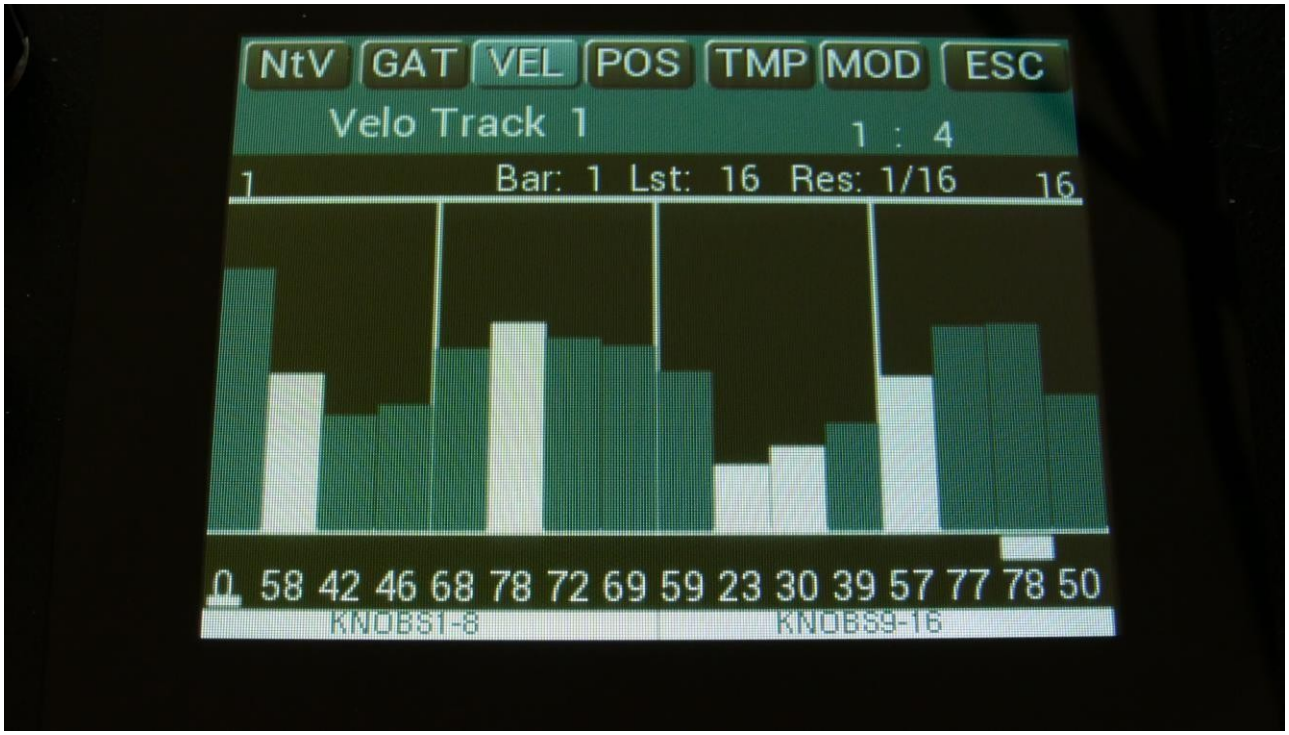
Modifier le bouton 3 : Définit le dernier pas qui sera lu sur cette piste, avant de revenir en boucle et de relire la piste. Plage : 1 à 64 pas. La valeur est affichée comme **Lst**.
Le dernier pas peut être défini globalement pour toutes les pistes sur la page principale Seq.

Modifier le bouton 4 : Définit la résolution de la piste. Valeurs : 1/64, 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, ¼, ½. La valeur est affichée comme **Rés**.

Toucher « ESC » vous fera revenir à la page d'accès au séquenceur.

Sous-piste de vitesse

Touchez VEL dans la barre de navigation supérieure pour accéder à la page des étapes de vitesse.
OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 3 fois sur le bouton step 3/Note Trk.



Les valeurs de vitesse pour chaque étape sont affichées sous forme de barres dans la grille de valeurs et sous forme de nombres juste en dessous de la grille de valeurs. Si un trait de soulignement blanc apparaît sous le nombre, cela signifie qu'il est supérieur à 100.
Les valeurs de vitesse pour chaque étape peuvent être modifiées, simplement en touchant la grille de valeurs.
Les valeurs peuvent également être modifiées à l'aide des boutons d'édition 1 à 8. En bas de la page, touchez le champ
nommé « Boutons 1-8 », pour éditer les 8 premières étapes, à l'aide des boutons d'édition, ou touchez le champ nommé « Boutons 9-16 », pour éditer les 8 dernières étapes, à l'aide des boutons d'édition 1 à 8.

Lorsque ni KNOBS1-8 ni KNOBS9-16 ne sont bleus :

Modifier le bouton 1 : N'a aucune fonction.

Modifier le bouton 2 : Sélectionne la barre à afficher. 4 barres peuvent être visualisées, affichant

chacune 16 étapes, pour un total de 64 étapes. Le numéro de mesure est affiché juste au-dessus du champ des valeurs (marqué **Bar**), ainsi que le premier et le dernier numéro d'étape visualisés, sont affichés juste au-dessus du champ des valeurs, à droite et à gauche.

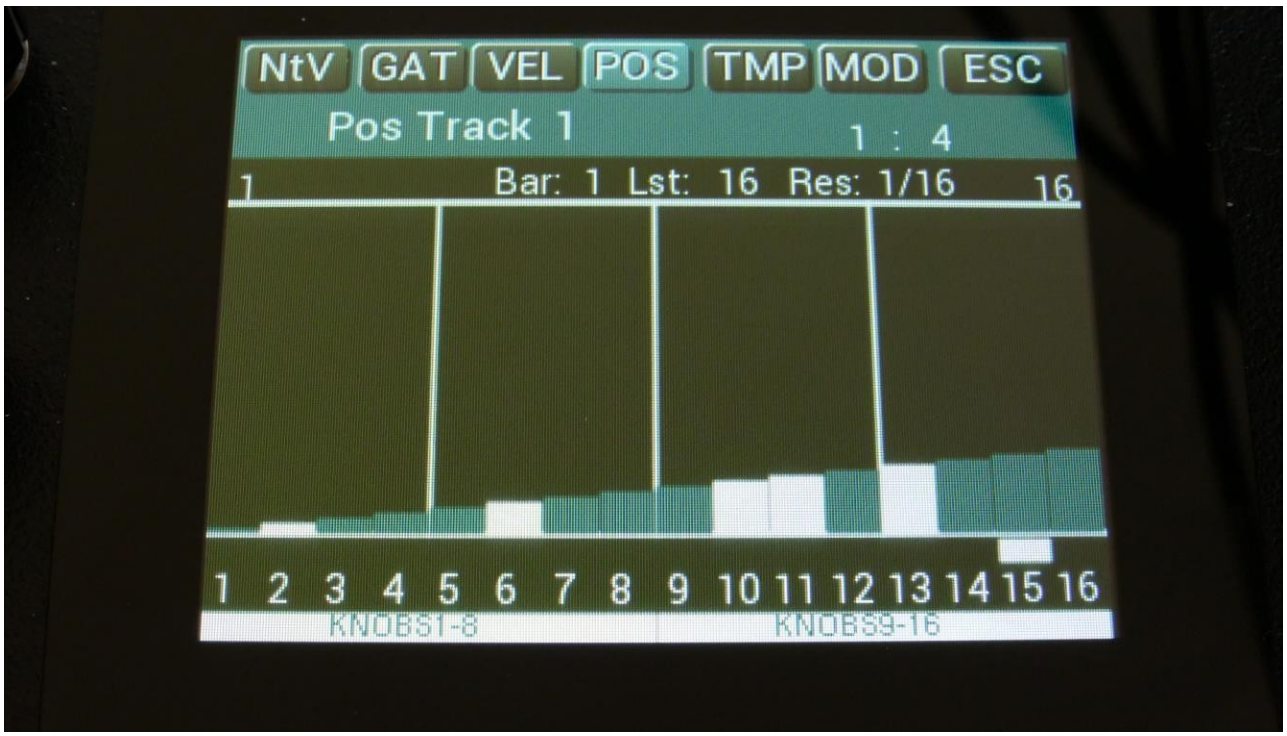
Modifier le bouton 3 : Définit le dernier pas qui sera lu sur cette piste, avant de revenir en boucle et de relire la piste. Plage : 1 à 64 pas. La valeur est affichée comme **Lst**.
Le dernier pas peut être défini globalement pour toutes les pistes sur la page principale Seq.

Modifier le bouton 4 : Définit la résolution de la piste. Valeurs : 1/64, 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, ¼, ½. La valeur est affichée comme **Rés**.

Toucher « ESC » vous fera revenir à la page des modules de séquenceur.

Positionner la sous-piste

Touchez POS dans la barre de navigation supérieure pour accéder à la page des étapes de positionnement :



Contrairement à de nombreux autres séquenceurs pas à pas, la position de chaque pas sur les pistes de notes LD3 peut être définie. Pour un séquençage pas à pas traditionnel, vous devez le laisser à son réglage par défaut : lorsque l'étape 1 est lue en position 1, l'étape 2 est lue en position 2 et ainsi de suite.
Mais le séquenceur de notes de LD3 peut aller plus loin que cela. L'étape 2 peut être réglée pour être lue à la position 31, si vous le souhaitez, juste pour déformer une piste, ou l'expérimenter, ou plusieurs étapes peuvent être réglées pour être lues à la même position, pour un séquençage polyphonique.
Des modèles (expliqués dans la section suivante) sont disponibles, pour forcer la position afin que la piste soit lue en avant, en arrière, de manière aléatoire, en alternance et selon de nombreux autres modèles, si vous n'aimez pas configurer cela vous-même.

La position de chaque étape est affichée sous forme de barres dans la grille de valeurs et sous forme de nombre juste en dessous de la grille de valeurs. Les positions de chaque étape peuvent être modifiées en touchant simplement la grille de valeurs.
Les valeurs peuvent également être modifiées à l'aide des boutons d'édition 1 à 8. En bas de la page, touchez le champ
nommé « Boutons 1-8 », pour éditer les 8 premières étapes, à l'aide des boutons d'édition, ou

touchez le champ nommé « Boutons 9-16 », pour éditer les 8 dernières étapes, à l'aide des boutons d'édition 1 à 8.

Lorsque ni KNOBS1-8 ni KNOBS9-16 ne sont bleus :

Modifier le bouton 1 : N'a aucune fonction.

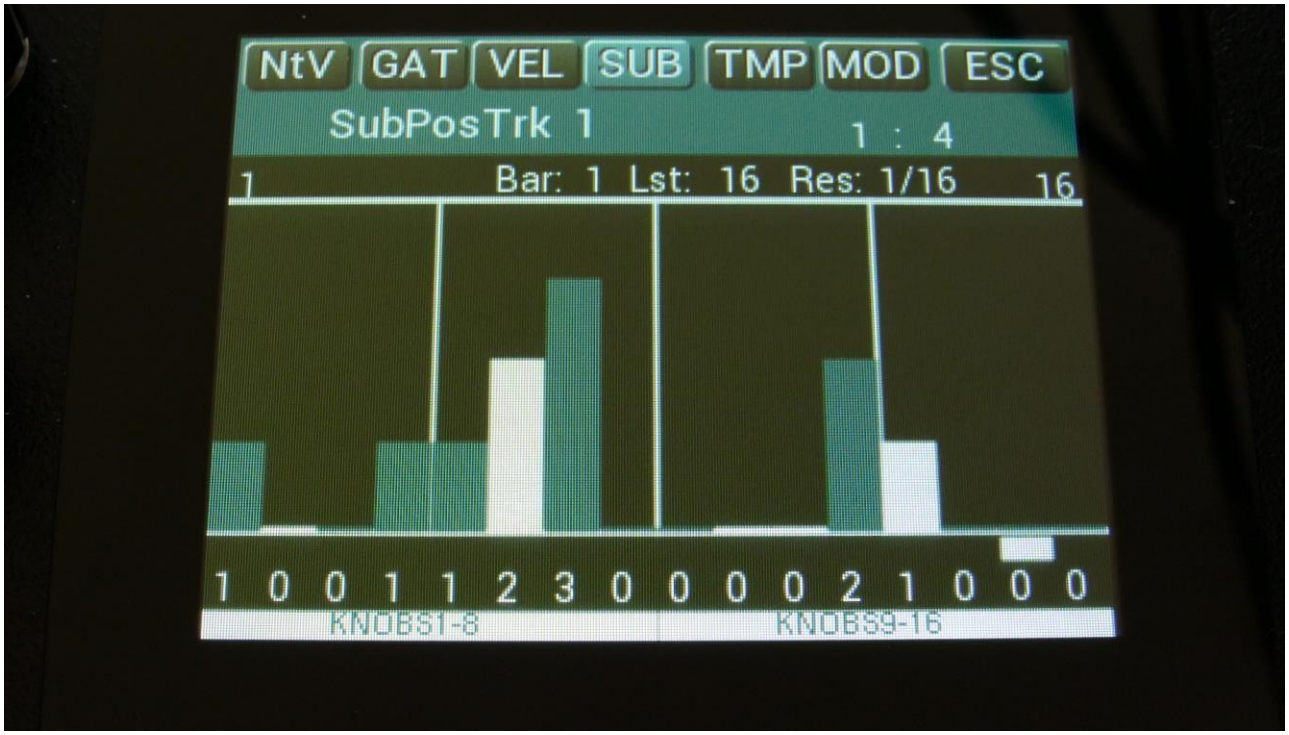
Modifier le bouton 2 : Sélectionne la barre à afficher. 4 barres peuvent être visualisées, affichant chacune 16 étapes, pour un total de 64 étapes. Le numéro de mesure est affiché juste au-dessus du champ des valeurs (marqué **Bar**), ainsi que le premier et le dernier numéro d'étape visualisés, sont affichés juste au-dessus du champ des valeurs, à droite et à gauche.

Modifier le bouton 3 : Définit le dernier pas qui sera lu sur cette piste, avant de revenir en boucle et de relire la piste. Plage : 1 à 64 pas. La valeur est affichée comme **Lst**.
Le dernier pas peut être défini globalement pour toutes les pistes sur la page principale Seq.
Modifier le bouton 4 : Définit la résolution de la piste. Valeurs : 1/64, 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, ¼, ½. La valeur est affichée comme **Rés**.

Toucher « ESC » vous fera revenir à la page des modules de séquenceur.

Sous-piste de position secondaire

Lorsque vous êtes sur la page Sous-piste de position, touchez POS dans la barre de navigation supérieure une fois de plus pour accéder à la sous-piste de sous-position :



Ici, une valeur comprise entre 0 et 3 peut être ajoutée à la position du pas pour le « micro-timing ».

La sous-position de chaque étape est affichée sous forme de barres dans la grille de valeurs et sous forme de nombre juste en dessous de la grille de valeurs. Les sous-positions de chaque étape peuvent être modifiées, simplement en touchant la grille de valeurs.
Les valeurs peuvent également être modifiées à l'aide des boutons d'édition 1 à 8. En bas de la page, touchez le champ
nommé « Boutons 1-8 », pour éditer les 8 premières étapes, à l'aide des boutons d'édition, ou touchez le champ nommé « Boutons 9-16 », pour éditer les 8 dernières étapes, à l'aide des boutons d'édition 1 à 8.

Lorsque ni KNOBS1-8 ni KNOBS9-16 ne sont bleus :

Modifier le bouton 1 : N'a aucune fonction.

Modifier le bouton 2 : Sélectionne la barre à afficher. 4 barres peuvent être visualisées, affichant chacune 16 étapes, pour un total de 64 étapes. Le numéro de mesure est affiché juste au-dessus

du champ des valeurs (marqué **Bar**), ainsi que le premier et le dernier numéro d'étape visualisés, sont affichés juste au-dessus du champ des valeurs, à droite et à gauche.

Modifier le bouton 3 : Définit le dernier pas qui sera lu sur cette piste, avant de revenir en boucle et de relire la piste. Plage : 1 à 64 pas. La valeur est affichée comme **Lst**.
Le dernier pas peut être défini globalement pour toutes les pistes sur la page principale Seq.

Modifier le bouton 4 : Définit la résolution de la piste. Valeurs : 1/64, 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, ¼, ½. La valeur est affichée comme **Rés**.

Toucher « ESC » vous fera revenir à la page des modules de séquenceur.

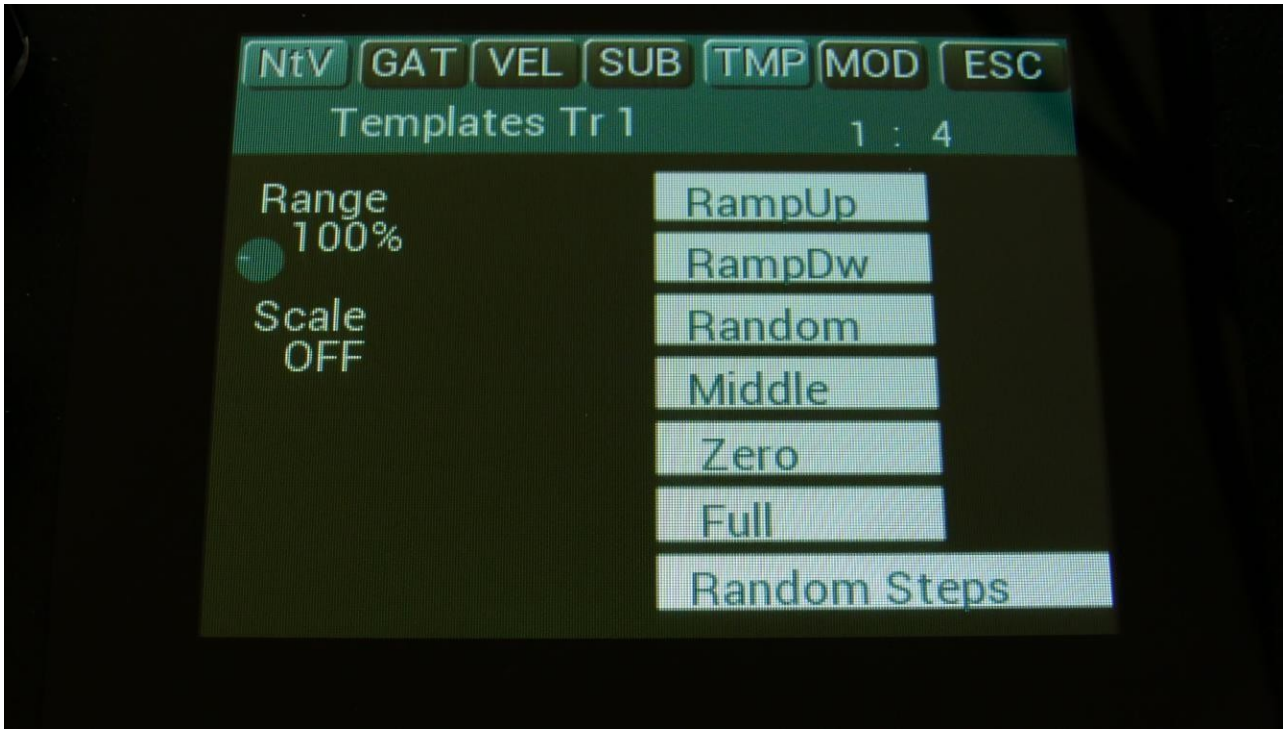
Modèles et échelles de notes

Des modèles sont disponibles pour faciliter la création de rampes sur une piste et pour randomiser les choses. Pour la position, des modèles de piste sont disponibles pour une configuration de lecture avant, arrière, alternée, aléatoire et polyphonique.

Sur cette page, des échelles de notes sont également disponibles, pour les utilisateurs qui pensent que les tonalités harmoniques fonctionnent et pour échanger des touches à des fins d'expérimentation.

Lorsque vous êtes sur les sous-pistes Note, Gate, Velo ou position, touchez TMP dans la barre de navigation supérieure pour accéder à la page modèles/échelles de notes.

Si vous entrez dans les pages de modèles depuis la page de note, de gate ou de vélocité, cela ressemblera à ceci :



Tournez d'abord le bouton Edit 1 pour définir la plage. Cela définira dans quelle mesure la routine de modèle affectera les valeurs qui se trouvent déjà sur la sous-piste sélectionnée. Lorsque cette valeur est définie sur 100 %, la fonction du modèle sera absolue. Appuyez ensuite sur l'une des cases de modèle sur le côté droit de l'écran.

Les modèles fonctionnent de l'étape 1 à la dernière étape définie. Les valeurs après la dernière

étape ne sont pas affectées.

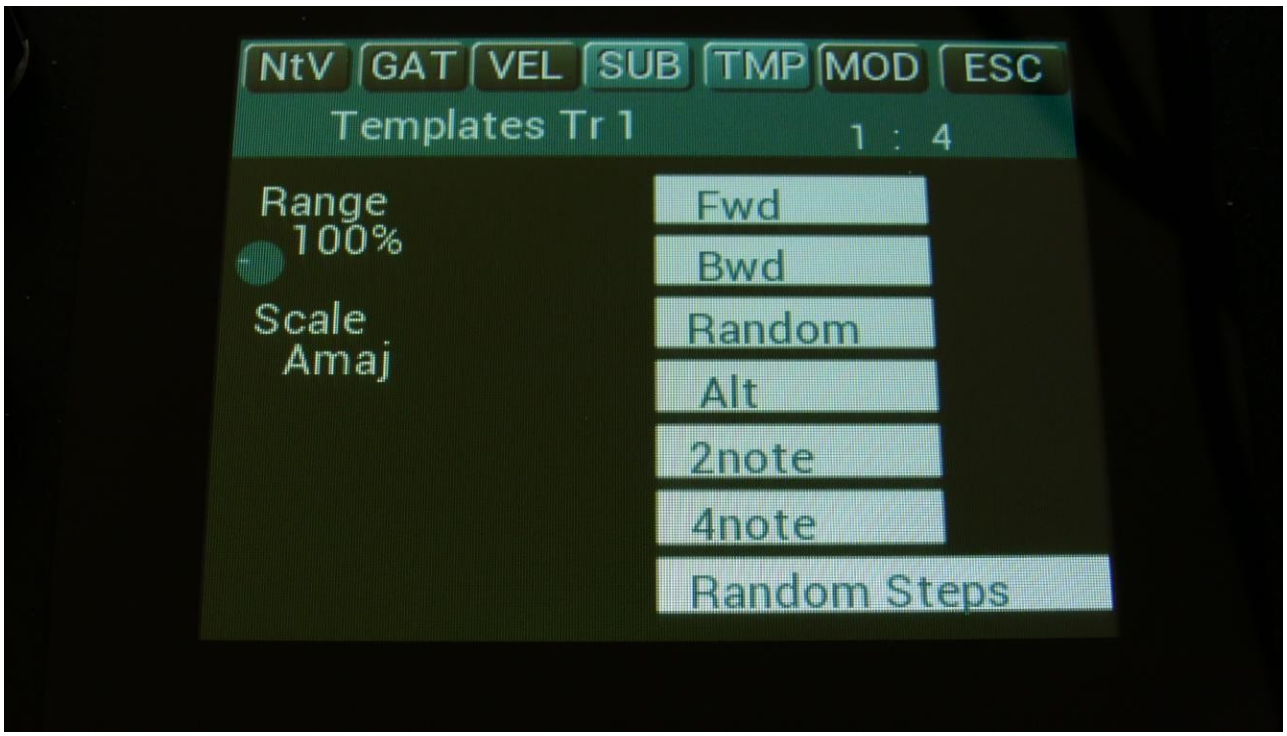
Modèles disponibles :
-RampUp : Montée en puissance. Réduira les valeurs des étapes placées avant la dernière étape divisée par 2 et augmentera les valeurs des étapes placées après la dernière étape divisée par 2.
-RampeDw : Rampe vers le bas. Augmentera les valeurs des étapes placées avant la dernière étape divisées par 2, et diminuera les valeurs des étapes placées après la dernière étape divisée par 2.
-Aléatoire: Randomisera toutes les étapes entre l'étape 1 et la dernière étape, dans un degré défini par le paramètre de plage.
-Milieu: Rapprochera toutes les valeurs de la valeur moyenne.
-Zéro: Réduira toutes les valeurs. –Transposer une piste de note vers le bas.
-Complet: Augmentera toutes les valeurs. –Transposer une piste de note vers le haut.

Étapes aléatoires :
Randomisera l'activation/la désactivation des pas de note. Plus le paramètre Range est augmenté, plus il activera de notes.

Échelle: Ajoute une échelle à la sortie de la piste de notes en temps réel, lors du réglage du bouton d'édition 5. Les échelles disponibles sont :
-Désactivé: Aucune gamme n'est ajoutée à la piste de notes.
- Cmaj : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Do majeur.
-Dmaj : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Rémajeur.
- Tendance: Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Emajor.
-Fmaj : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Famajor.
-Gmaj : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Gmajor.
- Amour: Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Lamajeur.
-Bmin : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme de si majeur.
-Cmin : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Cminor.
-Dmin : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Ré mineur.
-Bien sûr: Force toutes les notes émises par la piste à l'échelle Eminor.
-Fmin : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Fminor.
-Communes : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Gminor.
-Amen: Force toutes les notes émises par la piste à l'échelle Aminor.
-Bmin : Force toutes les notes émises par la piste à la gamme Bminor.
-Échanger: Échangera les notes en dessous de F à l'intérieur d'une octave, avec les notes au-dessus de F, et vice versa.
-BlWh : Échangera les touches blanches avec les noires et vice versa.

Modèles pour la sous-piste de position

Lorsque vous entrez dans la page des modèles à partir de la sous-piste Position, cela ressemblera à ceci :



Tournez le bouton Edit 1 pour définir la plage. Cela définira dans quelle mesure la routine de modèle affectera les valeurs qui se trouvent déjà sur la sous-piste sélectionnée. Lorsque cette valeur est définie sur 100 %, la fonction du modèle sera absolue.

Les modèles fonctionnent de l'étape 1 à la dernière étape définie. Les valeurs après la dernière étape ne sont pas affectées.

Modèles disponibles :
-Fwd : En avant. Plus le paramètre Range est augmenté, lorsque vous le touchez, plus la piste sera forcée d'être lue vers l'avant.
-Bwd : En arrière. Plus le paramètre Range est augmenté, lorsque vous le touchez, plus la piste sera obligée d'être lue à l'envers.
-Aléatoire: Randomisera toutes les étapes entre l'étape 1 et la dernière étape, dans un degré défini par le paramètre de plage.
-Tous: Alterner. Plus le paramètre Range est augmenté, en le touchant, plus la piste sera obligée d'être lue en alternance.

-2 remarques : 2 Remarque Poly. Plus le paramètre Range est augmenté, lorsque vous le touchez, plus la piste sera obligée de jouer une polyphonie de 2 notes.
-4 remarque : 4 Remarque Poly. Plus le paramètre Range est augmenté, lorsque vous le touchez, plus la piste sera obligée de jouer une polyphonie de 4 notes.

Étapes aléatoires :
Randomisera l'activation/la désactivation des pas de note. Plus le paramètre Range est augmenté, plus il activera de notes.

Page de module de piste de notes

Touchez MOD dans la barre de navigation supérieure pour accéder à cette page. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez 4 fois sur le bouton step 3/Note Trk.



Ici, vous pouvez configurer la modulation de la piste de notes, le Note Randomizer de la piste, le pas de départ, faire gratter la piste et transposer la piste. Il est également possible d'effacer ou de doubler la piste.

Les paramètres de cette page :

Contre: Remarque Source de modulation de la piste. N'importe quelle source de modulation LD3 peut être sélectionnée pour moduler la piste. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de la section partie synthé de ce manuel.

Mains: Destination de modulation de piste. Sélectionne ce qui doit être modulé sur la piste. Les choix sont :
-Note: Les numéros de notes de la piste seront modulés. Si « Kybd » est sélectionné comme source de modulation, les notes MIDI entrantes et les notes jouées sur le clavier à écran tactile ne seront plus jouées. Au lieu de cela, ils transposeront la piste de notes. Lorsque les 2 notes centrales, les notes numéro 64 (E4) et 65 (F4), sont jouées, la piste de notes sera lue à sa hauteur d'origine. Lorsque les notes inférieures à celles-ci sont jouées, la piste de notes sera transposée vers le bas, et lorsque les touches supérieures sont jouées, elle sera transposée vers le haut.
-Grille: Les temps de porte de la piste seront modulés.
-Dly : Les temps de retard du morceau seront modulés.
-Balançoire: La modulation Swing sera appliquée à la piste. C'est un peu plus fin que la modulation du temps de retard.
-Voile: Les valeurs de vélocité de la piste seront modulées.
-Position : Les positions de la sous-piste seront modulées.
-Gratter: Le paramètre Strum sera modulé.
- Loterie : Modulation de rotation de position. Fera pivoter les positions de la sous-piste de position autour du dernier pas sélectionné.

Montant: Ajuste la quantité de modulation qui sera appliquée à la piste.

Commencer: Définit l'étape de début de la piste. Ce sera l'étape à laquelle la piste commence lorsque vous appuyez sur le bouton Start/Stop ou lorsque vous entrez ce préréglage à partir d'un autre préréglage, pendant que le séquenceur est en cours d'exécution. Lors de la sélection d'un autre préréglage, pendant que le séquenceur est en cours d'exécution, le changement de préréglage se produira lorsque la piste de notes 1 sera à l'étape précédant l'étape de départ. Les étapes 1 à 64 peuvent être sélectionnées.
Le pas de démarrage peut être défini globalement pour toutes les pistes sur la page principale Seq.

Astuces : Transposition de piste. Transposera les numéros de notes de toute la piste jusqu'à 64 demi-tons vers le haut ou vers le bas.

Prob : Suivre la probabilité du randomiseur de notes. Lorsque celui-ci est réglé au maximum, tous les pas de notes programmés de la piste seront lus. Plus il est baissé, moins les notes seront jouées. Les notes qui ne seront pas jouées sont sélectionnées au hasard.

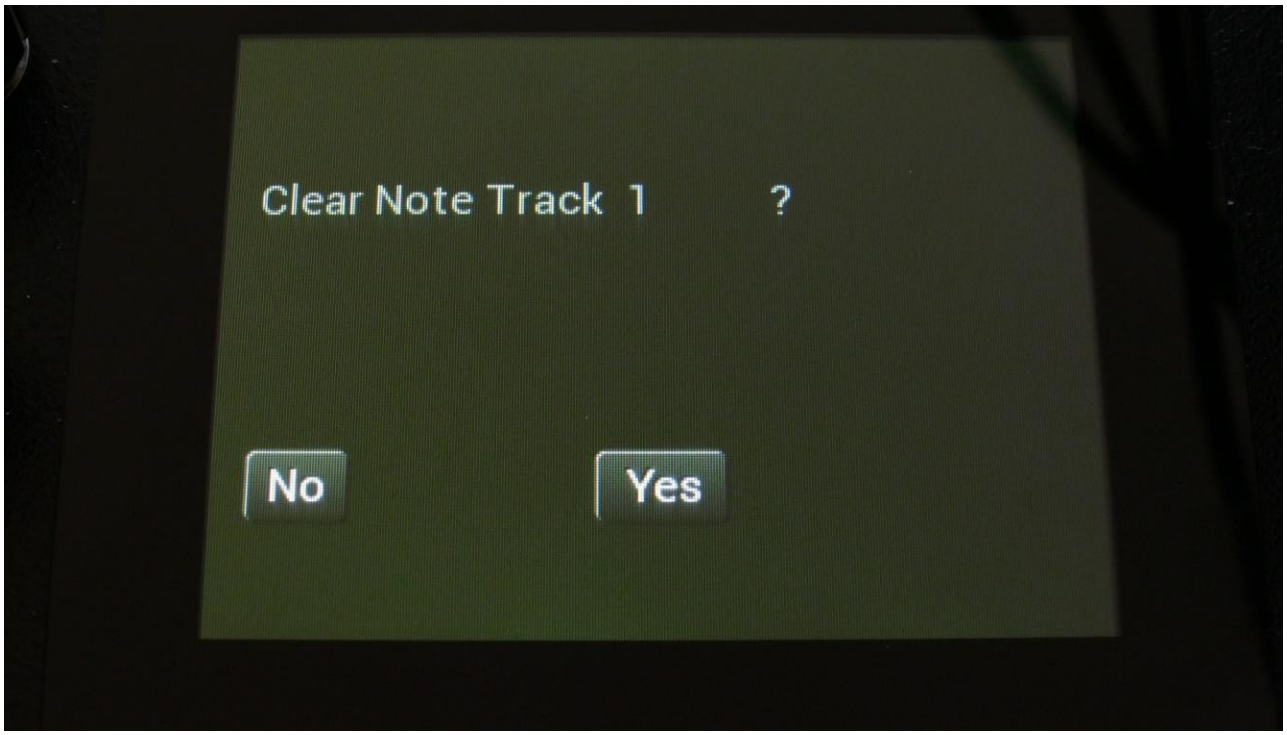
RT : Suivre le temps du randomiseur de notes. Lorsqu'il est activé, il créera des retards aléatoires sur le déclenchement des pas de notes programmés.

Gratter: Lorsque la piste joue plusieurs notes en même temps, plus le paramètre Strum est

augmenté, plus le délai entre chaque note sera long.

Effacer la piste de notes

Depuis la page Mod, touchez le **« Effacer la piste »** bouton, pour accéder à cette page :



Toucher « Oui » à partir d'ici initialisera toutes les valeurs de pas et tous les paramètres de la piste de notes actuellement sélectionnée, à l'exception du paramètre Last Step.

Si vous ne souhaitez pas faire cela, touchez « Non » pour quitter la page Track Mod.

Piste à double note

Appuyez sur le bouton tactile « Double » pour doubler la longueur de la piste. Tous les événements de la piste originale sont copiés dans la nouvelle moitié. Utile si vous avez besoin d'une variation supplémentaire dans une piste.

VEUILLEZ NOTER : La longueur des pistes ne peut pas dépasser 64 pas pour les pistes de notes.

Enregistrement des notes en temps réel

Vous pouvez, à tout moment, appuyer sur le bouton Steps/Part et activer ou désactiver les pas de note, mais parfois vous souhaiterez peut-être simplement enregistrer quelque chose que vous jouez sur un appareil MIDI connecté, comme un clavier ou un pad de batterie, sur le clavier de l'écran tactile ou sur les boutons de déclenchement du LD3. Pour cela, l'enregistrement en temps réel est utilisable.

Vous pouvez démarrer l'enregistrement en temps réel en maintenant enfoncé le bouton Func/Mute tout en appuyant sur le bouton Play. Si le séquenceur est déjà en cours d'exécution, il entrera immédiatement en mode d'enregistrement en temps réel et toute note que vous jouerez sera enregistrée. Si le séquenceur est arrêté, vous devrez appuyer sur le bouton Play, pour le démarrer. Si le métronome est activé, il comptera 2 mesures avec le métronome audible, avant de démarrer l'enregistrement en temps réel.
Pour vous assurer que l'enregistrement démarre au début de la ou des pistes, assurez-vous que CONT (mode continue) sur la page Preset Select est désactivé.
Lors de l'enregistrement en temps réel, le bouton Start/Stop clignote au rythme du rythme.

Pour désactiver l'enregistrement en temps réel, appuyez simplement à nouveau sur la même combinaison de boutons pour que le bouton Start/Stop cesse de clignoter.

LD3 dispose de deux modes d'enregistrement de notes en temps réel : Mono et Poly.

En mode d'enregistrement mono, il enregistre les notes de manière linéaire, comme un séquenceur pas à pas traditionnel : une note par pas. Les notes que vous jouez sont placées à la position où le séquenceur jouait, au moment où vous avez joué la note. Si vous jouez plus d'une note à la même position, seule la dernière note jouée est enregistrée.
Si vous jouez plusieurs parties en même temps, chaque partie sera enregistrée sur des pistes distinctes, ce qui permettra d'enregistrer davantage de parties pour sonner en même temps.

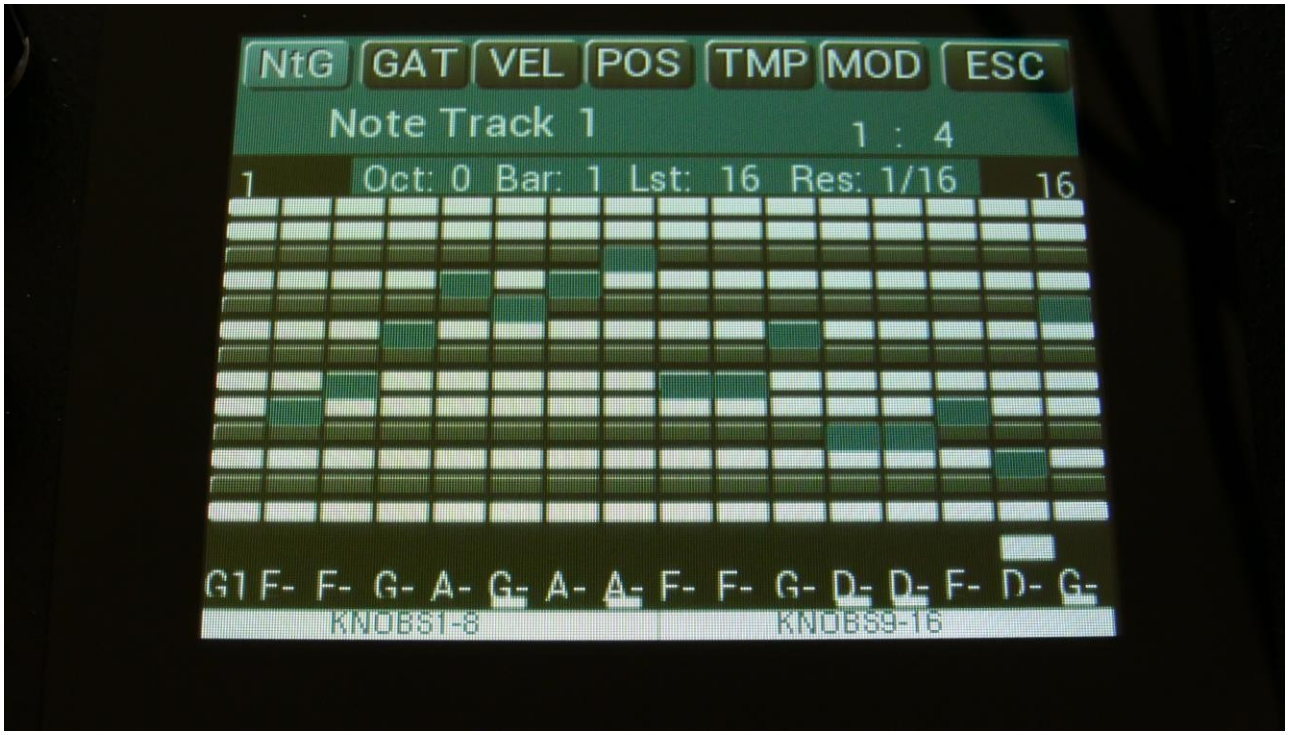
En mode d'enregistrement poly, la sous-piste de position est modifiée à chaque fois que vous jouez une note à enregistrer. La première note que vous jouez sera placée au premier pas, et la position du premier pas sera réglée sur la position que le séquenceur jouait lorsque vous avez joué la note. La deuxième note que vous jouez sera placée au pas deux, et la position du pas deux sera réglée sur la position que le séquenceur jouait lorsque vous avez joué la note. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez joué 64 notes. N'importe quel pas peut être à n'importe quelle position, et donc l'enregistrement et la lecture polyphoniques sont possibles.

Le mode d'enregistrement en temps réel est défini sur la page principale du séquenceur, en ajustant le paramètre Rec. Les choix sont :
-Mono : enregistrement monophonique
-Poly : Enregistrement polyphonique
-Audio : enregistrement de piste audio (expliqué un peu plus loin dans ce manuel)
-AudCH : enregistrement de piste audio hachée (expliqué un peu plus loin dans ce manuel)



Sur la page principale du séquenceur, il est également possible d'activer et de désactiver l'enregistrement en temps réel, en touchant le bouton tactile Rec.

Enregistrement étape par étape des notes



En plus du style xox et des méthodes d'enregistrement en temps réel, l'enregistrement pas à pas des notes et des contrôleurs est également possible.



Sur la page principale du séquenceur, il est possible, grâce au paramètre StAdv (Step Advance), de définir si le séquenceur, lors de l'enregistrement pas à pas, doit avancer automatiquement au pas suivant ou non.
Le mode Rec peut être réglé sur mono ou

poly. Pour lancer l'enregistrement pas à pas :

-Réglez LD3 en mode d'enregistrement du séquenceur, en touchant le champ REC sur la page principale du séquenceur ou
sur la page de sélection des préréglages, de sorte qu'elle devienne rouge, ou appuyez et maintenez enfoncé le bouton Func/Mute, tout en appuyant sur le bouton Start/Stop.
-Démarrez la lecture du séquenceur, si vous le souhaitez. L'enregistrement pas à pas est possible, que le séquenceur soit en marche ou non.
-Appuyez et relâchez le bouton Steps/Part pour qu'il s'allume et mette les 16 boutons de pas en mode pas à pas.
-Appuyez sur le bouton de pas qui indique la position du pas que vous souhaitez enregistrer. Cela va maintenant clignoter.
-Jouez une note (ou plusieurs en mode poly rec), sur un appareil MIDI connecté ou sur le clavier à écran tactile. Cela va maintenant être enregistré. Si une piste de contrôleur est réglée en mode d'enregistrement (expliqué dans la section suivante), les mouvements des CC MIDI et des boutons peuvent également être enregistrés à des étapes spécifiques de cette façon.

-Si Step Advance est activé, LD3 avancera au pas suivant à chaque fois qu'il recevra une note désactivée.

-Sinon, sélectionnez maintenant une autre étape à enregistrer.

Si le séquenceur est en cours d'exécution, pendant l'enregistrement pas à pas, le temps pendant lequel vous maintenez une note enfoncée sera enregistré. Si le séquenceur est arrêté, la résolution déterminera la durée de la note.

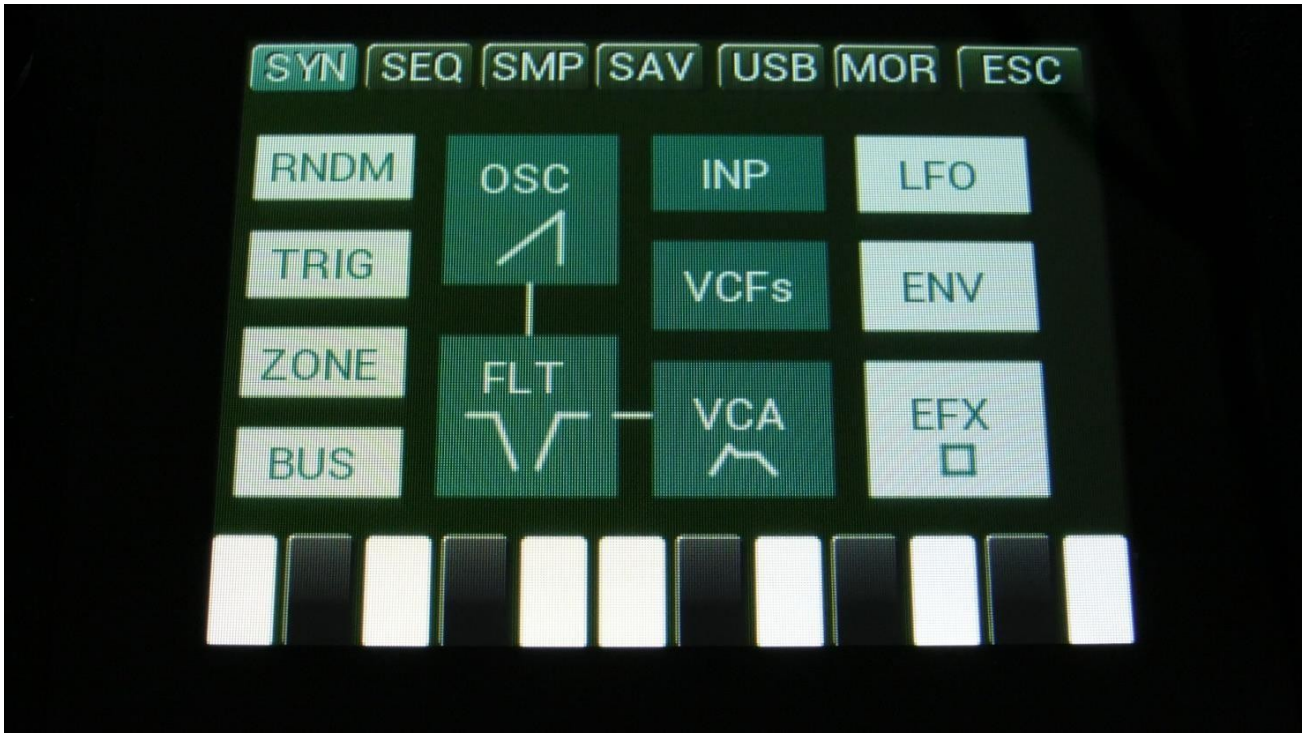
Configuration d'une piste/partie pour un fonctionnement interne ou externe

Chacune des 16 pistes de notes LD3 peut contrôler soit la partie interne à laquelle elle est assignée en dur, soit un équipement MIDI externe.

Lorsqu'une partie/piste est configurée pour un contrôle MIDI externe, la partie interne ne peut émettre aucun son.

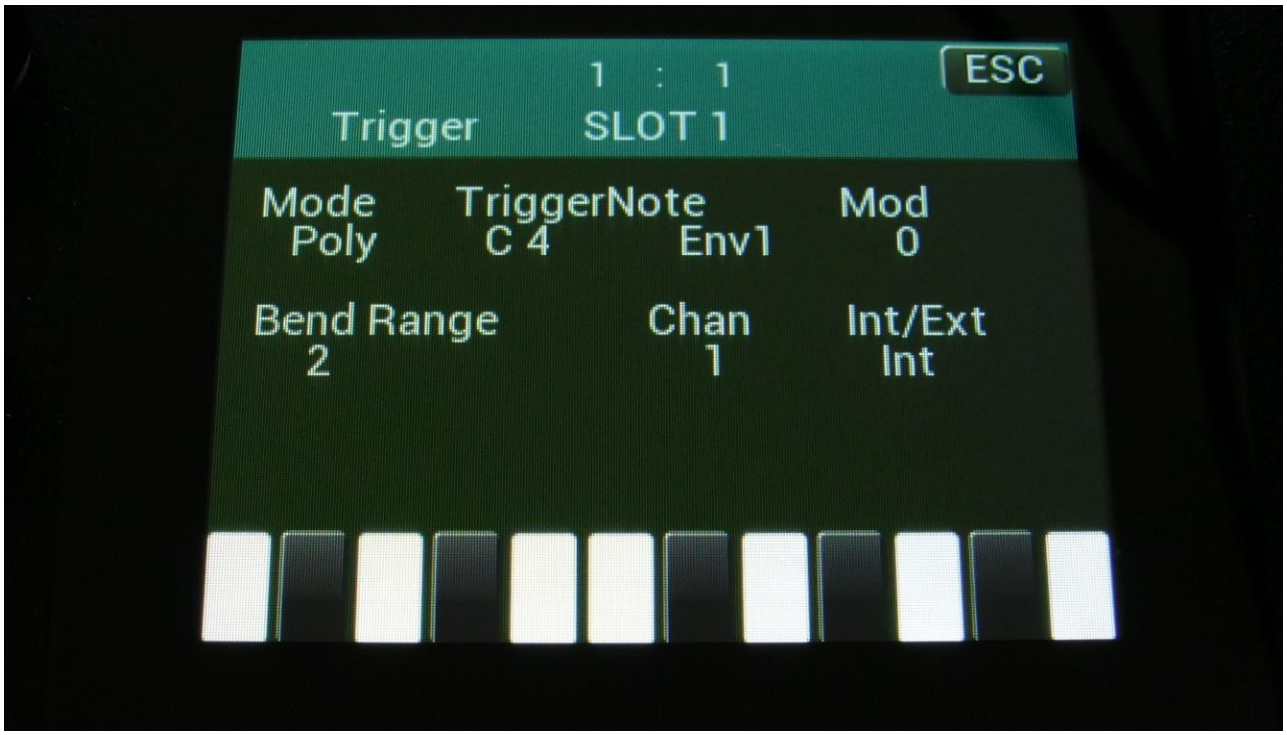


Depuis la page Preset Select, touchez le champ EDIT pour accéder à la page principale du synthétiseur.



Sur cette page, touchez TRIG.

Vous allez maintenant accéder à cette page :



Sélectionnez la pièce que vous souhaitez configurer comme interne ou externe en maintenant enfoncé le bouton Étapes/pièce tout en appuyant sur le bouton Étape portant le numéro de pièce souhaité.

Définissez le paramètre Int/Ext sur Int (interne) ou Ext (externe).

Si vous réglez la partie sur externe, réglez le paramètre Chan sur un canal MIDI qui correspond à l'équipement MIDI que vous souhaitez contrôler.

Configurez une autre piste, si vous le souhaitez.

Enregistrement de piste audio

Chacune des 16 pistes de notes LD3 peut être configurée pour fonctionner comme une piste audio. 8 pistes audio peuvent être lues à la fois, et chacune peut être en mono ou en stéréo. Une piste audio peut être enregistrée à la fois.

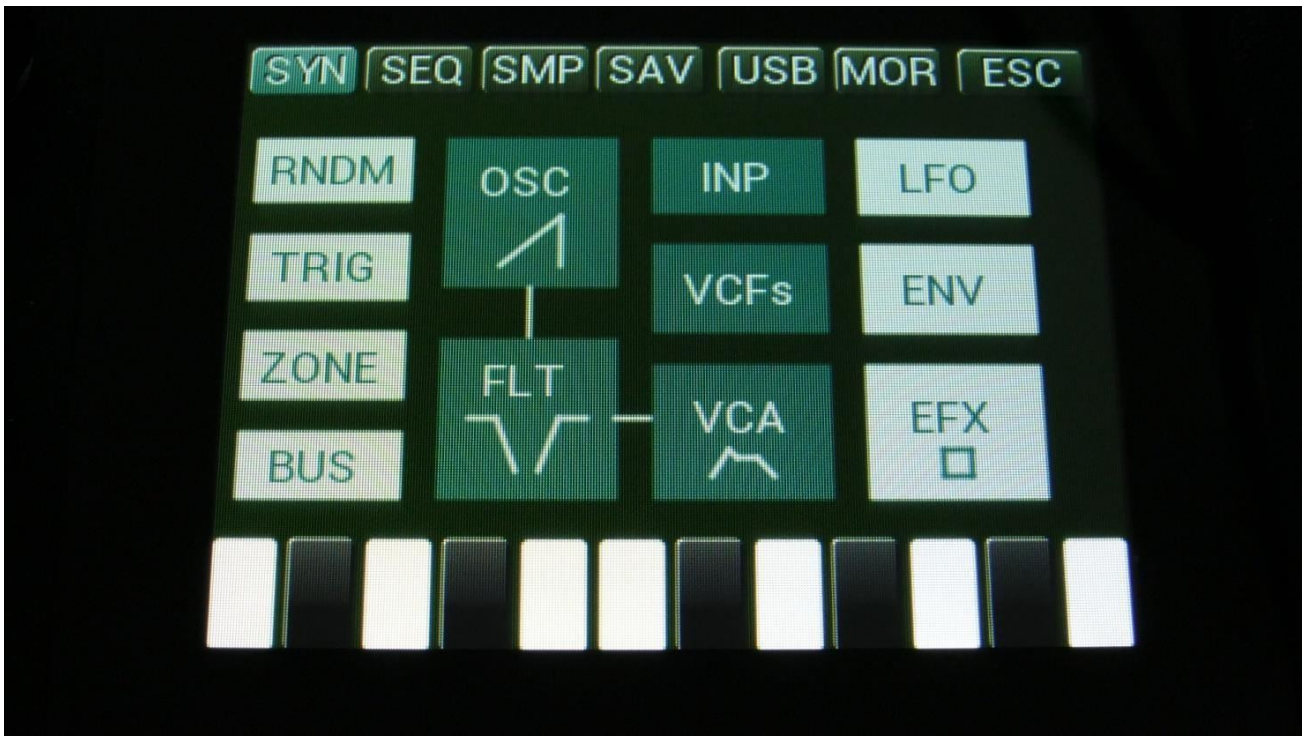
Les pistes audio peuvent être enregistrées soit en un seul morceau (non haché), soit en un certain nombre de morceaux plus petits, qui peuvent être réorganisés ultérieurement (hachés).

Une piste audio aura la même longueur que celle de la piste de notes sur laquelle vous enregistrez. Lors de l'enregistrement haché, la taille des côtelettes suivra la résolution définie sur la piste de notes. Donc, si vous envisagez de réorganiser la piste par la suite, il sera probablement préférable de la régler sur une résolution aussi basse que possible, tout en obtenant la longueur souhaitée.
Lorsque vous souhaitez simplement enregistrer un morceau entier, il est préférable de régler la résolution aussi élevée que possible, afin d'obtenir un enregistrement plus long – jusqu'à 32 mesures, lorsque la résolution est réglée sur ½.

Lors de l'enregistrement d'une piste audio hachée, la piste de contrôleur qui porte le même numéro que la piste de notes que vous enregistrez sera réservée par le système comme modulateur pour le paramètre de sélection de hachage de l'oscillateur. Pour réorganiser les morceaux coupés de la piste audio, vous devrez entrer dans cette piste de contrôleur et modifier les valeurs des pas du contrôleur.

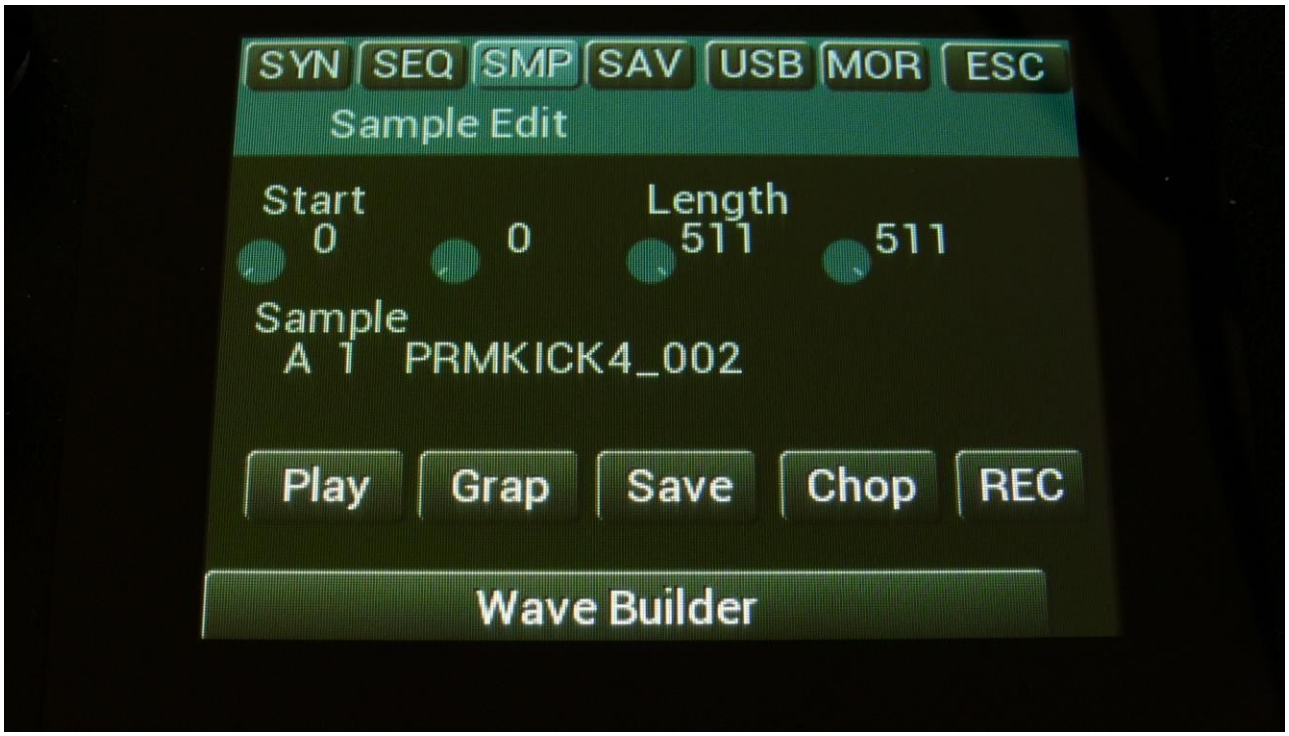
Configuration de la piste audio.

Depuis la page de sélection des préréglages, touchez le champ EDIT pour accéder à la page principale du synthétiseur.



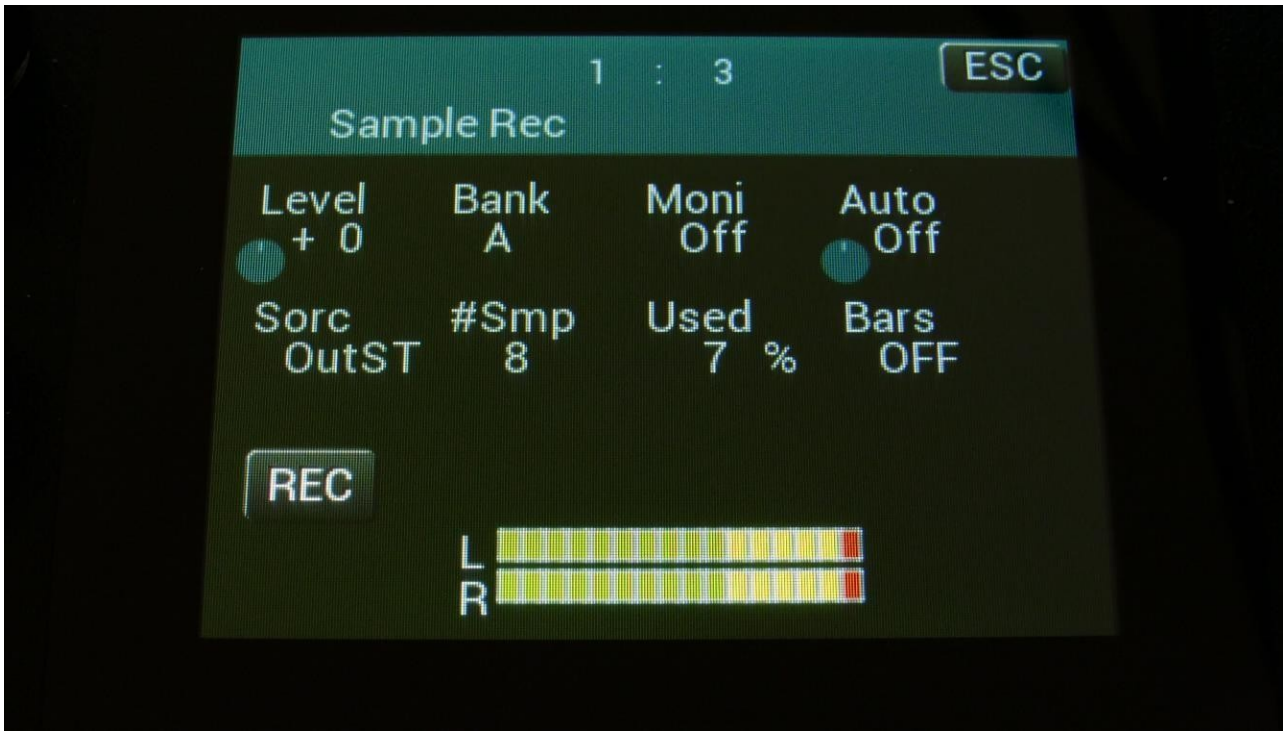
Touchez SMP dans la barre de navigation supérieure.

Vous devriez maintenant accéder à cette page :



Appuyez sur le bouton tactile REC.

Et tu devrais arriver ici :



OU, depuis n'importe quelle page :
-Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume.
-Appuyez sur le bouton pas à pas 12, marqué « Sample/Qrec ».
Cela vous amènera également à cette page, beaucoup plus rapidement.

Si vous entendez déjà la source que vous souhaitez enregistrer, laissez le paramètre Moni désactivé. Si la source d'enregistrement est connectée directement à l'une des entrées audio du LD3 et que vous ne pouvez pas l'entendre maintenant, réglez le paramètre Moni sur On. Si vous souhaitez uniquement écouter la source d'enregistrement pendant l'enregistrement et couper le signal source, au moment où l'enregistrement s'arrête et que la lecture des pistes commence, réglez le paramètre Moni sur Rec.

Sélectionnez la source d'enregistrement en définissant le
paramètre Sorc. Les choix sont :
InpL : Entrée audio gauche mono
Entrée : Entrée audio droite mono
InpST : Entrées audio gauche et droite stéréo
Dépassement : Sortie audio gauche mono
Sortie : Sortie audio droite mono
HorsST : Sorties audio gauche et droite stéréo

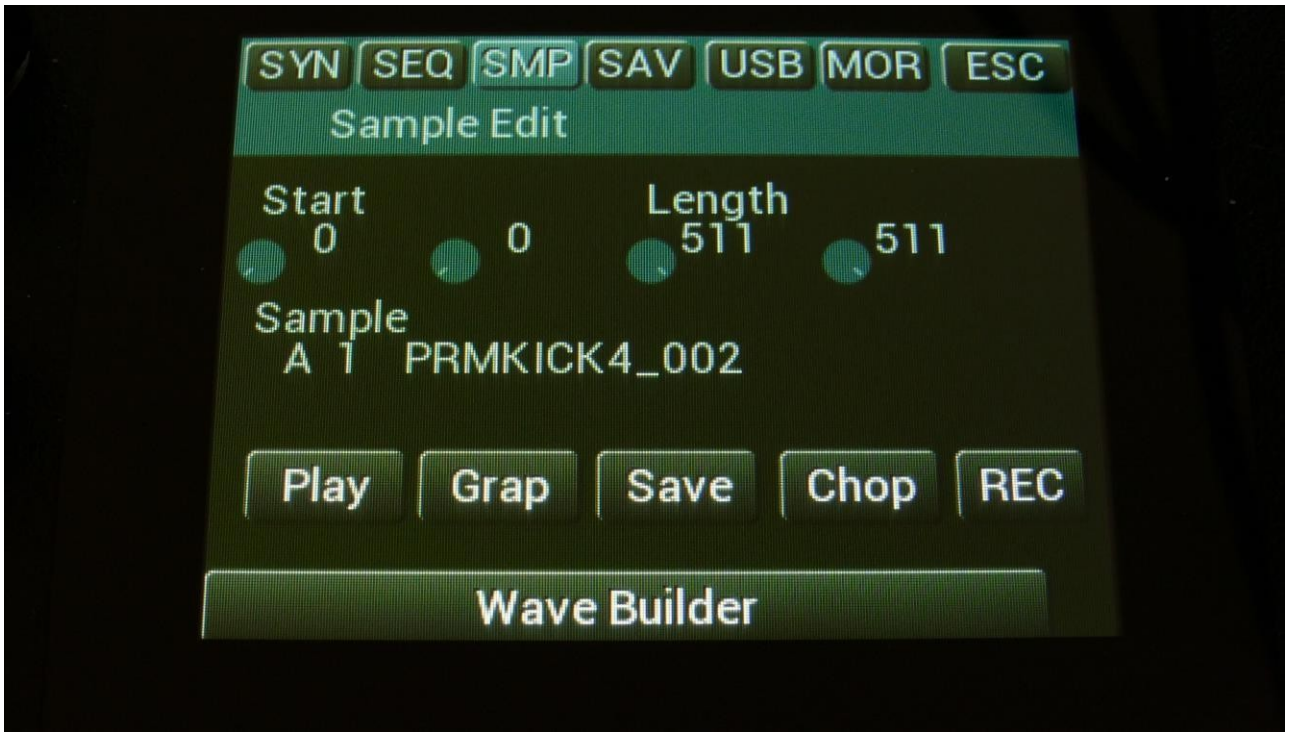
Entrée 3 : Entrée audio 3 mono

Entrée 4 : Entrée audio 4 mono
En3+4 : Entrées audio 3 et 4 stéréo
Sortie3 : Sortie audio 3 mono
Sortie4 : Sortie audio 4 mono
Ou3+4 : Sorties audio 3 et 4 stéréo
Entrée 5 : Entrée audio 5 mono
Entrée 6 : Entrée audio 6 mono
En5+6 : Entrées audio 5 et 6 stéréo
Sortie5 : Sortie audio 5 mono
Sortie6 : Sortie audio 6 mono
Ou5+6 : Sorties audio 5 et 6 stéréo

Sélectionnez maintenant la banque d'échantillons dans laquelle vous souhaitez enregistrer, en réglant le paramètre Bank sur la banque A, B, C ou D.
Lors du choix d'une banque, le **#Lycée** Le paramètre indiquera le nombre d'échantillonnages que la banque sélectionnée contient déjà, et le **Utilisé** Le paramètre indiquera le pourcentage de la banque d'échantillons déjà utilisé.

Pour des résultats optimaux, réglez le paramètre de niveau sur +0 et ajustez le niveau de la source d'enregistrement, afin que les 2 VU-mètres en bas de l'écran ne deviennent pas rouges.
Vous ne devez ajuster le paramètre de niveau, à des valeurs autres que +0, que s'il n'est pas possible d'ajuster le niveau directement sur la source.

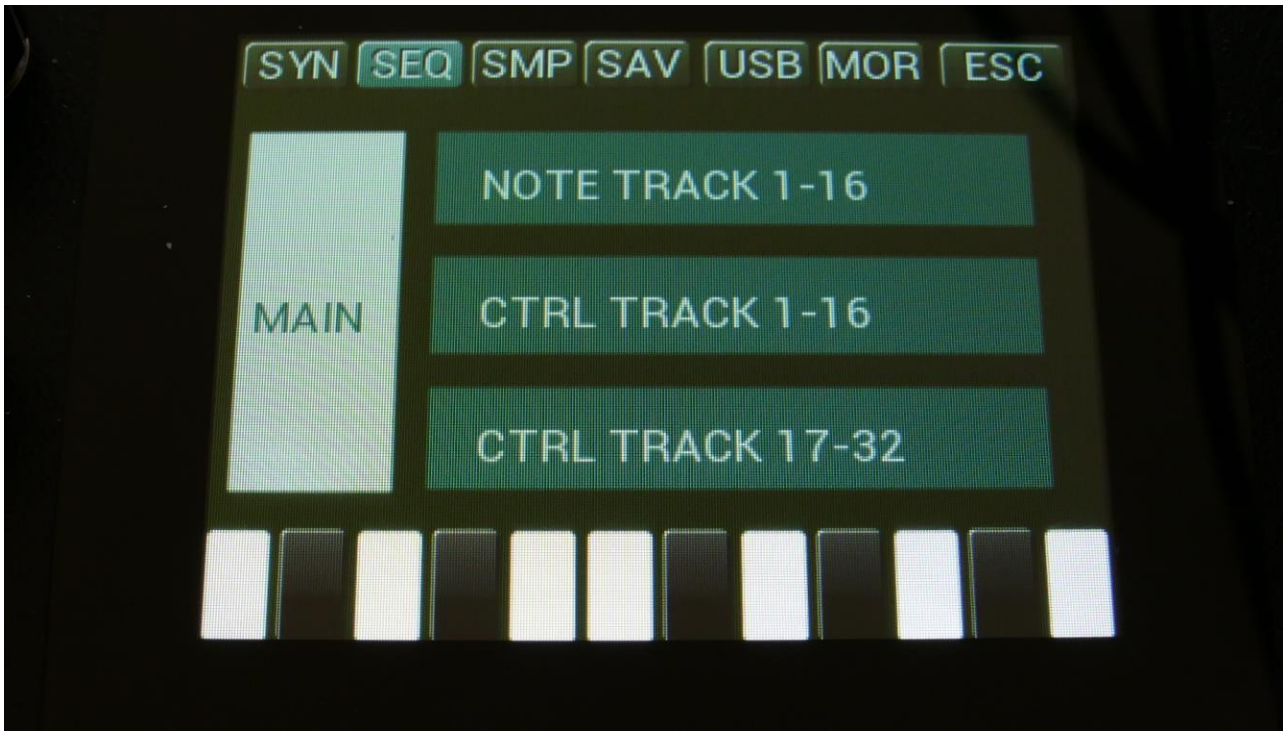
Rendez-vous maintenant sur la page des pistes de notes du séquenceur, soit par :



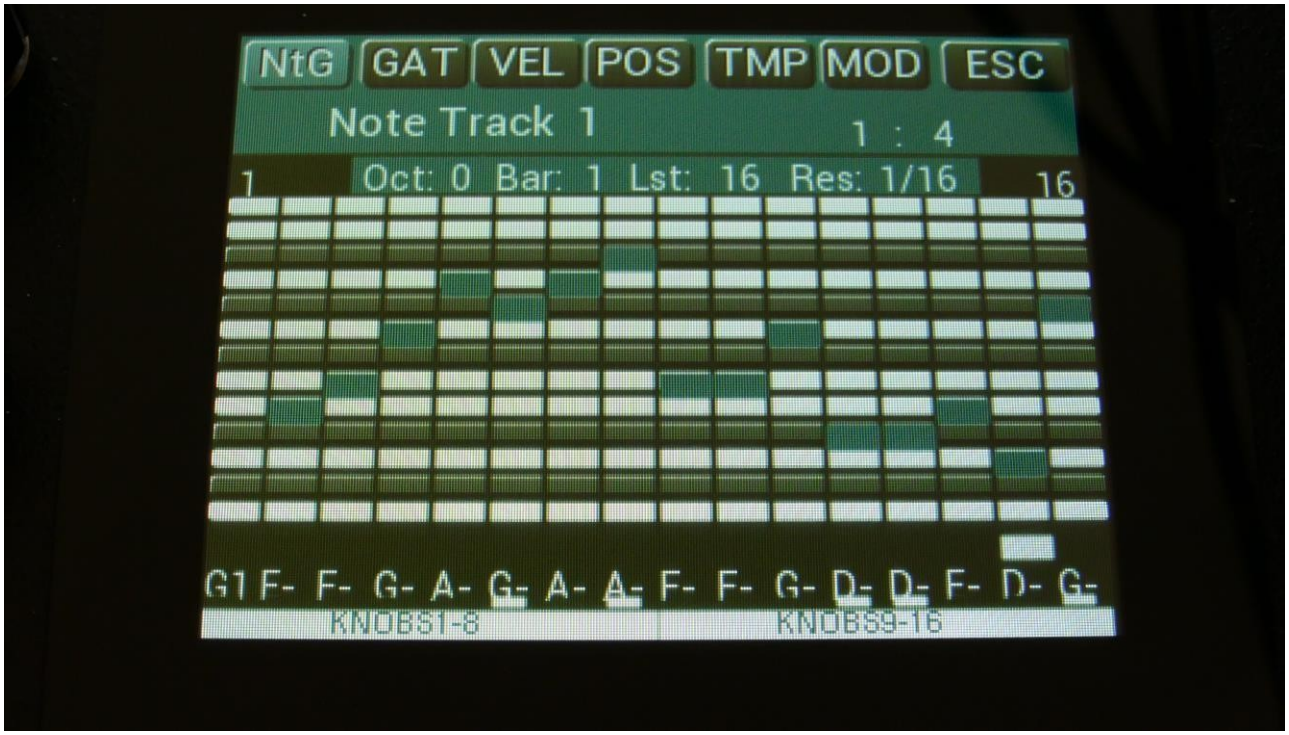
Quittez la page Sample Rec en touchant EXIT dans le coin supérieur droit pour revenir à la page Sample Edit.

Touchez SEQ dans la barre de navigation supérieure.

Vous devriez maintenant être entré dans cette page :



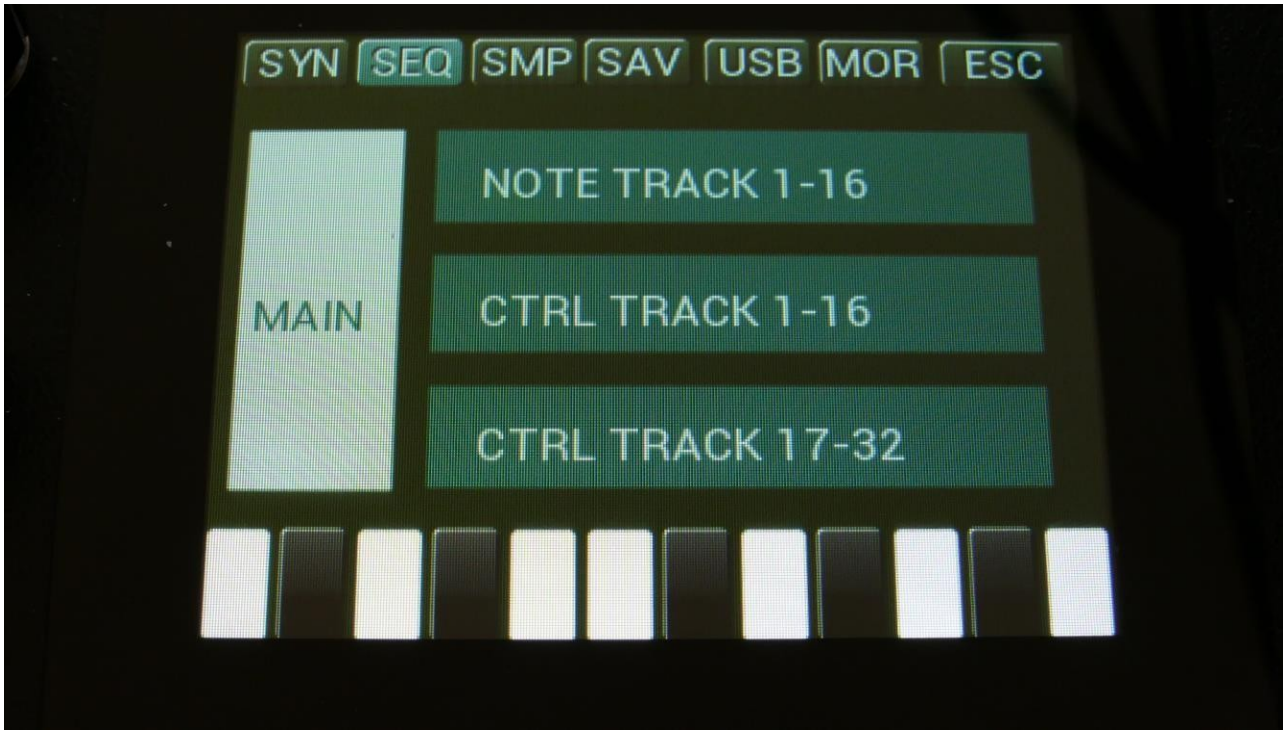
Touchez NOTE TRACK 1-16 pour accéder à la page de piste de notes.



Et le moyen le plus rapide de passer de la page Sample Rec à la page Note Track :
-Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume.
-Appuyez sur le bouton pas à pas 3, marqué « Note Trk ».

-Maintenant, sélectionnez la piste de notes que vous souhaitez enregistrer.
-Définissez la longueur et la résolution souhaitées.

Accédez à la page principale du séquenceur, en touchant ESC dans la barre de navigation supérieure, pour revenir à la page de présentation de Seq.



Touchez PRINCIPAL.



Et le moyen le plus rapide de passer de la page des pistes de notes à la page principale du séquenceur :
-Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume.
-Appuyez sur le bouton pas à pas 2,

marqué « Seq Main ». Réglez le tempo

souhaité.

Allumez le métronome, si vous le souhaitez.

Réglez le paramètre Rec sur Audio, si vous souhaitez enregistrer un long morceau, ou sur AudCH, si vous souhaitez que votre enregistrement soit découpé.

Pour démarrer l'enregistrement, touchez le bouton tactile Rec ou maintenez le bouton Func/Mute enfoncé tout en appuyant sur le bouton Start/Stop.

Si le séquenceur est déjà en cours d’exécution, il commencera à enregistrer la piste audio la prochaine fois que la piste recommencera à partir de l’étape 1.

Si le séquenceur n'est pas déjà en cours d'exécution, appuyez sur le bouton Start/Stop pour le démarrer. LD3 comptera maintenant 2 mesures, avec le métronome audible, puis commencera

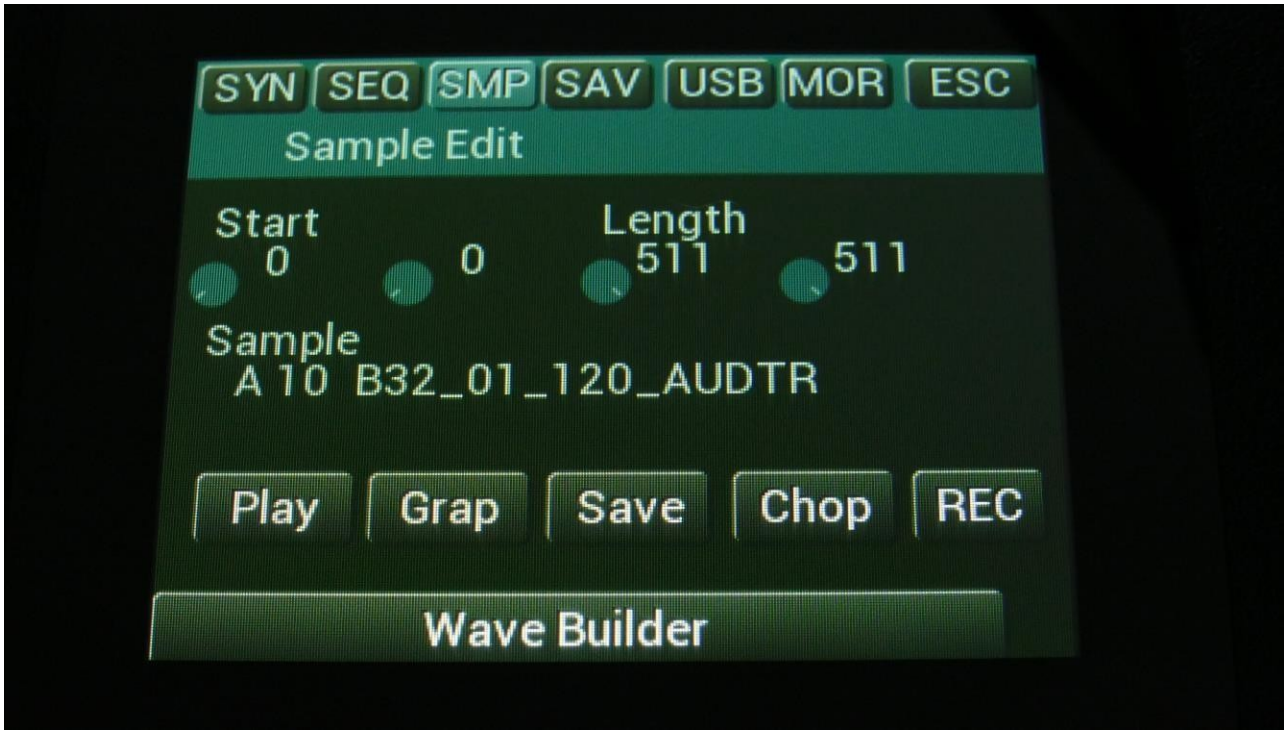
l'enregistrement.

Dès qu'il atteint la dernière étape de la piste, l'enregistrement s'arrêtera et la lecture de la piste commencera.

L'échantillon de la piste audio sera enregistré dans ce

format : [Numéro de préréglage]_[Numéro de

piste]_[BPM]_AUDTR



Les pistes du contrôleur

LD3 dispose de 32 pistes de contrôleur. Chacun d'entre eux n'a qu'une seule sous-piste : les valeurs de la piste du contrôleur. Chaque piste peut contenir jusqu'à 128 pas et une fonction Smooth peut être activée, qui créera automatiquement des valeurs entre les pas, d'une valeur de pas à une autre, pour des transitions fluides entre elles.

Chaque piste de contrôleur crée à la fois une source de modulation interne et une source MIDI CC ou Pitch Bend. Les sources MIDI CC et Pitch Bend peuvent être envoyées à la fois vers un équipement MIDI externe et interne.

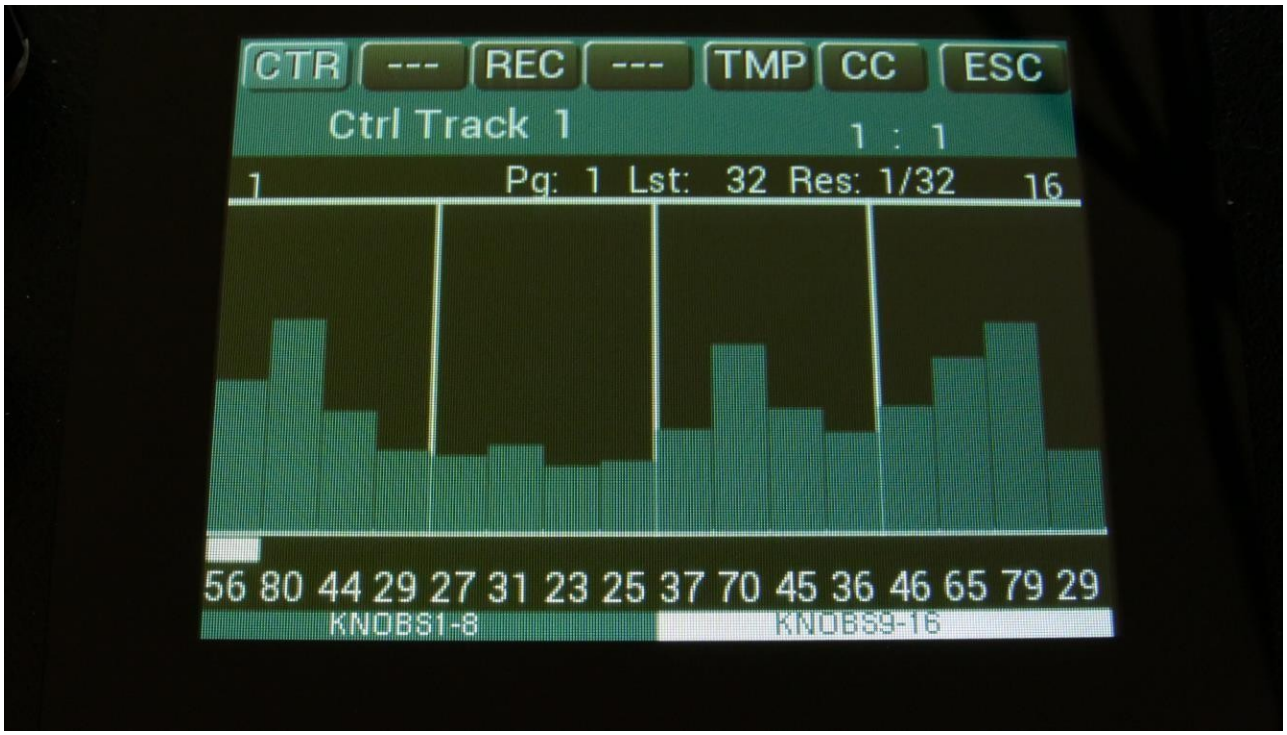
Via les pistes du contrôleur, il est possible d'enregistrer en temps réel des CC MIDI, des pitch bends et des mouvements de boutons.

Des modèles sont disponibles, pour une modification rapide des valeurs des pistes du contrôleur.

Valeurs de pas de la piste du contrôleur

Depuis la page d'accès au séquenceur, touchez les pistes de contrôleur 1 à 16 pour accéder à ces pistes de contrôleur, ou touchez les pistes de contrôleur 17 à 32 pour accéder à ces pistes. OU : Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, puis appuyez sur le bouton pas à pas 4/Ctrl Trk 1 fois pour accéder aux pistes 1 à 16 et 3 fois pour accéder aux pistes 17 à 32.

Pour accéder à une piste spécifique, maintenez enfoncé le bouton Steps/Part, tout en appuyant sur l'un des boutons Step.



Ce sera la première page que vous entrerez, affichant les valeurs du contrôleur, qui seront sorties pour chaque étape du séquenceur, lorsque le séquenceur est en lecture.

Sur la majeure partie de cet écran, vous verrez la grille de valeurs. Juste au-dessus, à gauche et à droite, sont indiqués les numéros du premier et du dernier pas des pas actuellement affichés dans la grille de valeurs.
Entre ces chiffres, quelques paramètres réglables sont affichés.
En haut à gauche, un petit VU-mètre est affiché, qui indique la valeur actuellement émise par la piste.

Ici, lorsque ni KNOBS1-8 ni KNOBS9-16 ne sont bleus :

Modifier le bouton 1 : N'a aucune fonction.

Modifier le bouton 2 : Sélectionne la barre à afficher. 4 barres peuvent être visualisées, affichant chacune 16 étapes, pour un total de 64 étapes. Le numéro de mesure est affiché juste au-dessus du champ des valeurs (marqué **Page**), ainsi que le premier et le dernier numéro d'étape visualisés, sont affichés juste au-dessus du champ des valeurs, à droite et à gauche.

Modifier le bouton 3 : Définit le dernier pas qui sera lu sur cette piste, avant de revenir en boucle et de relire la piste. Plage : 1 à 128 pas. La valeur est affichée comme **Lst**.
Le dernier pas peut être défini globalement pour toutes les pistes sur la page principale Seq.

Modifier le bouton 4 : Définit la résolution de la piste. Valeurs : 1/64, 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, ¼, ½. La valeur est affichée comme **Rés**.

Toucher « ESC » vous fera revenir à la page d'accès au séquenceur.

Les valeurs du contrôleur pour chaque étape sont affichées juste en dessous de la grille de valeurs. Si un trait de soulignement blanc apparaît sous le chiffre, cela signifie que la valeur est supérieure à 100. Les valeurs du contrôleur pour chaque étape peuvent être modifiées en touchant simplement la grille de valeurs.
Les valeurs peuvent également être modifiées à l'aide des boutons d'édition 1 à 8. En bas de la page, touchez le champ

nommé « Boutons 1-8 », pour éditer les 8 premières étapes, à l'aide des boutons d'édition, ou touchez le champ nommé « Boutons 9-16 », pour éditer les 8 dernières étapes, à l'aide des boutons d'édition 1 à 8.
Si vous touchez ce champ une fois de plus, il deviendra « Tous ». Il est désormais possible d'ajuster le décalage de toutes les valeurs de piste, à l'aide du bouton Edit 1.

Mode grille de clés

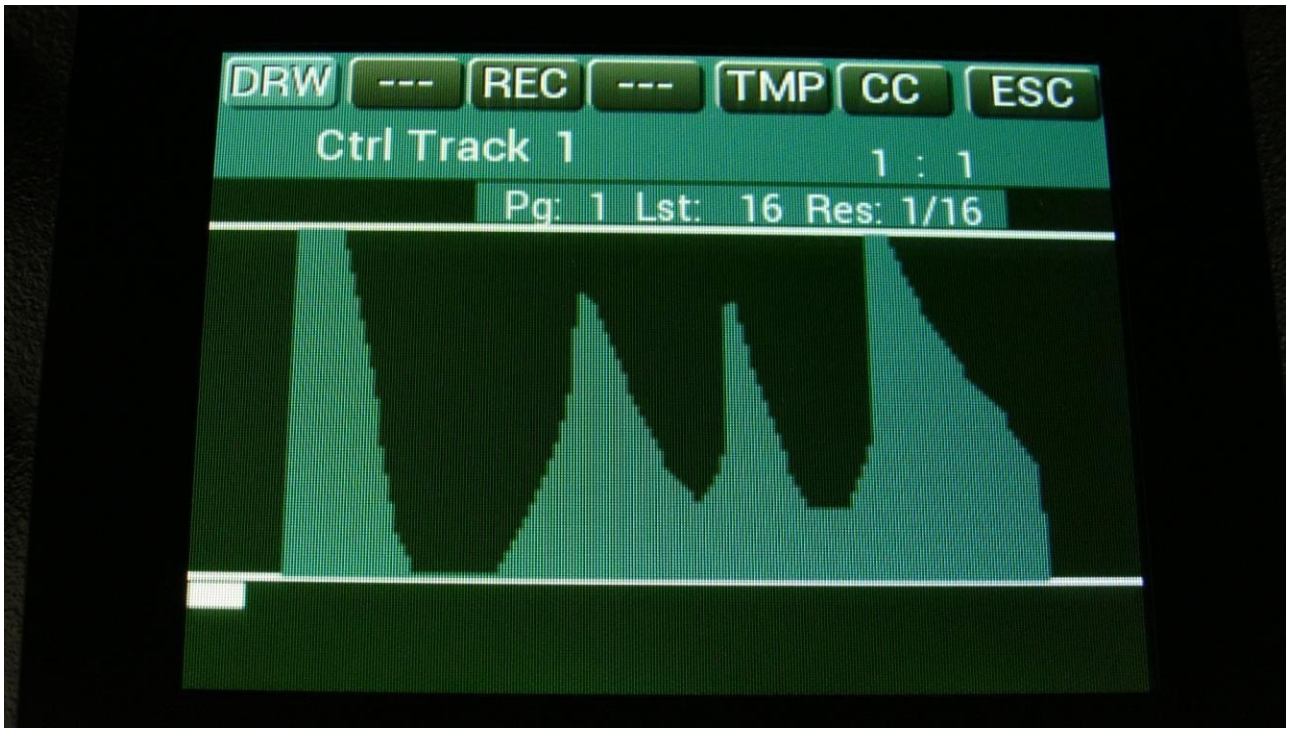


En touchant le champ CTR/CTK/DRW dans le coin supérieur gauche de l'écran de piste du contrôleur, cette page basculera entre les barres de valeurs, une grille de touches et le mode dessin.

Le mode grille de touches facilitera la programmation des séquences pour les synthés CV.

Afin d'adapter la mise à l'échelle des touches, celle-ci ne doit être utilisée qu'en conjonction avec les modes quantifiés par étapes CV, expliqués sous « Page Controller Tracks CC », quelques pages plus loin.

Mode Dessin



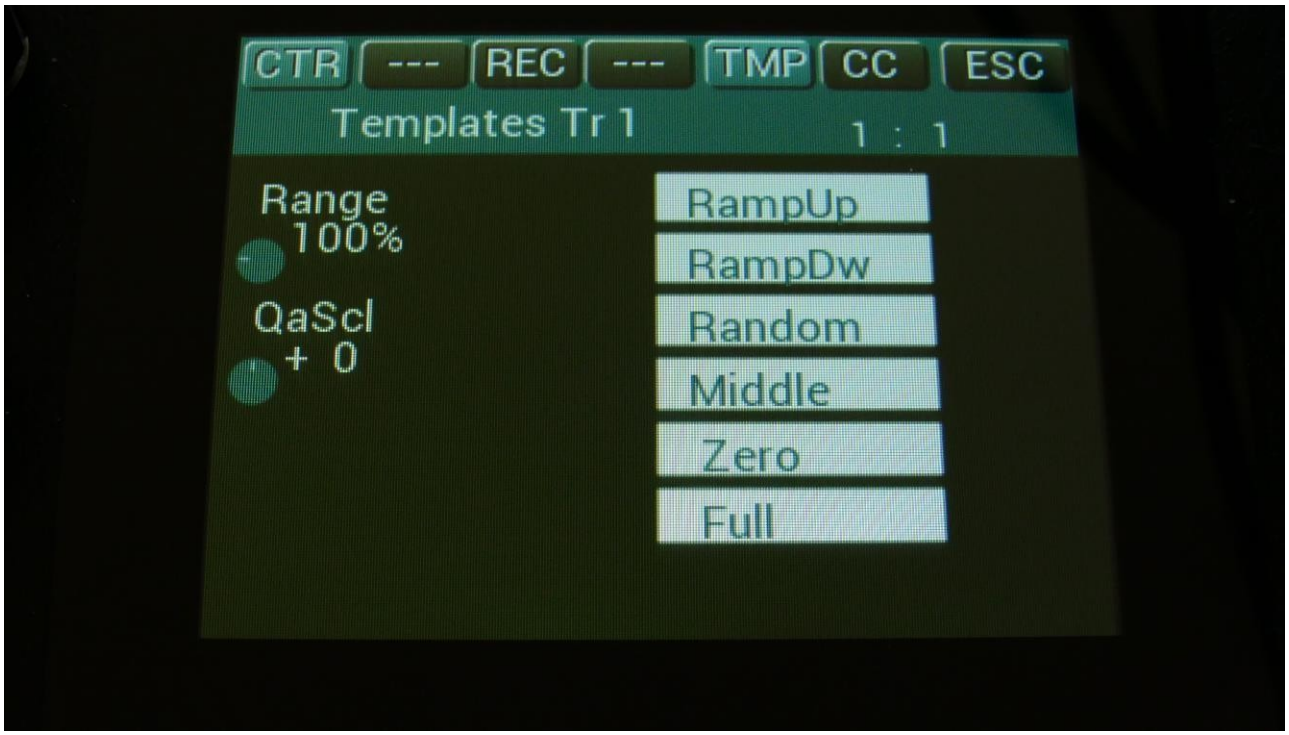
En touchant le champ CTR/CTK/DRW dans le coin supérieur gauche de l'écran de piste du contrôleur, cette page basculera entre les barres de valeurs, une grille de touches et le mode dessin.

En mode Draw, les 128 étapes de la piste du contrôleur sont affichées sur une seule page et vous pouvez toutes les modifier en dessinant avec votre doigt.
Ce mode est idéal lorsque vous utilisez les pistes du contrôleur comme formes d'onde LFO.

Modèles de pistes de contrôleur

Des modèles sont disponibles pour faciliter la création de rampes sur une piste et la randomisation des éléments.

Sur la page des valeurs de pas de piste du contrôleur, touchez TMP dans la barre de navigation supérieure pour accéder à la page des modèles.



Tournez d'abord le bouton Edit 1 pour définir la plage. Cela définira dans quelle mesure la routine de modèle affectera les valeurs qui se trouvent déjà sur la sous-piste sélectionnée. Lorsque cette valeur est définie sur 100 %, la fonction du modèle sera absolue. Appuyez ensuite sur l'une des cases de modèle sur le côté droit de l'écran.

Les modèles fonctionnent de l'étape 1 à la dernière étape définie. Les valeurs après la dernière étape ne sont pas affectées.

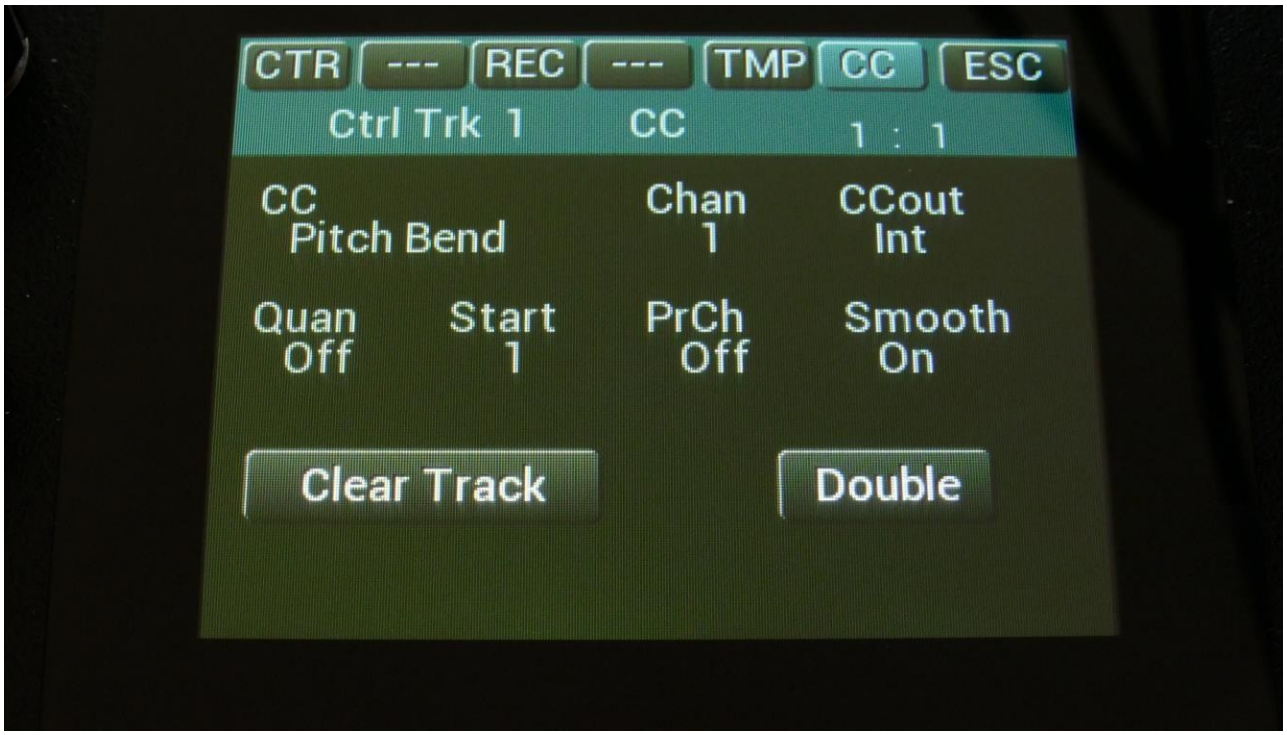
Modèles disponibles :
-RampUp : Montée en puissance. Réduira les valeurs des étapes placées avant la dernière étape divisée par 2 et augmentera les valeurs des étapes placées après la dernière étape divisée par 2.
-RampeDw : Rampe vers le bas. Augmentera les valeurs des étapes placées avant la dernière étape divisée par 2, et diminuera les valeurs des étapes placées après la dernière étape divisée par 2.

-Aléatoire: Randomisera toutes les étapes entre l'étape 1 et la dernière étape, dans un degré défini par le paramètre de plage.
-Milieu: Rapprochera toutes les valeurs de la valeur moyenne.

-**Zéro:** Réduira toutes les valeurs.
-**Complet:** Augmentera toutes les valeurs.

Page CC des pistes de contrôleur

Touchez CC dans la barre de navigation supérieure pour accéder à cette page.



Les paramètres de cette page :

CC : Off, 1 (Morph), 2 (SeqMrp), 3, 4 (Knob1), 5 (Knob2), 6, 7 (Knob8), 8 (Knob3), 9 (Knob4), 10 (Knob5), 11 (Knob6) , 12 (bouton 7), 13 à 15, 16 (Y-Mod), 17 à 122, CV EN 1 à 4, Pitch Bend. Si le PccIN
(Entrée du paramètre CC) sur la page MOR>COM2 est activé, il sera également possible de sélectionner de nombreux paramètres pour le contrôle direct des pistes du contrôleur. Les noms des paramètres seront écrits entre parenthèses. Veuillez consulter la liste des paramètres dans la section « Spécifications MIDI ».
En réglant cette valeur sur toute autre valeur que « Off », la piste de contrôleur sélectionnée émettra les valeurs MIDI CC ou les valeurs de pitch bend vers la sortie MIDI ou en interne, comme défini dans le paramètre CCout. Lorsqu'un numéro est défini, c'est le numéro CC qui sera émis. Si un bouton d'édition LD3 est affecté à ce CC, le nom du bouton sera écrit entre parenthèses. S'il est réglé sur Pitch Bend, c'est ce qui sera émis. Le CC/Pitch Bend défini ici est également l'événement que la piste enregistrera en temps réel/pas à pas. L'enregistrement en temps réel et pas à pas de la piste de contrôleur est expliqué un peu plus tard.

Chan : 1 à 16. Définit le canal MIDI vers lequel le CC MIDI sélectionné sera transmis lorsque CCout

est réglé sur External, ou le numéro de partie de synthétiseur interne vers lequel les CC sont envoyés lorsque CCout est réglé sur Internal.

Sortie : Ext., Int. Définit si les CC/Pitch Bend de la piste de contrôleur doivent être transmis à un appareil MIDI externe via MIDI Out (Ext) ou à une partie de synthétiseur interne (Int). Quel que soit ce réglage, la piste du contrôleur est toujours disponible comme source de modulation interne.

Mandarin: Cela peut être défini sur :
-Désactivé: Pas de quantification de la sortie de la piste du contrôleur.
-1v: Toute la plage de valeurs de la sortie de la piste du contrôleur est quantifiée à 1 V par octave, lorsqu'elle est affectée comme source pour les sorties CV.
-1,2v : Toute la plage de valeurs de la sortie de la piste du contrôleur est quantifiée à 1,2 V par octave, lorsqu'elle est affectée comme source pour les sorties CV.
-1 contre S : Chaque pas de valeur de la sortie de la piste du contrôleur représente une note CV, à 1 V par octave, lorsqu'elle est affectée comme source pour les sorties CV.
-1,2vS : Chaque pas de valeur de la sortie de la piste du contrôleur représente une note CV, à 1,2 V par octave, lorsqu'elle est affectée comme source pour les sorties CV.

VEUILLEZ NOTER : La mise à l'échelle de la quantification CV peut être ajustée. Veuillez consulter « Ajustement de l'échelle du CV » quelques pages plus loin.

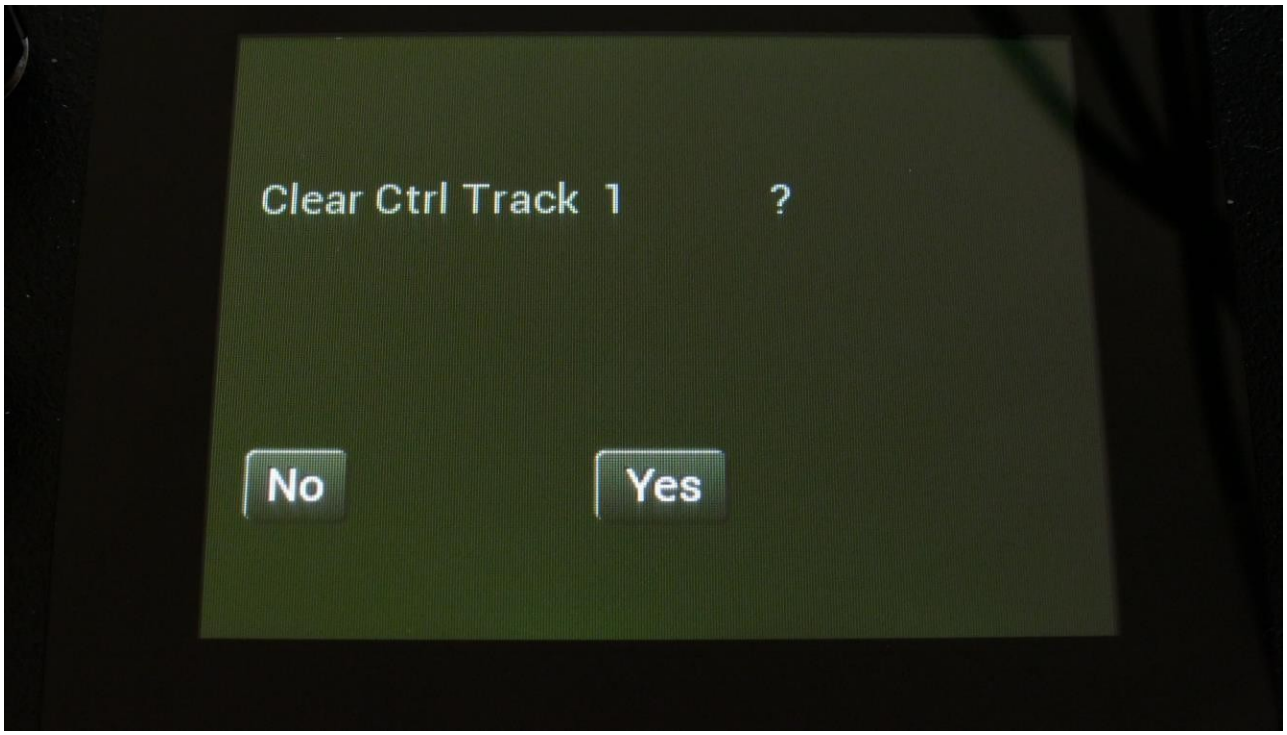
Commencer: 1 à 128. Définit le pas de début de la piste. Ce sera l'étape à laquelle la piste commence lorsque vous appuyez sur le bouton Start/Stop ou lorsque vous entrez ce préréglage à partir d'un autre préréglage, pendant que le séquenceur est en cours d'exécution.
Le pas de démarrage peut être défini globalement pour toutes les pistes sur la page principale Seq.

Prech : Off, 1 à 128. Lors du réglage du paramètre PrCh sur n'importe quelle valeur comprise entre 1 et 128, un message de changement de programme sera transmis sur MIDI out, sur le canal MIDI sélectionné par le paramètre Chan, à chaque fois que ce preset est sélectionné. Le paramètre CCout n'a aucun effet sur cela.
Chacune des 32 pistes du contrôleur peut transmettre son propre changement de programme.

Lisse: Éteint, allumé. Lorsque cette option est réglée sur On, des valeurs de contrôleur supplémentaires seront ajoutées entre les étapes de valeurs du contrôleur, pour assurer une transition fluide entre celles-ci.

Effacer la piste du contrôleur

Depuis la page Track CC, touchez le **« Effacer la piste »** bouton, pour accéder à cette page :



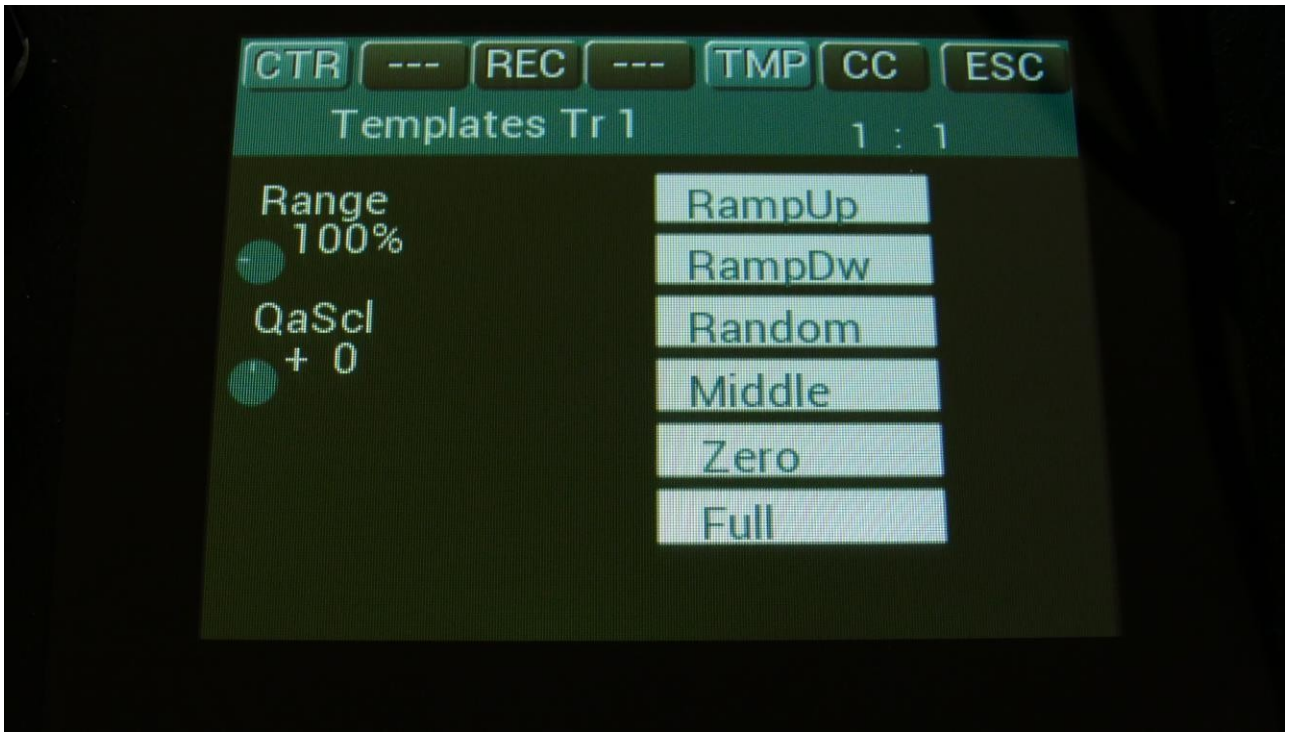
Toucher « Oui » à partir d'ici effacera tous les pas de la piste de contrôleur actuellement sélectionnée. Si vous ne souhaitez pas faire cela, touchez « Non » pour quitter la page principale de la piste.

Piste de contrôleur double

Appuyez sur le bouton tactile « Double » pour doubler la longueur de la piste. Tous les événements de la piste originale sont copiés dans la nouvelle moitié. Utile si vous avez besoin d'une variation supplémentaire dans une piste.

VEUILLEZ NOTER : La longueur des pistes du contrôleur ne peut pas dépasser 128 étapes.

Ajustement de l'échelle du CV



Dans le cas où votre synthétiseur CV analogique ne s'adapte pas précisément à 1 V/oct ou 1,2 V/oct, il est, sur la page TMP de la piste de contrôleur, possible d'ajuster la mise à l'échelle, en ajustant le paramètre QaScl.

Les valeurs négatives donneront une mise à l'échelle inférieure à 1v/1,2v/oct, les valeurs positives donneront une mise à l'échelle supérieure à 1v/1,2v/oct.

Ce paramètre est ajusté par préréglage et affecte toutes les pistes du contrôleur en même temps.

Le contrôleur suit l'enregistrement en temps réel

Les CC MIDI, le Pitch Bend, les entrées CV et les mouvements des boutons peuvent être enregistrés en temps réel sur les 32 pistes du contrôleur.

Pour ce faire, sur la page CC de la piste du contrôleur, réglez-la sur le type d'événement que vous souhaitez enregistrer, à l'aide du paramètre CC.



Le paramètre CC peut être réglé sur n'importe quel CC MIDI entre 1 et 122.
En position supérieure, vous trouverez CV In 1 à 4 et Pitch Bend, et en position 16 (CC16), vous trouverez la position Y du clavier de l'écran tactile.

Le MIDI CC utilisé pour l'enregistrement des mouvements des boutons
est nommé ainsi : 1 (Morph)
2 (SeqMrp) 4
(bouton 1) 5
(bouton 2) 7
(bouton 8) 8
(bouton 3) 9
(bouton 4) 10
(bouton 5) 11
(bouton 6)

12 (bouton 7)

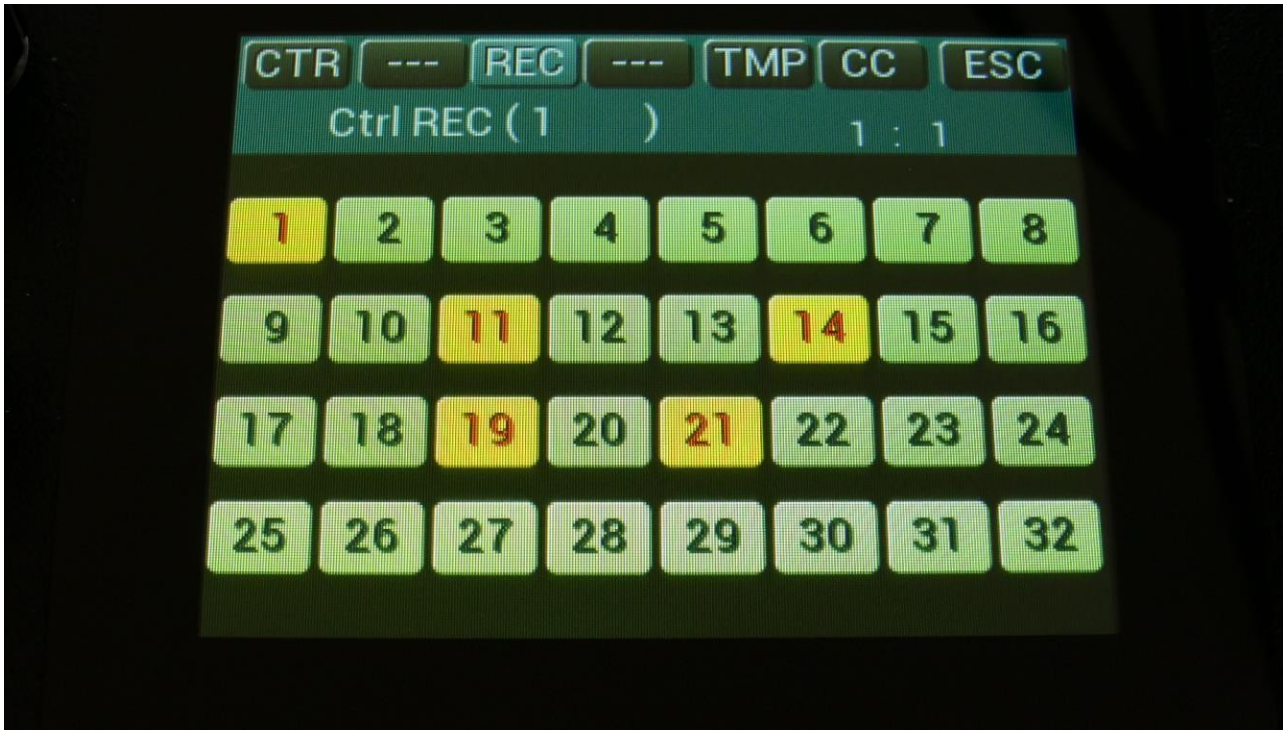
Pour l’enregistrement des mouvements des boutons, vous devez en sélectionner un.

Si le paramètre PccIN (Parameter CC’s input) de la page MOR>COM2 est activé, il sera également possible de sélectionner de nombreux paramètres pour un enregistrement direct. Les noms des paramètres seront écrits entre parenthèses. Veuillez consulter la liste des paramètres dans la section « Spécifications MIDI ».

Réglez la piste sur le canal MIDI souhaité, à l'aide du paramètre Chan. Si la piste est réglée sur un fonctionnement interne, le numéro de canal est le numéro de pièce vers lequel la piste sera émise.

Réglez CCout sur Int (interne) ou Ext (externe), selon si vous souhaitez que la piste du contrôleur contrôle LD3 lui-même ou un équipement MIDI externe.

Touchez REC dans la barre de navigation supérieure pour accéder à cette page :



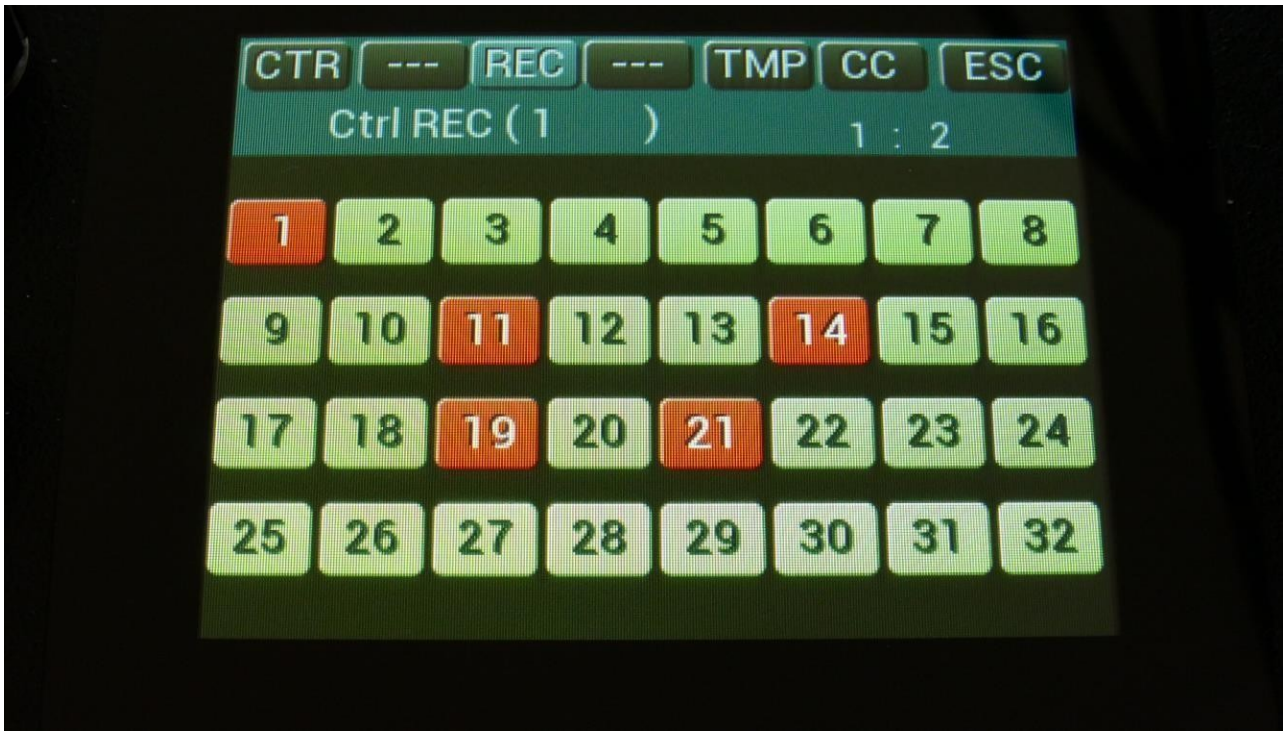
Sélectionnez la ou les pistes du contrôleur que vous souhaitez enregistrer en temps réel, en touchant le carré portant le ou les mêmes numéros que la ou les pistes, afin qu'elles deviennent jaune foncé avec du texte rouge. Maintenant, ils sont armés.

Réglez la longueur des pistes du contrôleur, si vous le souhaitez.

Réglez maintenant LD3 en mode d'enregistrement du séquenceur, en touchant le champ REC sur la page principale du séquenceur ou sur la page de sélection des préréglages, pour qu'il devienne rouge, ou appuyez et maintenez le bouton Func/Mute, tout en appuyant sur le bouton Start/Stop.

Démarrez le séquenceur. Ajustez les boutons et/ou les CC MIDI.

Les pistes du contrôleur, qui sont réglées en mode d'enregistrement, enregistreront jusqu'à ce que la piste atteigne la dernière étape et recommencent. L'enregistrement s'arrêtera alors.
Dès que les pistes du contrôleur enregistrent, les carrés des pistes d'enregistrement deviendront rouges.



Si le séquenceur était en marche, lorsque vous avez basculé les pistes du contrôleur en mode enregistrement, elles resteront armées (jaune), jusqu'à ce que la piste du contrôleur passe l'étape 1. Ensuite, elles passeront en mode enregistrement, et les carrés deviendront rouges, pour indiquer que .

Lorsqu'une piste de contrôleur atteint son dernier pas, l'enregistrement s'arrête et son carré devient blanc.

Paramètres d'enregistrement ajustés sur une piste de contrôleur

Commencez par configurer la piste du contrôleur, comme décrit dans les pages

précédentes de ce manuel. Arrêtez le séquenceur s'il est en cours d'exécution.

Touchez REC dans la barre de menu supérieure. Activez l'enregistrement pour la piste

de contrôleur sélectionnée. Accédez à la page CTR et définissez la longueur de la piste

du contrôleur.

Maintenant, allez à la page de la section Synth et sélectionnez la partie où se trouve le paramètre.

Mettez LD3 en mode d'enregistrement en temps réel, en maintenant enfoncé le bouton Part/Mute, tout en appuyant sur le bouton Start/Stop.

Appuyez sur le bouton Start/Stop, pour démarrer le séquenceur.

Il va maintenant compter pour 2 mesures et le début de l'enregistrement. Ajustez le paramètre.

Lorsque la piste de contrôleur atteint son étape de fin, l'enregistrement s'arrête et la piste de contrôleur commence à être lue. Vous verrez maintenant la valeur du paramètre bouger d'elle-même !

Enregistrement des entrées CV

Les 4 entrées CV (en option) peuvent également être enregistrées sur les pistes du contrôleur du séquenceur, tout comme les mouvements des CC MIDI et des boutons.

Pour ce faire, sélectionnez simplement CV In 1 à 4 comme CC sur une piste de contrôleur et suivez la procédure d'enregistrement en temps réel sur une piste de contrôleur.



Vous aimerez probablement activer le paramètre Smooth pour obtenir des transitions fluides entre les valeurs CV enregistrées.

Configuration automatique de l'enregistrement Pitch Bend et CC



À partir des pages Mod des pistes de notes du séquenceur, il est également possible de faire en sorte que LD3 configure automatiquement les pistes de contrôleur pour enregistrer en temps réel les événements de pitch bend et de CC.

Lorsque vous utilisez cette fonction, la piste du contrôleur est réglée sur la double résolution de la piste de notes, et donc également sur la double longueur, pour que les pistes correspondent.

La piste de note 1 configurera la piste de contrôleur 1 pour l'enregistrement de pitch bend et la piste de contrôleur 17 pour l'enregistrement CC.

La piste de note 2 configurera la piste de contrôleur 2 pour l'enregistrement de pitch bend et la piste de contrôleur 18 pour l'enregistrement CC.

-

-

-

La piste de note 16 configurera la piste de contrôleur 16 pour l'enregistrement de pitch bend et la piste de contrôleur 32 pour l'enregistrement CC.

Le numéro CC à enregistrer sera le numéro CC sur lequel la piste du contrôleur est déjà réglée. Si la piste du contrôleur n’est pas déjà réglée sur un numéro CC, CC1 sera enregistré.

Pour lancer l’enregistrement du Pitch Bend



-Assurez-vous que l'enregistrement en temps réel du séquenceur est désactivé.
-Définissez la longueur et la résolution souhaitées de la piste de notes.
-Allez sur la page Mod et touchez BEND REC, pour qu'il devienne jaune.
-Démarrez l'enregistrement en temps réel.
-Si le séquenceur est déjà en cours d'exécution, l'enregistrement démarrera lorsque la piste du contrôleur franchira l'étape 1. Le bouton tactile Bend Rec deviendra alors rouge, pour indiquer que l'enregistrement est actif.
-Les messages Pitch Bend ne seront enregistrés que la première fois, la piste du contrôleur est en cours d'exécution. Lorsque la piste du contrôleur franchit son dernier pas, l'enregistrement sera désactivé et le bouton tactile Bend Rec deviendra noir.

Suivez la même procédure pour enregistrer les événements CC, et définissez le numéro CC souhaité sur la piste du contrôleur.


NtV GAT VEL SUB TMP MOD ESC
Track 1 Mod
1 : 4
Mod
Env1
Dest
Note
Amount
0
Start
1
Trps
+ 0
Prob
511
Rtim
0
Strum
0
Clear Track
Double
BEND REC
CC 1REC(17)

Le contrôleur suit l'enregistrement pas à pas

Il est également possible d'enregistrer par étapes
les événements du contrôleur. Pour lancer
l'enregistrement pas à pas :

-Réglez la piste du contrôleur en mode d'enregistrement en temps réel, comme décrit dans un chapitre précédent.

-Démarrez la lecture du séquenceur, si vous le souhaitez. L'enregistrement pas à pas est possible, que le séquenceur soit en marche ou non.

-Appuyez et relâchez le bouton Steps/Part pour qu'il s'allume et mette les 16 boutons de pas en mode pas à pas.

-Appuyez sur le bouton de pas qui indique la position du pas que vous souhaitez enregistrer. Cela va maintenant clignoter.

-Un indicateur d'enregistrement de piste de contrôleur armé (jaune), va maintenant passer en mode d'enregistrement (rouge).

-Réglez le bouton/contrôleur MIDI sur la valeur que vous souhaitez que cette étape soit maintenue.

-Sélectionnez une autre étape à enregistrer.

Morphing de synthé et de séquenceur

Sur LD3 il est possible d'effectuer un morphing entre 2 couches de paramètres, les couches A et B, en tournant le bouton Morph pour les paramètres du synthé, et le bouton Seq Morph pour les paramètres du séquenceur. Le bouton Morph transmet et reçoit le MIDI CC 1 (The Mod Wheel) via l'entrée et la sortie MIDI, et le bouton Seq Morph transmet et reçoit le MIDI CC2.

Pour accéder aux paramètres des secondes couches, sur n'importe quelle page de synthétiseur et séquenceur, appuyez sur le bouton Morph Set pour qu'il s'allume. Les paramètres de la couche B seront désormais affichés à l'écran et vous pourrez les éditer à l'aide des boutons d'édition 1 à 8, tout comme les paramètres de la couche A.

Tous les paramètres réglables en continu peuvent être transformés. Les commutateurs ne sont pas transformés, à l'exception des étapes d'activation/désactivation des pistes de notes.

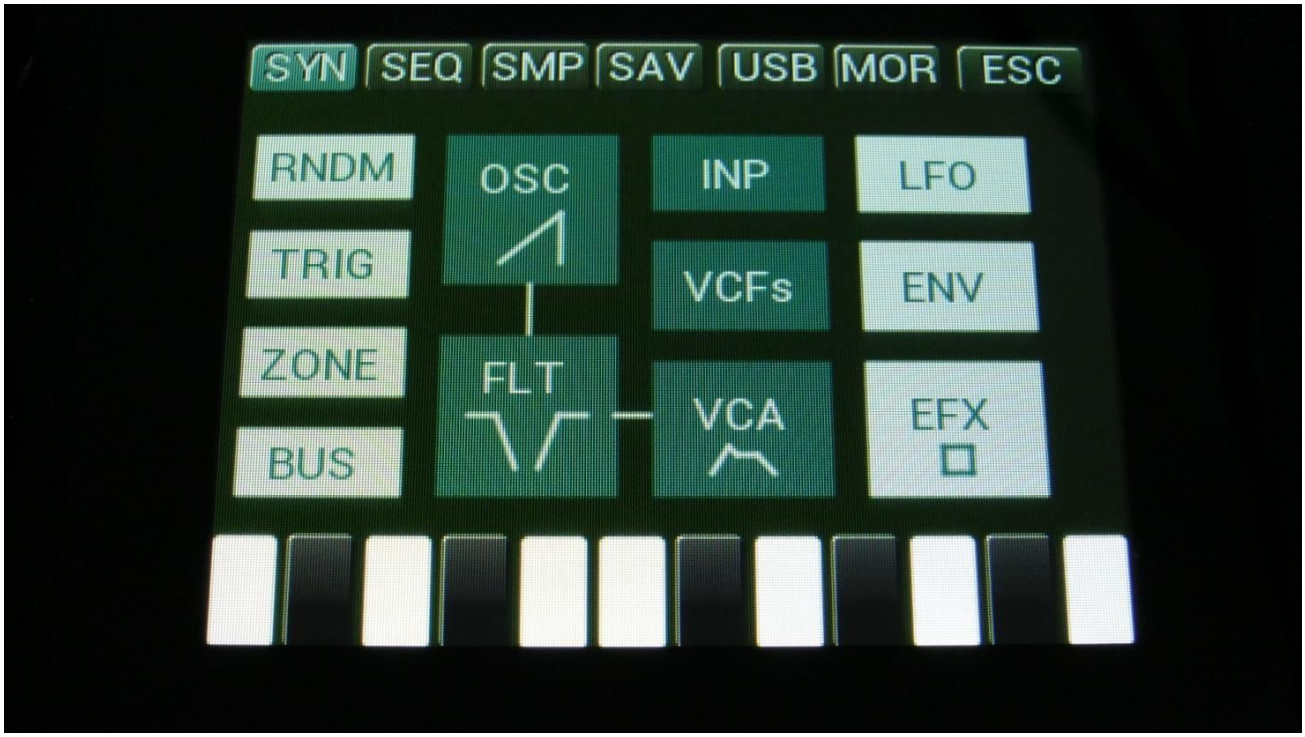
Dans la section MOR sous MORPH, il est possible de définir les valeurs statiques des boutons Morph et de moduler les boutons Morph.

Tous les paramètres de morphing sont stockés dans chaque préréglage. N'oubliez pas de sauvegarder le préréglage pour ne pas perdre de bons sons.

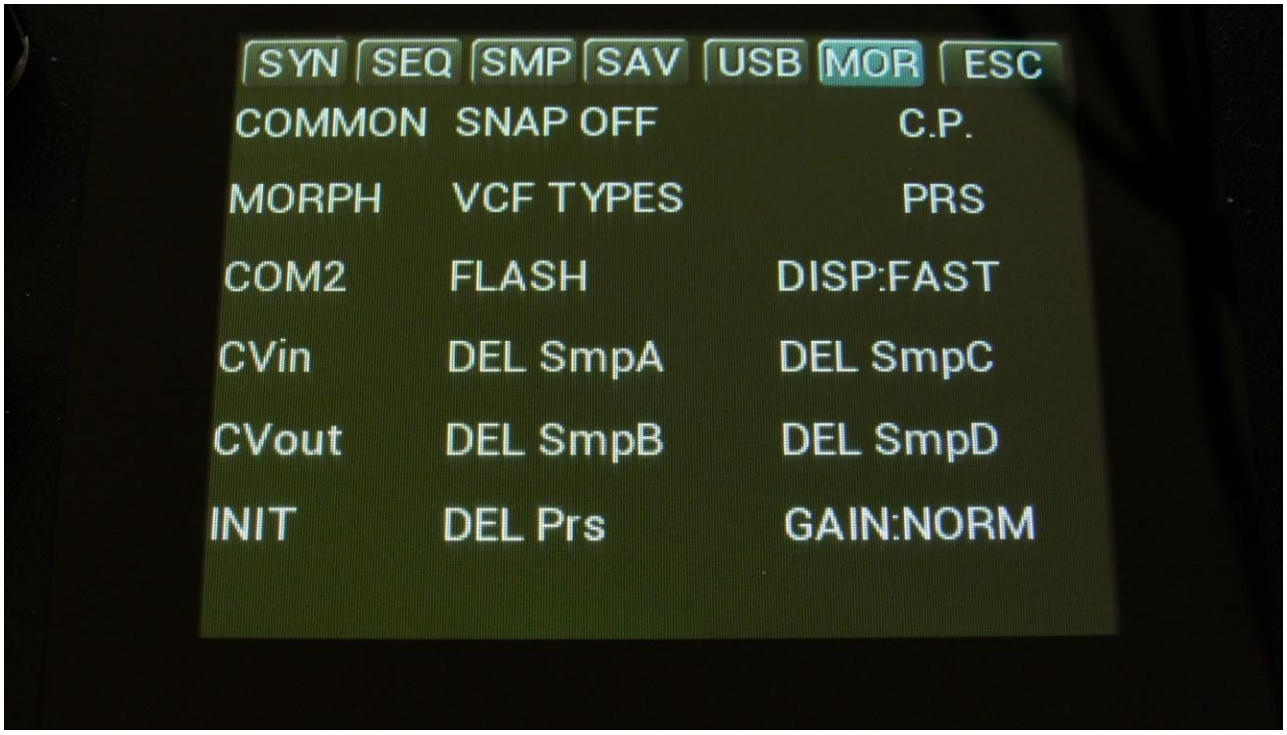
Plus… paramètres prédéfinis/Configuration



Sur la page Sélection de préréglages, touchez le champ Modifier.



Dans la barre de navigation en haut de l'écran, touchez MOR.

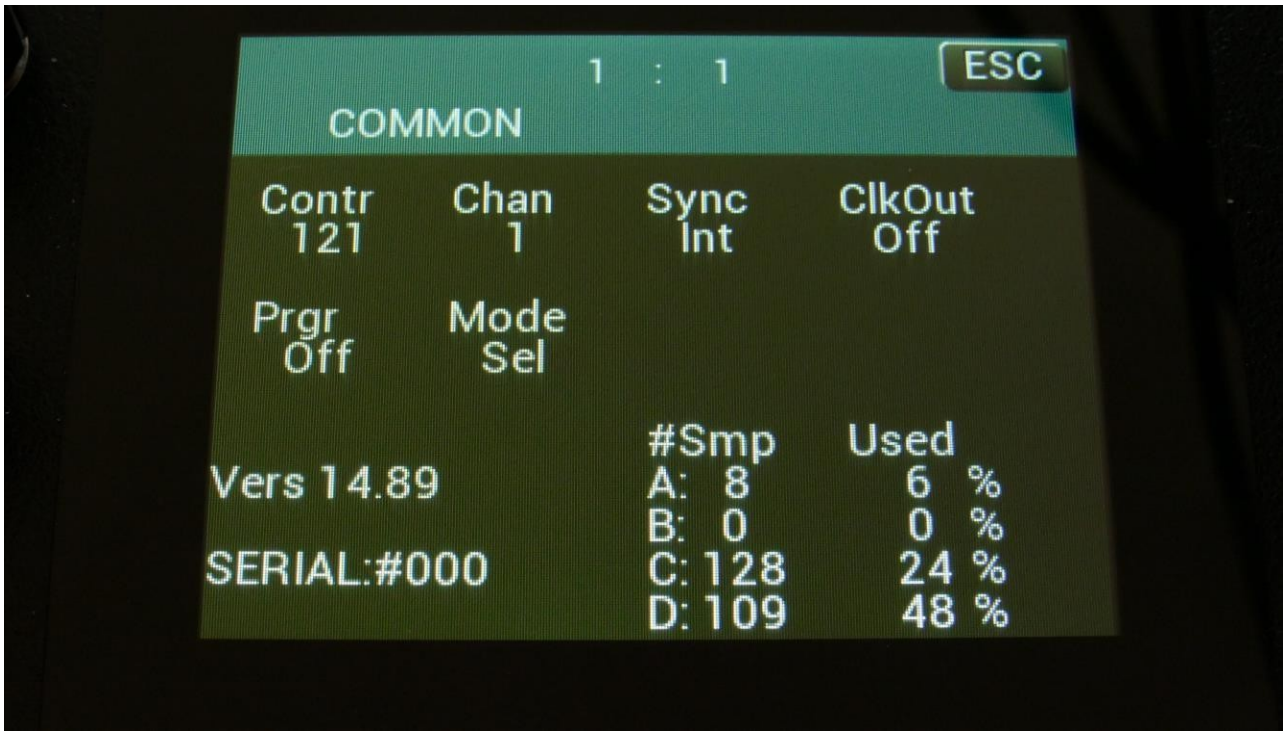


Cela vous amènera à la page Plus…. Ici, vous pouvez configurer toutes les choses de base de LD3, comme le canal MIDI global, le morphing et les entrées/sorties CV, configurer les types de FilterBoard, vérifier et effacer la mémoire LD3, initialiser le préréglage et passer en mode morceau.

Dans les pages suivantes, chaque section de la page Plus… est décrite.

Paramètres communs

Sur cette page, vous pouvez régler le contraste de l'affichage et les paramètres MIDI et vérifier la mémoire d'échantillons. Depuis la page Plus…, touchez COMMUN pour accéder à cette page :



Les paramètres suivants peuvent être ajustés sur cette page, à l'aide des boutons d'édition 1 à 8 :

Inconvénients : Ajuste le contraste de l'affichage. Ce paramètre est automatiquement enregistré et sera mémorisé après une mise hors tension.

Chan : Le canal MIDI global LD3. Toutes les données MIDI vers LD3 seront reçues sur ce canal, si le paramètre Mode est réglé sur Sel (expliqué dans un instant). Les CC MIDI provenant des boutons Edit/Quick Edit et du bouton Morph seront transmis sur ce canal, si le paramètre Mode est réglé sur Sel. Ce paramètre est automatiquement enregistré et sera mémorisé après une mise hors tension.

Synchronisation : Synchronisation du séquenceur. Ce paramètre est automatiquement enregistré et sera mémorisé après une mise hors tension. Paramètres:
-Int : Le séquenceur de LD3 sera cadencé en interne à la fréquence définie par le paramètre « Tempo » dans chaque préréglage.
-Poste : Le séquenceur du LD3 sera cadencé en externe, par des événements d'horloge MIDI

appliqués à l'entrée MIDI. La lecture et l'arrêt du séquenceur peuvent également être contrôlés en externe.

ClkOut : Paramètres : Désactivé, Activé. Sélectionne si LD3 retransmettra ou non l'horloge MIDI et les événements de démarrage/arrêt vers la sortie MIDI. Même si LD3 se synchronise avec une source d'horloge MIDI externe, il la retransmettra si ce paramètre est activé. Ce paramètre est automatiquement enregistré et sera mémorisé après une mise hors tension.

Programme: Marche/Arrêt. Lorsqu'il est allumé, LD3 recevra les changements de programme et de banque MIDI. Le changement de banque est MIDI CC 32.

Mode: Mode d'entrée MIDI LD3. Ce paramètre est automatiquement enregistré et sera mémorisé après une mise hors tension. Peut être réglé sur :
-Cellule: La partie synthétisée sélectionnée est contrôlée sur le canal MIDI de base LD3.
-Omni : La partie synthétisée sélectionnée est contrôlée sur n'importe quel canal MIDI.
-OmTh : Omni à travers. La partie synthétisée sélectionnée est contrôlée sur n'importe quel canal MIDI. Les événements MIDI sont canalisés vers la sortie MIDI sur le canal MIDI sélectionné sur la page Synth Part TRIG.
-Beaucoup: Multitimbral. Les 16 parties fonctionnent en mode multitimbral et sont contrôlées par le canal MIDI/la plage de touches définie sur la page ZONE de chaque partie.
-Muth : Multitimbral/Thru. Les 16 parties fonctionnent en mode multitimbral et sont contrôlées par le canal MIDI/la plage de touches définie sur la page ZONE de chaque partie. Les événements MIDI sont canalisés vers la sortie MIDI sur le canal MIDI sélectionné sur la page Synth Part TRIG.

#Lycée : Indique le nombre d'échantillons contenus dans les banques d'échantillons A, B, C et D.

#Utilisé: Indique en pourcentage la quantité de mémoire d'échantillons de chaque banque d'échantillons occupée par les échantillonnages.

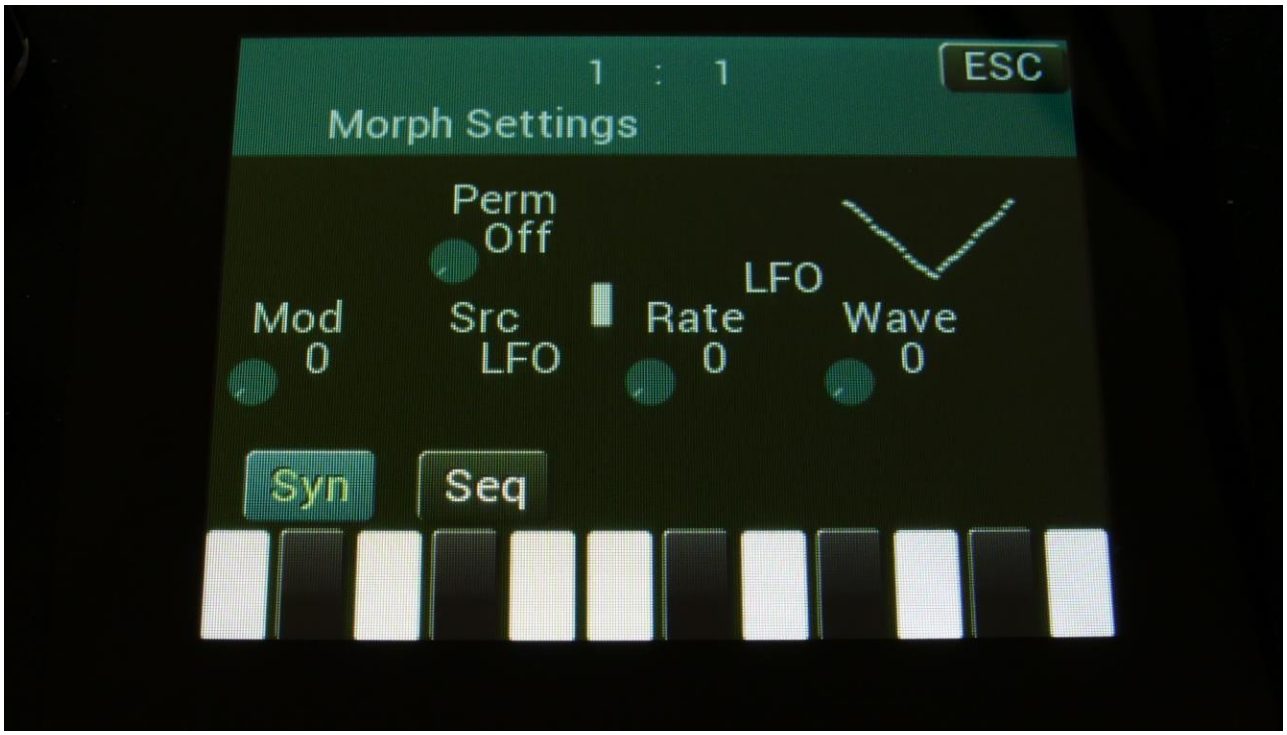
Au bas de cet écran, le numéro de version du micrologiciel actuellement installé est affiché ainsi que le numéro de série de votre LD3.

Configuration du morphing

Sur la page Morph Setup, il est possible de définir une valeur de morphing permanente, qui remplacera le bouton Morph, si vous souhaitez toujours avoir un préréglage lu dans une certaine position de morphing.

Il est également possible de moduler les boutons de morphing, en utilisant un nombre limité de sources de modulation, dont un morph LFO.

Depuis la page Plus…, touchez MORPH pour accéder à cette page :



Il s'agit des réglages du bouton Morph, qui affectent les parties de synthétiseur, les LFO et les processeurs d'effets. Appuyez sur le bouton Syn touch pour accéder à cette page.

Paramètres sur cette page :

Permanente: Valeur permanente du bouton Morph. Remplacera la valeur du bouton Morph et conservera le morph sur la valeur permanente plus la modulation. Plage : Désactivé, 1 à 511.

Contre: Quantité de modulation du bouton Morph. 0 à 511.

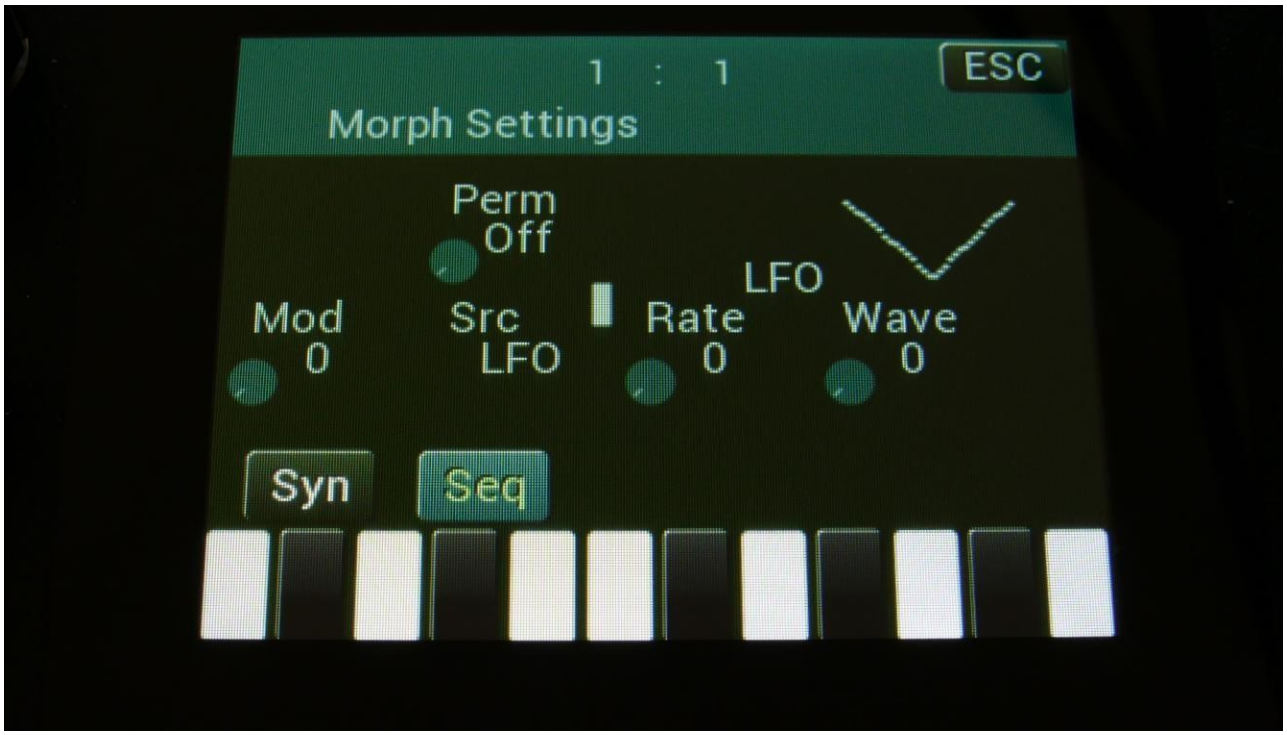
Src : Source de modulation de morphing. Les sources sont :
-LFO : La section de morphing LFO. Décrit ci-dessous.
-Seq1 à Seq8 : Contrôleur séquenceur pistes 1 à 8.
-CV1 à CV4 : Entrées CV 1 à 4.
-Kybd : La dernière valeur du numéro de note reçue
-Voile: La dernière valeur de vélocité de note reçue
-Aussi: Position Y du clavier à écran tactile.

Taux: Taux de Morph LFO. Règle le tempo du LFO de la section morph, qui ne peut moduler que le paramètre morph.

Vague: Morphez la forme d'onde de sortie du LFO. Se transforme entre les formes d'onde triangulaires, en dents de scie, carrées, pulsées et FM. Les formes d'onde FM sont des ondes haute fréquence qui peuvent être utilisées pour la synthèse FM.

Configuration du bouton Morph du séquenceur

Appuyez sur le bouton tactile Seq pour accéder à cette page.



Il s'agit des réglages du bouton Seq Morph, qui affectent le séquenceur.

Paramètres sur cette page :

Permanente: Valeur permanente du bouton Seq Morph. Remplacera la valeur du bouton Seq Morph et conservera le morph sur la valeur permanente plus la modulation. Plage : Désactivé, 1 à 511.

Contre: Quantité de modulation du bouton Seq Morph. 0 à 511.

Src : Source de modulation Seq Morph. Les sources sont :
-LFO : La section de morphing LFO. Décrit ci-dessous.
-Seq1 à Seq8 : Contrôleur séquenceur pistes 1 à 8.
-CV1 à CV4 : Entrées CV 1 à 4.
-Kybd : La dernière valeur du numéro de note reçue
-Voile: La dernière valeur de vélocité de note reçue
-Aussi: Position Y du clavier à écran tactile.

Taux: Taux de LFO Seq Morph. Règle le tempo du LFO de la section morph, qui ne peut moduler que le paramètre morph.

Vague: Forme d'onde de sortie Seq Morph LFO. Se transforme entre les formes d'onde triangulaires, en dents de scie, carrées, pulsées et FM. Les formes d'onde FM sont des ondes haute fréquence qui peuvent être utilisées pour la synthèse FM.

Paramètres communs 2 (COM2)

Sur cette page, vous pouvez définir si les boutons de sélection de partie et de sourdine de partie doivent être verrouillés ou non, et si LD3 doit recevoir les paramètres MIDI CC.



Ici, vous pouvez, en tournant le bouton Edit 1 **(Pt/In)**, réglez le **Partie/Muet** bouton pour :
-Prise: Vous devrez maintenir enfoncés les boutons Func/Mute ou Steps/Part, tout en appuyant sur un bouton step, pour sélectionner ou couper une partie.
-Loquet: Lorsque vous appuyez et relâchez les boutons Func/Mute ou Steps/Part 2 fois, le bouton commencera à clignoter et vous pourrez sélectionner ou couper le son des parties en appuyant sur les boutons de pas. Il est toujours possible de sélectionner et de couper le son en maintenant n'importe lequel de ces boutons enfoncés.

EfxCL : Tampon d'effets effacé. Lorsque LD3/Tiny LD passe d'un préréglage au suivant, les tampons RAM des effets sont effacés, pour éviter toute fracture des sons du préréglage précédent, pour sonner dans le nouveau préréglage. Cela donnera une petite pause dans le traitement des effets. Si vous souhaitez éviter cette petite pause, ou si vous aimez les effets comme le delay et les granulateurs pour conserver les sons d'un preset précédent, lors du passage à un nouveau, veuillez régler ce paramètre sur « off ».

PccIN : Éteint, allumé. Paramètre Entrée CC.
Si ce paramètre est réglé sur On, de nombreux paramètres LD3 seront assignés en dur aux numéros MIDI CC. Cela permet également de contrôler les mêmes paramètres directement

depuis les pistes du contrôleur du séquenceur et d'enregistrer en temps réel les réglages des paramètres sur les pistes du contrôleur.
Pour une liste complète des paramètres contrôlables, veuillez consulter la section « Spécifications MIDI » de ce manuel.

Cclair : Contrôle CC vers Morph Layer. Sel, les deux.
Cellule: Seule la couche Morph sélectionnée par le bouton Morph Set sera affectée par l'entrée MIDI et le contrôle Sequencer CC.
Les deux: Les deux couches Morph seront affectées simultanément par l'entrée MIDI et le contrôle Sequencer CC.

BoutonCC : Allumé, éteint. Lorsqu'ils sont activés, les 8 boutons d'édition et les 2 boutons Morph transmettent les CC MIDI à la sortie MIDI lorsqu'ils sont activés. Lorsqu'ils sont éteints, ils ne transmettront aucun CC MIDI sur la sortie MIDI.

Crédit : Activera ou désactivera la fonctionnalité Quick Edit des boutons d'édition. Lorsque cette option est désactivée, les boutons d'édition n'auront aucune fonction sur la page Preset Select, à moins qu'ils ne soient affectés comme sources de modulation.

i1<>2 : Lorsqu'elle est activée, les entrées audio 1 et 2 seront permutées.

I3<>4 : Lorsqu'elle est activée, les entrées audio 3 et 4 seront permutées.

Entrées CV (facultatif)

Avec la carte analogique en option et la carte d'entrées/sorties CV installées, LD3 dispose de 4 entrées CV. Celles-ci peuvent être sélectionnées comme sources de modulation, pour tout paramètre modulable.

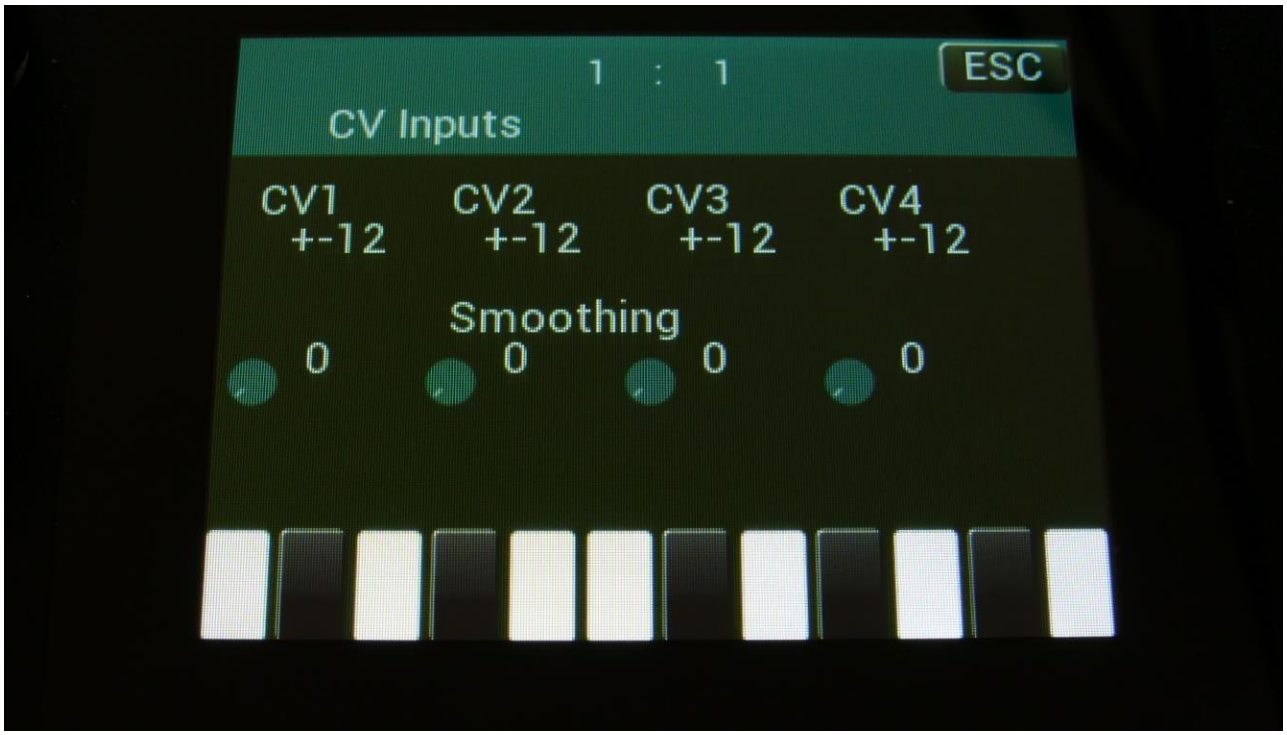
LD3 accepte des tensions CV jusqu'à +/- 15 volts. La plage de tension de chaque entrée CV peut être configurée selon un certain nombre de configurations différentes.

Il est également possible de configurer chaque entrée CV comme déclencheur pour l'une des 16 parties de synthétiseur de LD3, et de les configurer comme sources d'horloge, contrôle de démarrage/arrêt et de réinitialisation pour le séquenceur.

En réglant une entrée CV pour déclencher une partie et en utilisant une autre entrée CV pour moduler la note de déclenchement de la partie, CV/Gate to MIDI est possible.

N'oubliez pas de sauvegarder toutes les modifications que vous apportez aux entrées du CV. Sinon, ils seront perdus lorsque vous modifierez le préréglage ou désactiverez LD3. Découvrez comment procéder dans la section « Enregistrer le préréglage ».

Depuis la page Plus…, touchez CVin pour accéder à cette page :



Ici, vous pouvez, en tournant le bouton d'édition 1 à 4, configurer chaque entrée CV. Les possibilités pour chaque entrée sont :

+-12 : L'entrée CV fonctionnera dans la plage de +/- 12 volts.
+12 : L'entrée CV fonctionnera dans la plage de 0 à 12 volts.
+-5 : L'entrée CV fonctionnera dans la plage de +/- 5 volts.
+5 : L'entrée CV fonctionnera dans la plage de 0 à 5 volts.
Trg1 à Trg16 : L'entrée CV fonctionnera comme une entrée de déclenchement pour les parties Synth 1 à 16. En tant que source de modulation, elle fonctionnera dans la plage +/- 12 volts.
1/32 : Pour chaque impulsion qu'il reçoit, le séquenceur incrémentera de 1/32 pas. L'horloge interne du séquenceur et toute horloge MIDI seront ignorées. L'horloge MIDI sera toujours transmise si le paramètre ClkOut du menu COMMON est activé.
1/24 : Pour chaque impulsion qu'il reçoit, le séquenceur incrémentera de 1/24 de pas. L'horloge interne du séquenceur et toute horloge MIDI seront ignorées. L'horloge MIDI sera toujours transmise si le paramètre ClkOut du menu COMMON est activé.
1/16 : Pour chaque impulsion qu'il reçoit, le séquenceur incrémentera de 1/16 de pas. L'horloge interne du séquenceur et toute horloge MIDI seront ignorées. L'horloge MIDI sera toujours transmise si le paramètre ClkOut du menu COMMON est activé.

1/12 : Pour chaque impulsion qu'il reçoit, le séquenceur incrémentera de 1/12 pas. L'horloge interne du séquenceur et toute horloge MIDI seront ignorées. L'horloge MIDI sera toujours transmise si le paramètre ClkOut du menu COMMON est activé.
1/8 : Pour chaque impulsion qu'il reçoit, le séquenceur incrémentera de 1/8 de pas. L'horloge interne du séquenceur et toute horloge MIDI seront ignorées. L'horloge MIDI sera toujours transmise si le paramètre ClkOut du menu COMMON est activé.
1/6 : Pour chaque impulsion qu'il reçoit, le séquenceur incrémentera de 1/6 de pas. L'horloge interne du séquenceur et toute horloge MIDI seront ignorées. L'horloge MIDI sera toujours transmise si le paramètre ClkOut du menu COMMON est activé.
s/s : Fera démarrer ou arrêter le séquenceur à chaque fois qu'il reçoit une impulsion ou une porte sur cette entrée. **Premier :** Toutes les pistes du séquenceur seront réinitialisées à leur pas de départ respectif chaque fois qu'une impulsion ou une porte est reçue sur cette entrée.

Lissage : Si les entrées CV semblent instables, elles peuvent être lissées en augmentant ce paramètre de lissage.

Sorties CV (facultatif)

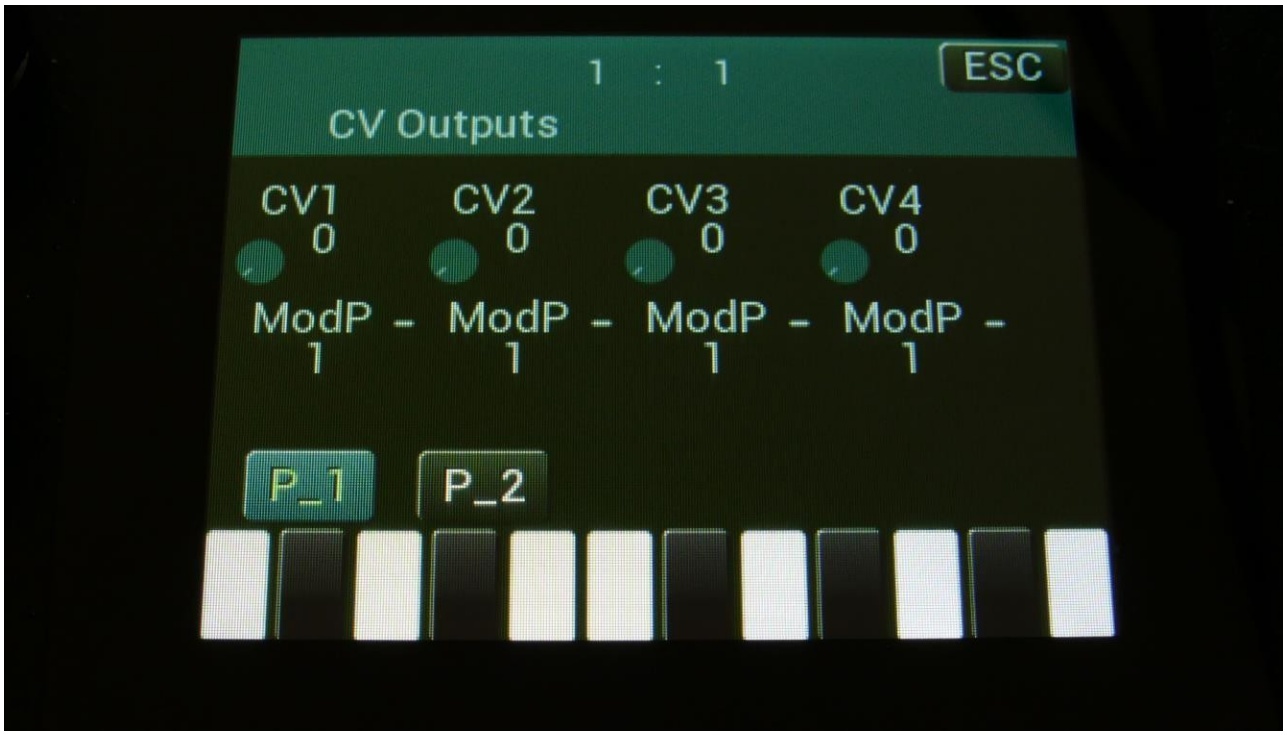
Avec la carte analogique en option et la carte d'entrées/sorties CV installées, LD3 obtient 4 sorties CV.

VEUILLEZ NOTER : SI SPAZEboard2 est INSTALLÉ, LES PARAMÈTRES DE CES PAGES SERONT N'ONT AUCUN EFFET. Les sorties CV du SPAZEboard 2 sont contrôlées par les paramètres analogiques VCF3. Veuillez consulter la section SPAZEboard2 de ce manuel à ce sujet.

À partir de chacun d'eux, il est possible de contrôler un équipement analogique externe avec à la fois une tension statique et une source de modulation en même temps. Leur configuration est stockée dans chaque préréglage LD3, il est donc possible de donner de la mémoire à l'équipement analogique externe !

N'oubliez pas de sauvegarder toutes les modifications que vous apportez aux entrées du CV. Sinon, ils seront perdus lorsque vous modifierez le préréglage ou désactiverez LD3. Découvrez comment procéder dans la section « Enregistrer le préréglage ».

À partir de la page Plus…, touchez CVout. Appuyez sur le bouton P_1 pour accéder à cette page :

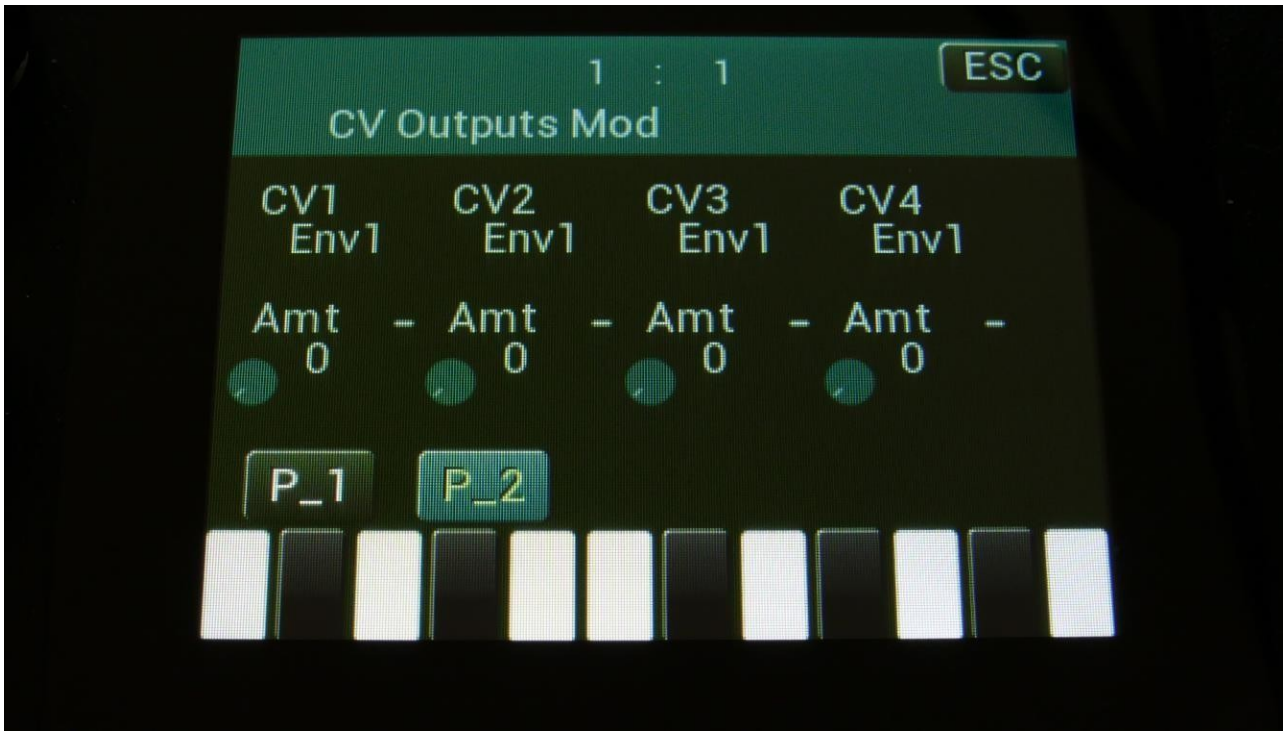


Sur cette page, la rangée supérieure de paramètres (bouton d'édition 1 à 4) définit une tension statique pour chaque sortie CV. Ceci est utile si, par exemple, vous contrôlez la coupure ou la résonance d'un filtre externe, ou le réglage d'un oscillateur externe.

Sur la rangée inférieure de paramètres (boutons d'édition 5 à 8), vous pouvez définir la partie qui doit appliquer les sources de modulation pour chacune des sorties CV.

Modulation des sorties CV

Touchez le bouton P_2 pour accéder à la page de modulation des sorties CV :



Ici, vous pouvez, via la rangée supérieure de paramètres (boutons d'édition 1 à 4), sélectionner la source de modulation pour chaque sortie CV. Seules les sources de modulation positives peuvent être sélectionnées par les boutons d'édition. Pour rendre une source de modulation négative, touchez le paramètre source de modulation. Pour une liste complète des sources de modulation, consultez la liste au début de la section partie synthé de ce manuel.

Pour générer un déclenchement analogique sur une sortie CV, sélectionnez Trig comme source de modulation. Pour générer un CV d'oscillateur de 1 V/oct ou 1,2 V/oct, sélectionnez une piste de contrôleur de séquenceur comme source de modulation et configurez-la pour quantifier sa sortie.

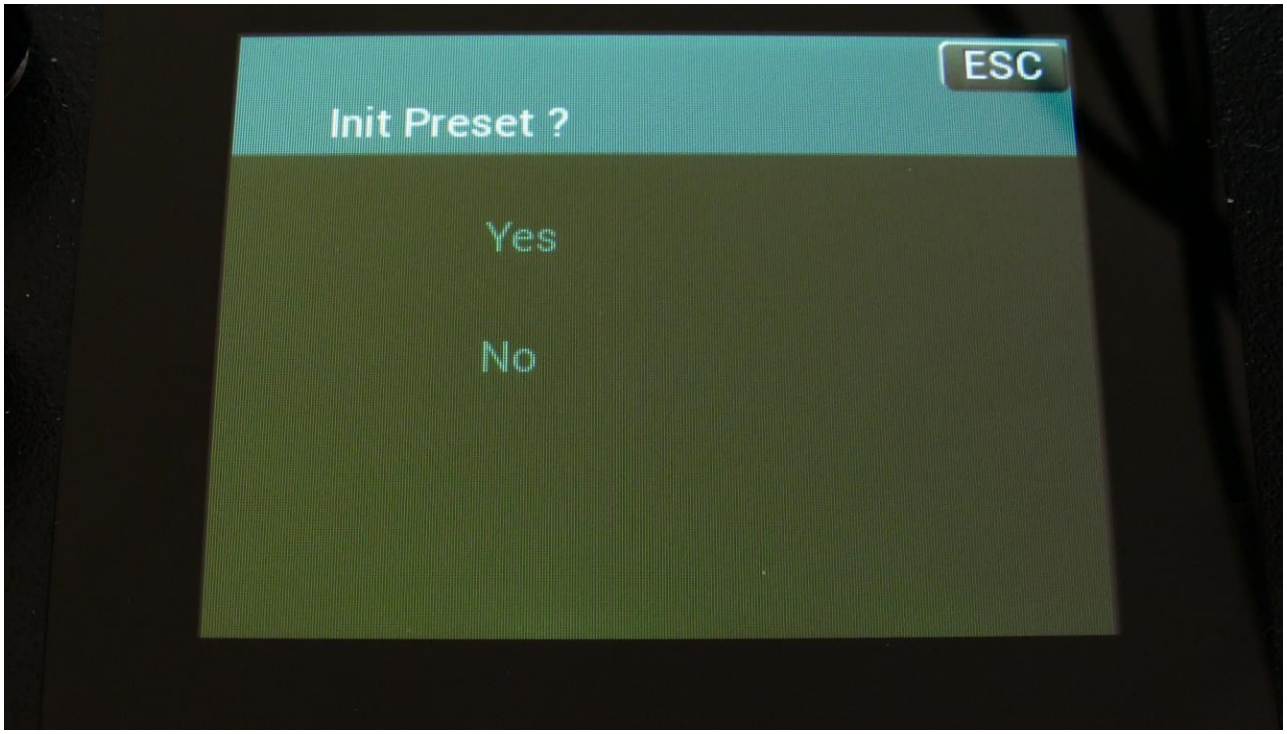
Par la rangée inférieure de paramètres (boutons d'édition 5 à 8), vous pouvez régler la quantité de modulation pour chaque sortie CV.

Initialiser le préréglage

Si vous souhaitez repartir de zéro, avec un preset complètement propre, c'est la fonction à utiliser.

Veuillez noter que les préréglages de l'emplacement sélectionné ne sont pas immédiatement effacés. Il ne sera pas écrasé tant que vous n'aurez pas sauvegardé le nouveau préréglage, donc même si vous l'avez initialisé, il peut toujours être rappelé, si vous le regrettez, en sélectionnant un autre préréglage, puis en sélectionnant à nouveau celui-ci, ou en utilisant la fonction de rechargement.

Depuis la page Plus…, touchez INIT pour accéder à cette page :

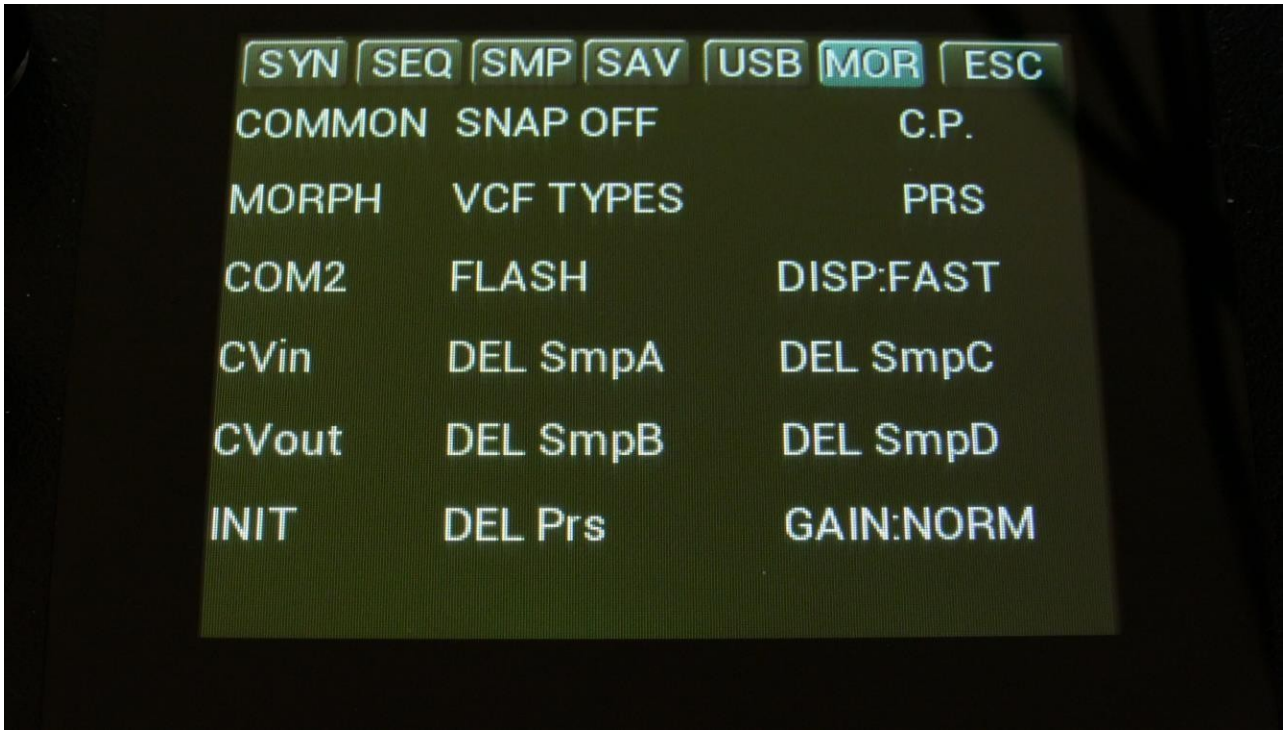


LD3 vous demandera maintenant de confirmer.

Appuyez sur « Oui » pour initialiser le préréglage actuellement sélectionné et revenir à la page précédente, ou appuyez sur « Non » juste pour quitter, sans initialiser.

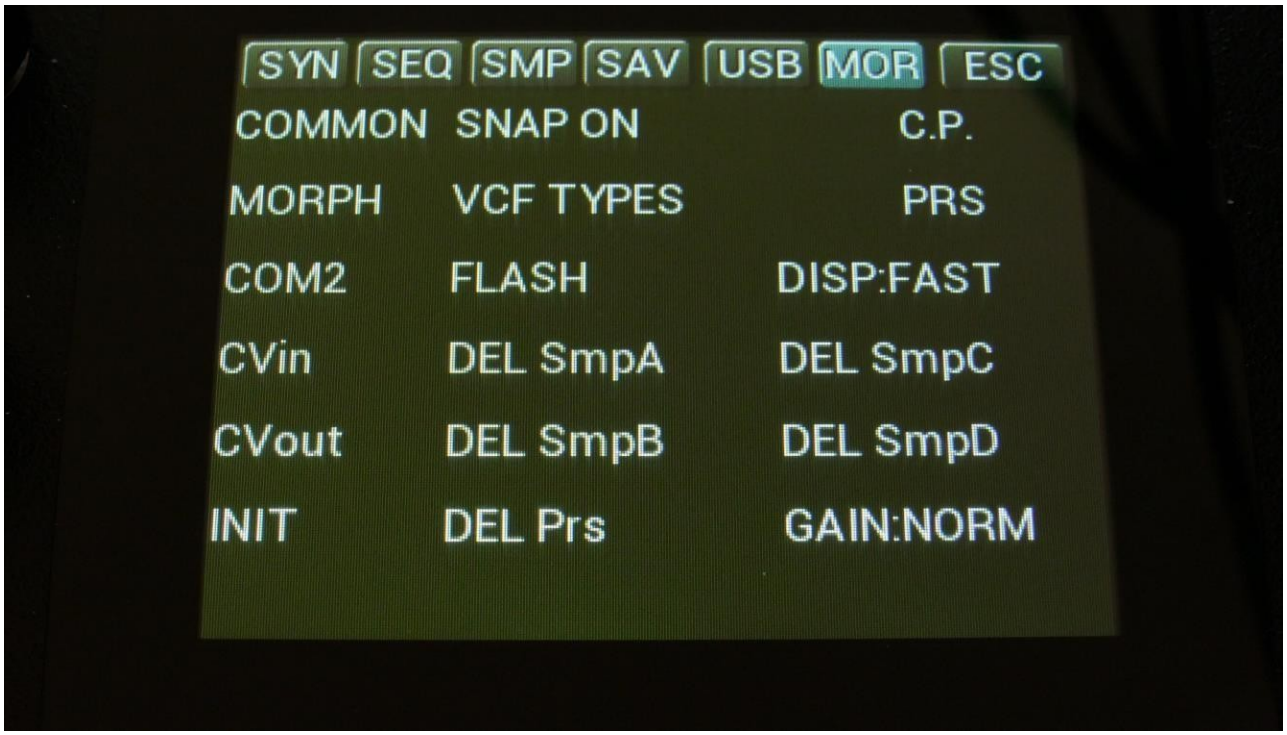
Mode d'accrochage aux paramètres

Un mode « Snap » de paramètres de partie synthé est disponible. Lorsque ce paramètre est réglé sur « On », la valeur d'un paramètre de synthétiseur ne sera pas modifiée, lorsque vous tournez un bouton, jusqu'à ce qu'elle dépasse la valeur d'origine, c'est-à-dire que le
Le paramètre a été réglé sur. Cela évitera les « sauts » dans le son.



Sur la page MOR, touchez le texte « SNAP OFF ».

Le mode d'accrochage aux paramètres sera désormais activé :

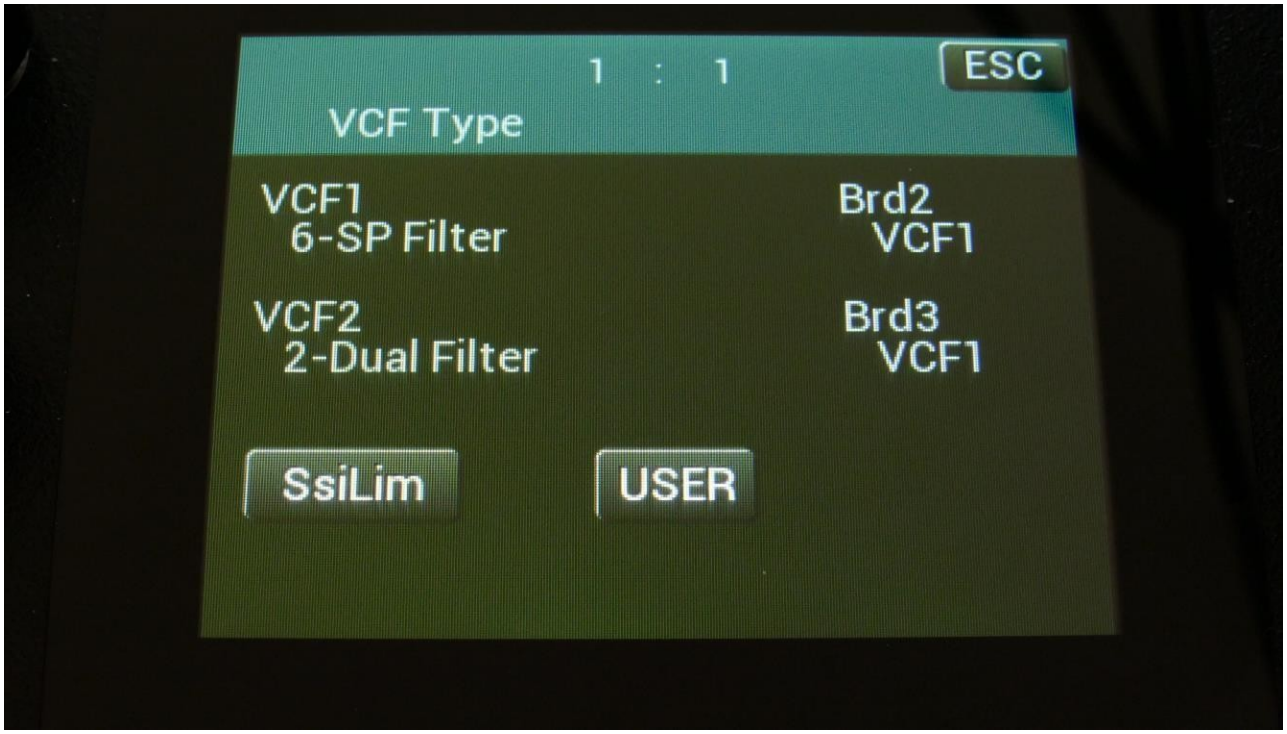


Pour l'éteindre, touchez-le à nouveau.

Configuration des tableaux de filtres

Pour tirer le meilleur parti des filtres analogiques installés dans votre LD3, vous devez vous rendre sur cette page pour définir les types de filtres installés, chaque fois que vous changez un filtre. Lorsque vous recevez votre LD3 de
Celui de Gotharman sera configuré correctement, vous ne devriez donc avoir besoin d'aller ici que lorsque vous échangez les cartes de filtrage.

Sur la page Plus…, touchez TYPES VCF pour accéder à cette page :



Tournez le bouton Edit 1 pour sélectionner FilterBoard1 (**VCF1**) et Edit Knob 5 pour sélectionner FilterBoard 2 (**VCF2**).

Explication des types possibles (Explications complémentaires de chaque type de filtre dans la section Synth Parts, chapitre sur les cartes de filtres analogiques) :
1 : VCF1 – Filtre unique.
2 : VCF2 – Double filtre.
3 : VCF3 – Filtre triple
4 : VCF4 – Le premier filtre de Gotharman.
5 : VCF5 - Filtre MiniProphet.
6 : Filtre VCF6-SP.
7 : VCF7 –Filtre tubulaire Tubaz.

8 : VCF8 – Filtre SSI double bande.

9 : VCF9 – Distorsion supplémentaire.

10 : VCF10-SSI2140.
11 : VCF11 – Filtre Zaturn
12 : VCF12 – Banque de filtres
13 : VCF13 : -Filtre de commande de diode
14 : VCF14 – Filtre à échelle de transistor
50 : Filtre utilisateur. Un tableau de filtrage pouvant être défini par vous ou un tiers.
X2 : Tableau SPAZE 2.

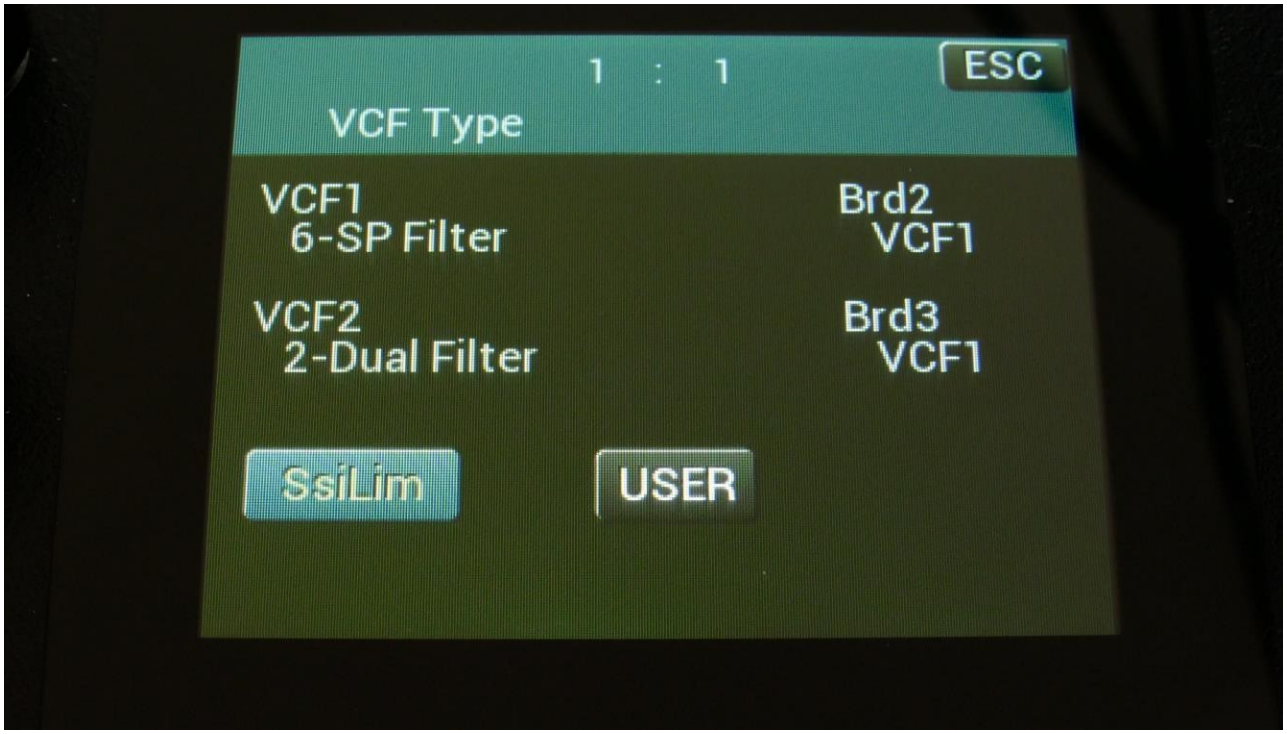
Le **Tableau de bord2** ne peut être sélectionné que pour **VCF1**. Quand **VCF1** est réglé sur **Tableau de bord2**, le réglage de **VCF2** est ignoré, mais 2 autres paramètres sont disponibles, **Brd2** et **Brd3**, pour sélectionner les tableaux de filtres attachés à votre Spazeboard2.

Limitation de coupure SpazeBoard2/VCF8

Avec les filtres Spaze sur SpazeBoard2 et VCF8 (Dual Band SSI), il est possible de modifier les paramètres à l'extrême. Lorsque le paramètre Spaze est réglé sur une valeur faible et que les paramètres Cut off sont également réduits à une valeur faible, le paramètre Spaze (Espace sur VCF8), qui est défini comme un décalage pour couper, entrera dans un réglage extrême, ce qui fera que le filtre générera du bruit (c'est un déformateur, non ?).

Malheureusement, certains utilisateurs ne comprennent pas le concept qui sous-tend le terme "déformateur" d'un instrument et soupçonnent que ces filtres sont défectueux.

Par conséquent un interrupteur tactile (**SsiLim**) a été ajouté aux pages Types VCF. Lorsqu'il est activé (bleu), le paramètre Spaze sur tous les SpazeBoard2 et VCF8 installés fonctionnera dans une plage limitée et ne pourra pas créer de bruit déformé.



Sur la photo, la limitation est activée. Assurez-vous de le garder éteint (noir) pour obtenir le bruit supplémentaire.

Le filtre utilisateur

Dans cette section, il sera expliqué comment définir les paramètres de votre propre conception de carte de filtre et comment importer les paramètres de carte de filtre, créés par vous-même ou par un tiers.

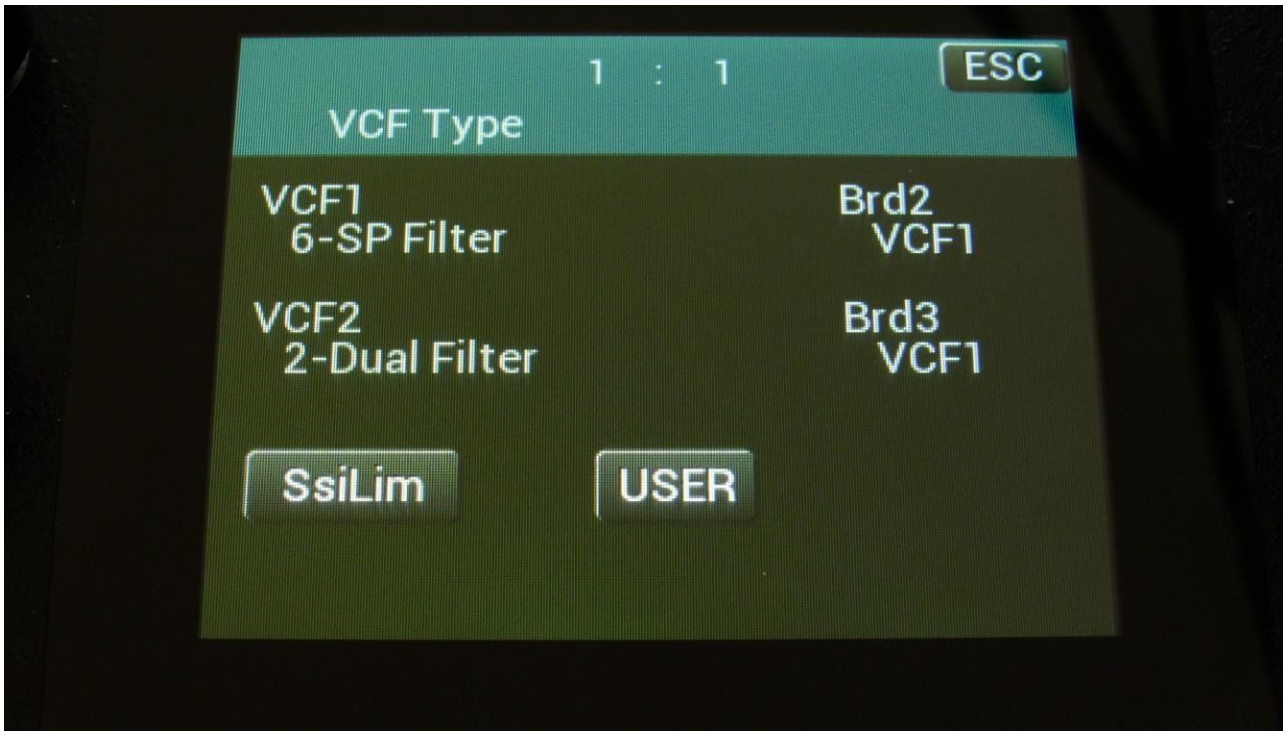
Pour les informations nécessaires à la conception de votre propre panneau de filtre, veuillez vous référer aux spécifications du panneau de filtre, disponibles en téléchargement sur www.gotharman.dk

Il est possible de nommer chaque paramètre et de définir si chaque paramètre doit fonctionner en mode inversé. Cela peut vous éviter d'avoir à ajouter des circuits inverseurs à votre conception.

Il est également possible d'exporter et d'importer les paramètres sous forme de fichier sur une clé USB, afin de pouvoir les partager avec d'autres utilisateurs, si vous décidez de vendre des cartes de filtres de votre propre conception.

Configuration du filtre utilisateur

Accédez à la page MOR>VCF TYPES.



Appuyez sur le bouton « UTILISATEUR » pour accéder aux pages de filtre utilisateur.



Sur cette page, vous verrez un aperçu des noms de paramètres pour le filtre Utilisateur.

En haut de cette page, vous trouverez les 4 paramètres principaux, numérotés de 1 à 4. Ce sont ceux-là qui génèrent les 4 tensions CV. Tourner les boutons d'édition 1 à 4 réglera chacun de ces paramètres pour qu'il fonctionne normalement ou inversé, indiqué par un + ou un – juste avant le nom du paramètre.

Paramètre **1** contrôlera la tension envoyée au "**Couper**" Sortie CV, paramètre **2** contrôlera le tension envoyée au "**Pics**" Sortie CV, paramètre **3** contrôlera la tension envoyée au "**Fait**" Sortie CV et paramètre **4** contrôlera la tension envoyée au "**Alimentation**» Sortie CV.

Les sources de modulation VCF seront nommées de la même manière que ces paramètres principaux.

La rangée inférieure de paramètres, numérotée **5 à 8**, affiche les noms des paramètres pour les 3 **commutateurs numériques** (5 à 7), et pour la sortie du filtre **Balance de sortie 1 et 2** paramètre (8).

En bas de cette page, vous trouverez le nom de votre filtre, qui est initialement « UTILISATEUR « .

Pour définir le nom d'un paramètre, touchez simplement le nom du paramètre. Le clavier tactile va maintenant apparaître.



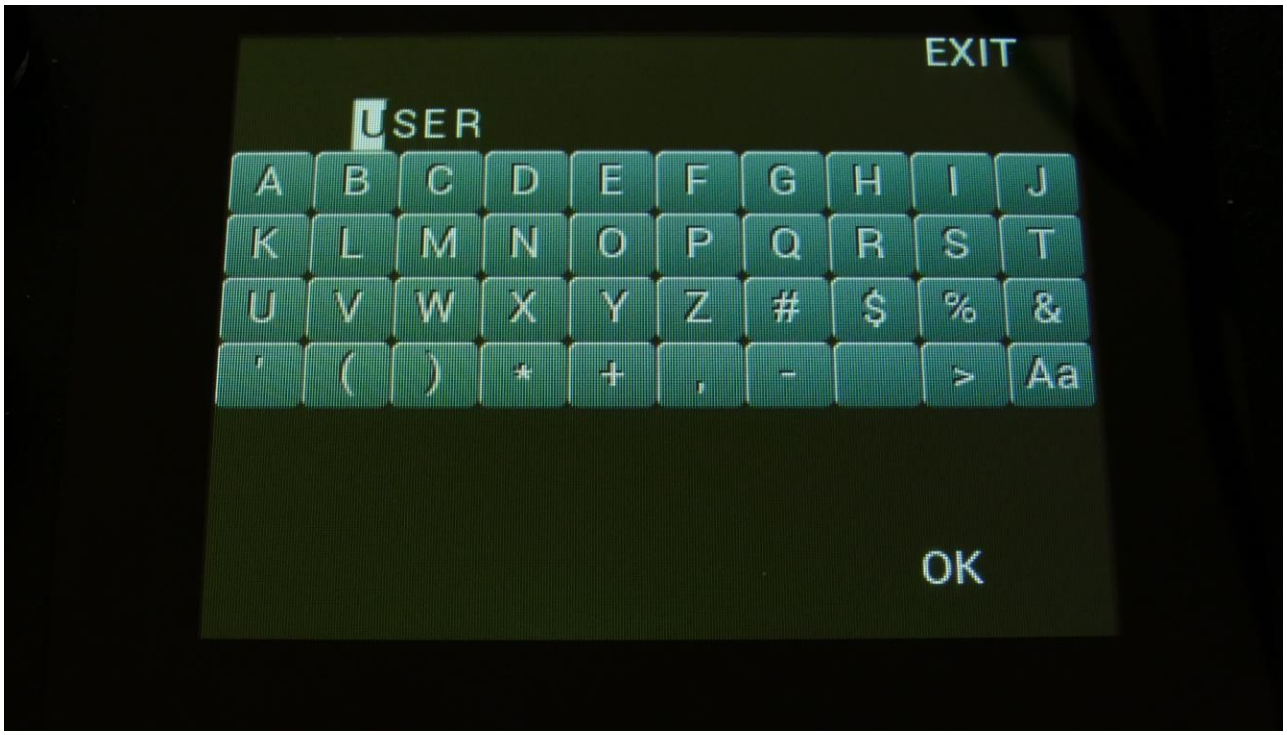
Tapez le nom que vous trouvez pratique pour ce paramètre et touchez OK pour revenir à la page Filtre utilisateur. Le nom de chaque paramètre peut comporter 5 caractères.

Sauvegarde des paramètres du filtre Utilisateur



Lorsque vous avez fini de nommer les paramètres et de régler les commutateurs normal/inversé, appuyez sur le bouton SAVE pour enregistrer les paramètres. Et ne vous inquiétez pas si tout est parfait à ce stade ou non. Vous pouvez à tout moment revenir à la page de configuration du filtre utilisateur et modifier les noms et/ou les paramètres normaux/inversés.

Le clavier tactile va maintenant apparaître.



Tapez le nom de votre filtre. Ce nom peut comporter jusqu'à 8 caractères. Touchez OK pour enregistrer ou EXIT pour quitter sans enregistrer.

Vous êtes maintenant de retour sur la page Filtre utilisateur.



Exporter les paramètres du filtre Utilisateur vers une clé USB

Il est possible d'accéder à la page d'exportation USB directement depuis la page Filtre utilisateur, en touchant le bouton EXPORTER. Il est également possible d'accéder à cette page, de la même manière que l'on saisit habituellement les pages USB.

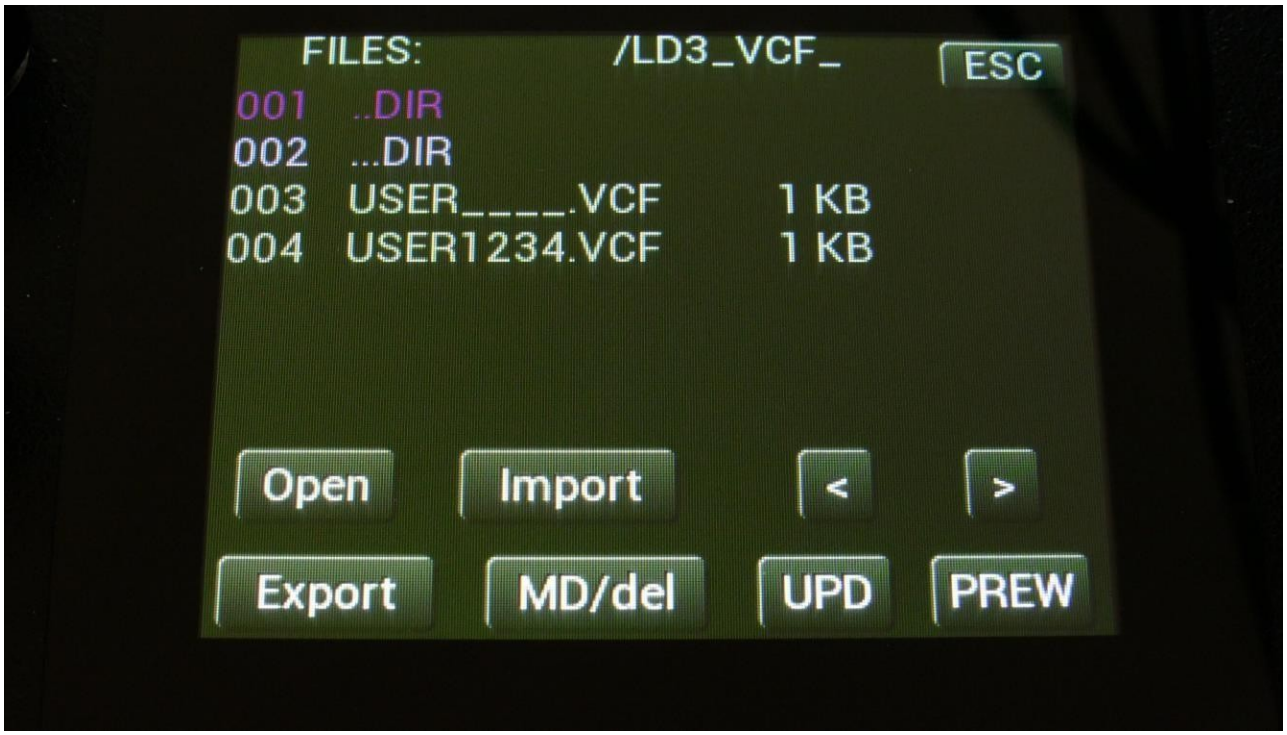
Un bouton tactile supplémentaire a été ajouté sur la page d'exportation USB, « VCF ».



En appuyant sur le bouton tactile VCF, vous exporterez immédiatement les paramètres du filtre utilisateur enregistrés vers le dossier actuellement sélectionné de la clé USB connectée. Le fichier portera le même nom que le filtre utilisateur, avec .VCF ajouté comme terminaison. Une fois l'exportation terminée, vous reviendrez à la page USB principale.

Veuillez noter que si vous accédez à la page d'exportation USB directement à partir de la page de filtre utilisateur, elle sera située dans le répertoire racine du lecteur USB connecté. Vous souhaiterez donc peut-être appuyer sur Quitter et sélectionner le dossier approprié avant d'exporter le fichier. déposer.

Importation des paramètres de filtre utilisateur depuis une clé USB

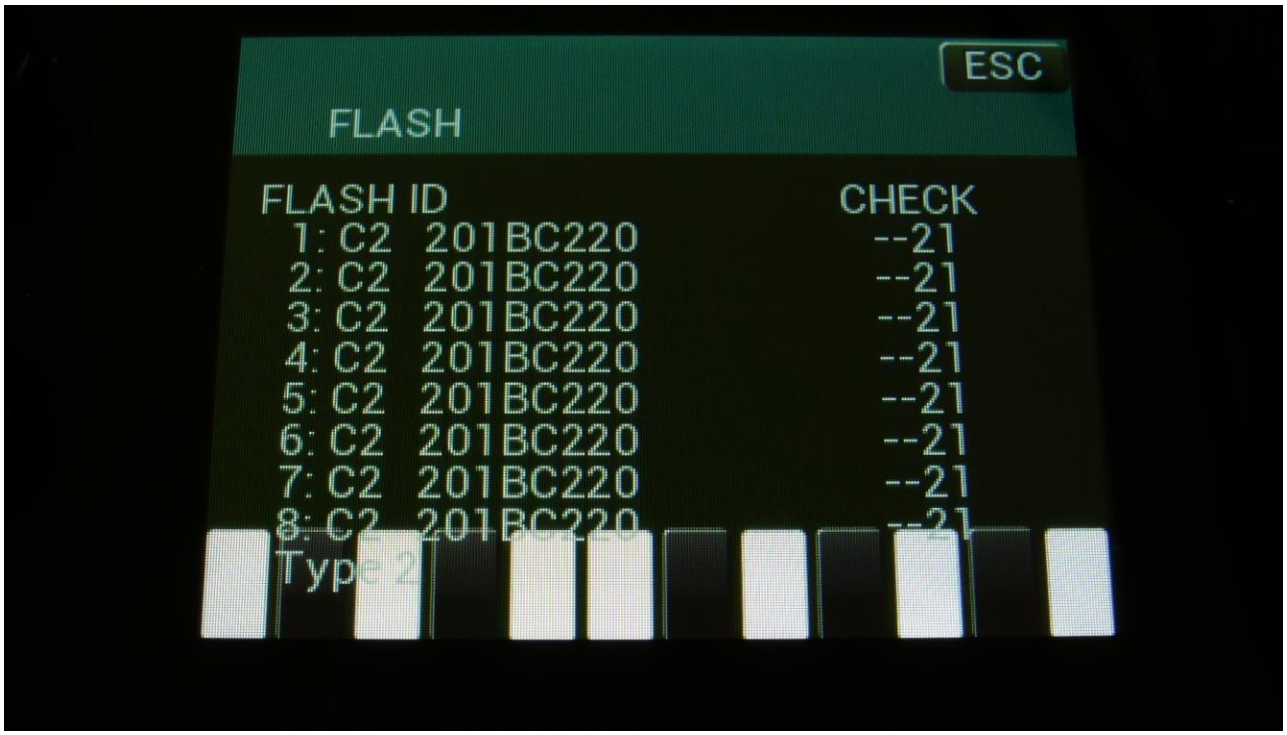


Sélectionnez simplement un fichier .VCF et touchez Importer. Le fichier de filtre utilisateur va maintenant être importé et enregistré. Si votre LD3 contenait déjà des paramètres de filtre utilisateur enregistrés, ceux-ci seront écrasés, donc si vous prévoyez de l'utiliser, n'oubliez pas de l'exporter d'abord.

Les fichiers VCF ne peuvent être importés que sous forme de fichiers uniques. Ils ne peuvent pas être importés avec plusieurs fichiers.

Vérification de la mémoire FLASH

Depuis la page Plus…, touchez FLASH pour accéder à cette page :



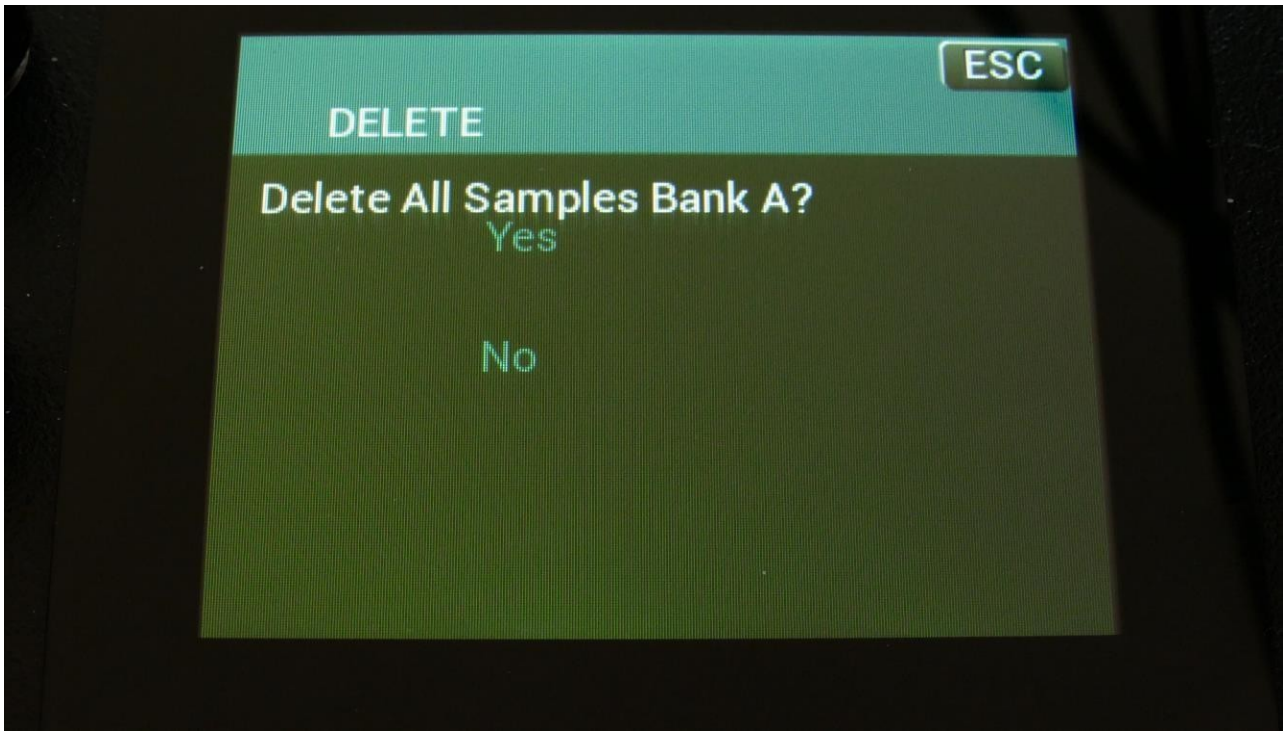
Sur le modèle Xpanded, cette page devrait ressembler exactement à la photo. Sur le modèle non-Xpanded, les chiffres seront légèrement différents et il sera indiqué Type 3 en bas.
Si jamais vous rencontrez des problèmes avec des échantillons ou des préréglages manquants, veuillez prendre une photo de cet écran et l'envoyer par e-mail à Gotharman.

Supprimer une banque d'échantillons

Il est possible d'effacer complètement les banques d'échantillons. Veuillez y réfléchir avant de faire cela et sauvegarder vos échantillons comme décrit dans la section USB plus loin dans ce manuel, car si vous n'avez pas de sauvegarde, il ne sera pas possible de récupérer vos échantillons.

Depuis la page More…, touchez DEL SmpA pour effacer la banque d'échantillons A, ou touchez l'un des 3 autres choix pour effacer la banque d'échantillons respective.

LD3 demandera maintenant :



Si vous êtes vraiment sûr que vous devez absolument le faire, touchez « Oui » pour lancer l'effacement. La banque d'échantillons sera désormais complètement effacée. Pendant son effacement, les 16 boutons de pas du LD3 exécuteront une séquence. Lorsque les boutons d'étape s'éteignent, l'effacement est terminé et LD3 reviendra à l'écran Plus….

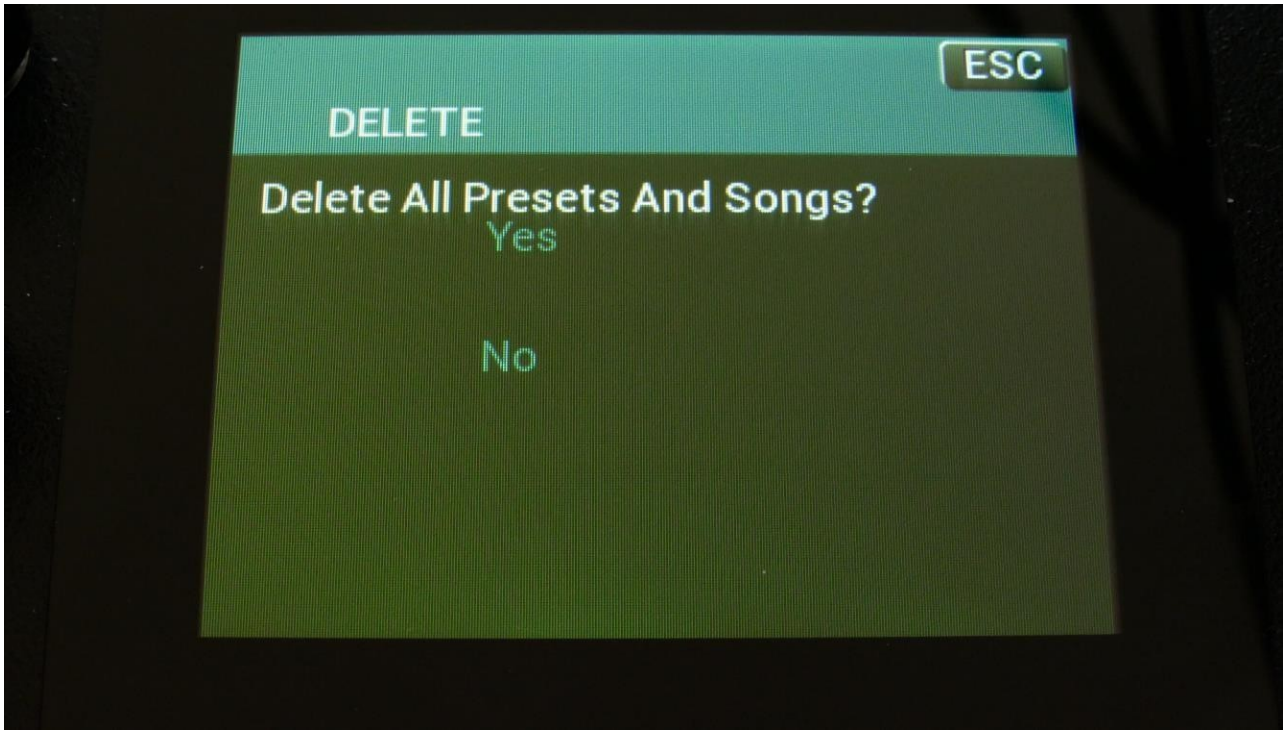
Si vous ne souhaitez quand même pas faire cela, touchez « Non » pour quitter.

Supprimer tous les préréglages et chansons

Il est possible d'effacer complètement tous les préréglages et chansons. Pour ce faire, si vous êtes vraiment sûr de vouloir, depuis la page Plus…, touchez DEL Prs.

Avant de faire cela, veuillez sauvegarder vos préréglages comme décrit dans la section USB plus loin dans ce manuel, car si vous n'avez pas de sauvegarde, il ne sera pas possible de récupérer à nouveau vos préréglages.

LD3 demandera maintenant :



Si vous êtes vraiment sûr que vous devez absolument le faire, touchez « Oui » pour lancer l'effacement. Tous les préréglages et chansons seront désormais complètement effacés. Pendant leur effacement, les 16 boutons de pas du LD3 exécuteront une séquence. Lorsque les boutons d'étape s'éteignent, l'effacement est terminé et LD3 reviendra à l'écran Plus….

Si vous ne souhaitez quand même pas faire cela, touchez « Non » pour quitter.

C.P.

Cette page est uniquement destinée à des fins de service.

Mode préréglage/chanson

Touchez ceci pour basculer entre le mode préréglé et le mode chanson. Le mode Song est décrit plus loin dans ce manuel.

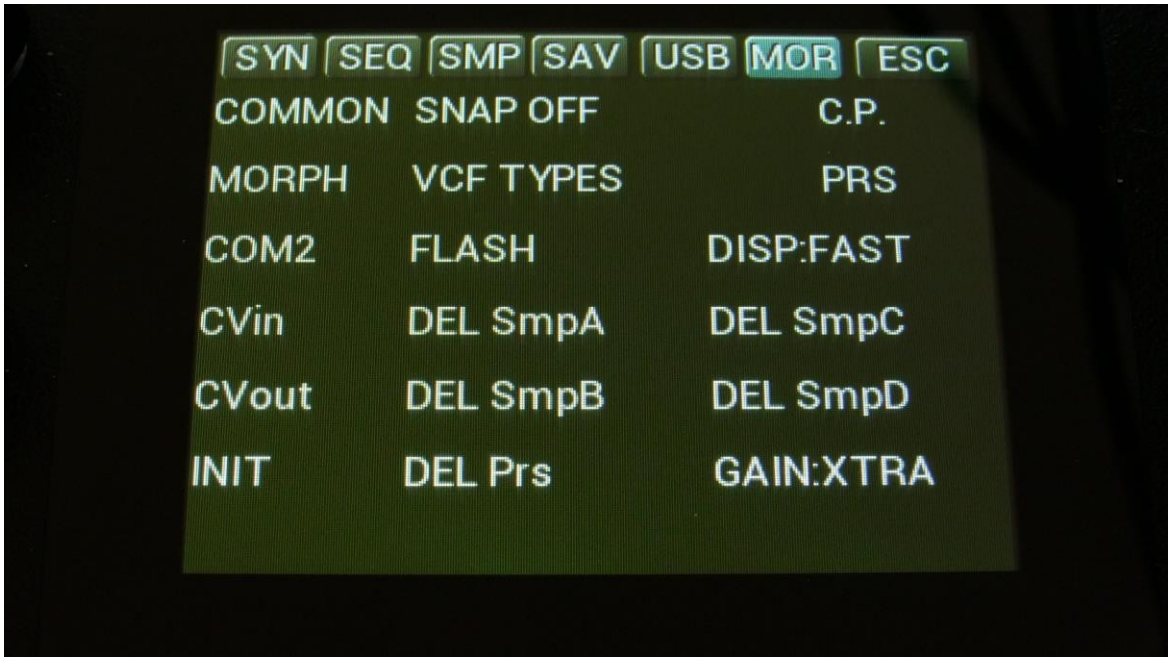
Taux de mise à jour de l'affichage

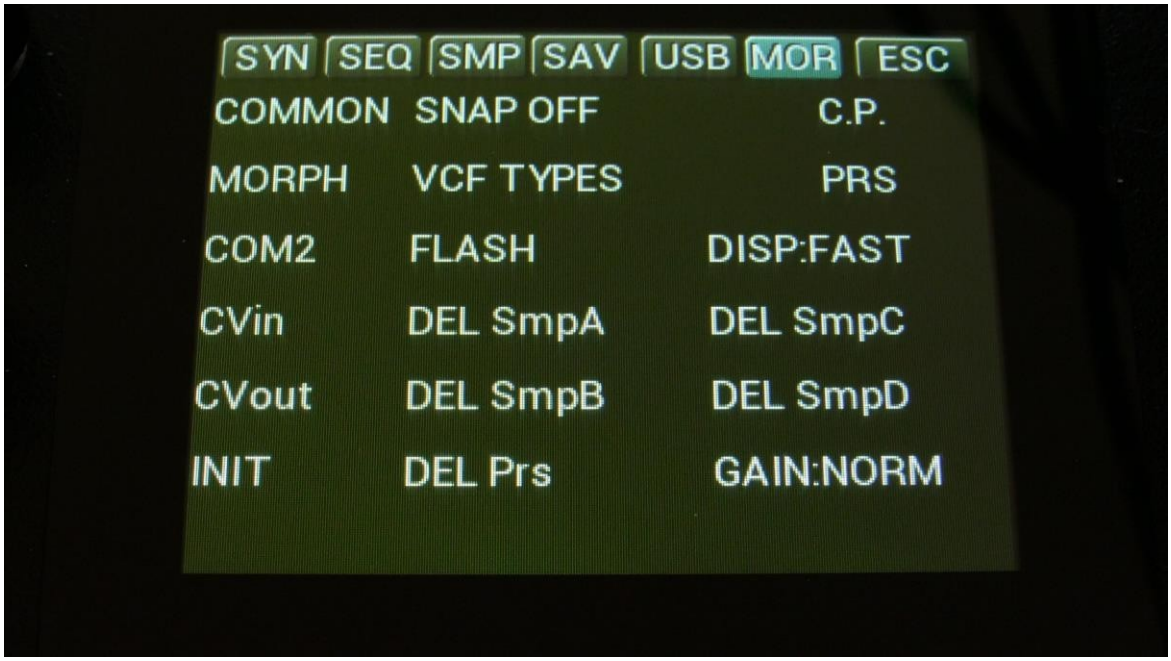
Ce paramètre n'a aucune fonction sur le modèle PolyTouch. Il a été conservé uniquement par souci de compatibilité avec les précédents modèles LD3.

Réglage du gain

Si vous sentez que votre LD3 sonne parfois un peu dur et saturé, c'est peut-être parce que son système d'étagement de gain d'origine a été conçu pour saturer.

Pour se débarrasser de cette saturation, il suffit de toucher le paramètre GAIN de la page MOR, pour le changer en NORM (Normal). Désormais, les niveaux du système de gain LD3 seront normalisés avec les niveaux appropriés. Si vous souhaitez récupérer la saturation, il vous suffit de toucher à nouveau ce paramètre pour le changer en XTRA.



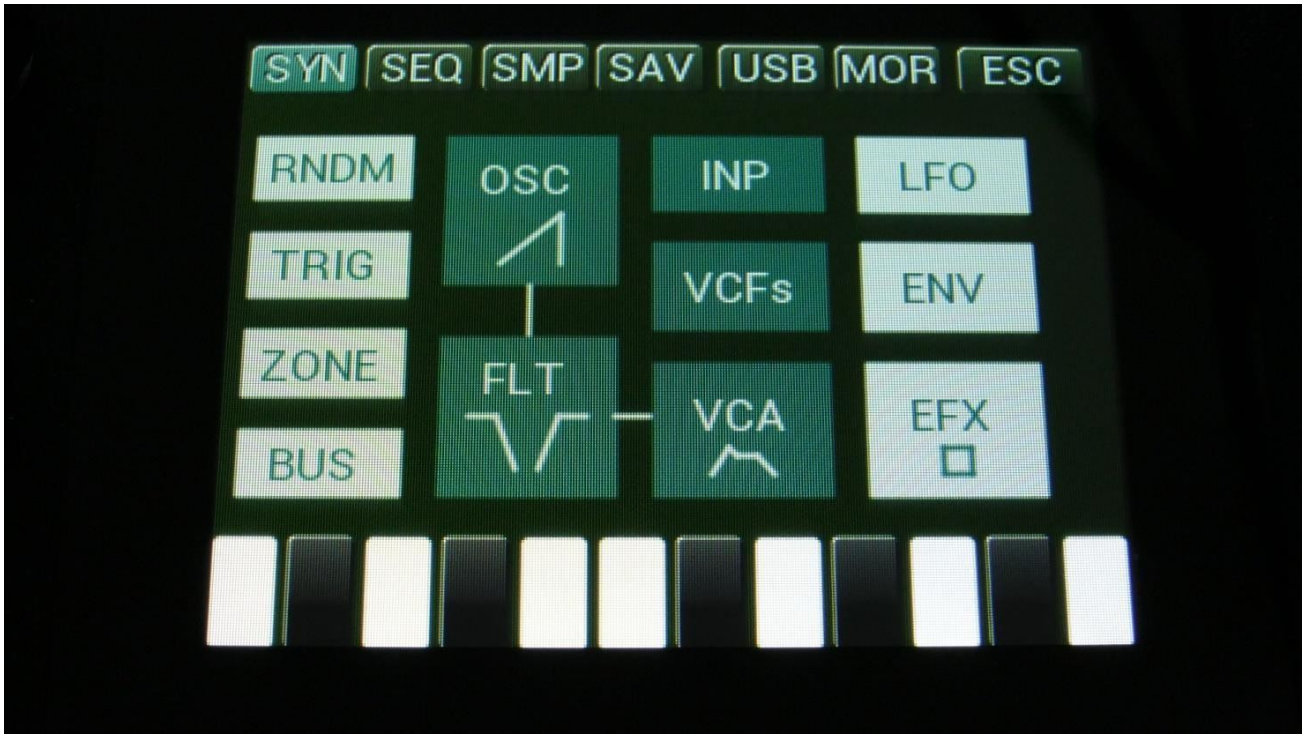


Enregistrer le préréglage

Lorsque vous avez créé un nouveau préréglage, il doit être enregistré pour un rappel ultérieur. Si vous ne sauvegardez pas vos préréglages, ils seront perdus à jamais, dès que vous sélectionnerez un autre préréglage ou éteindrez votre LD3.

Un preset enregistré sur LD3 contient toutes les données précédemment décrites dans ce manuel :
-Toutes les données du séquenceur
-Tous les paramètres des parties du synthétiseur
-Tous les paramètres d'effets
-Tous les paramètres du bus audio
-Tous les paramètres d'entrée/sortie du CV

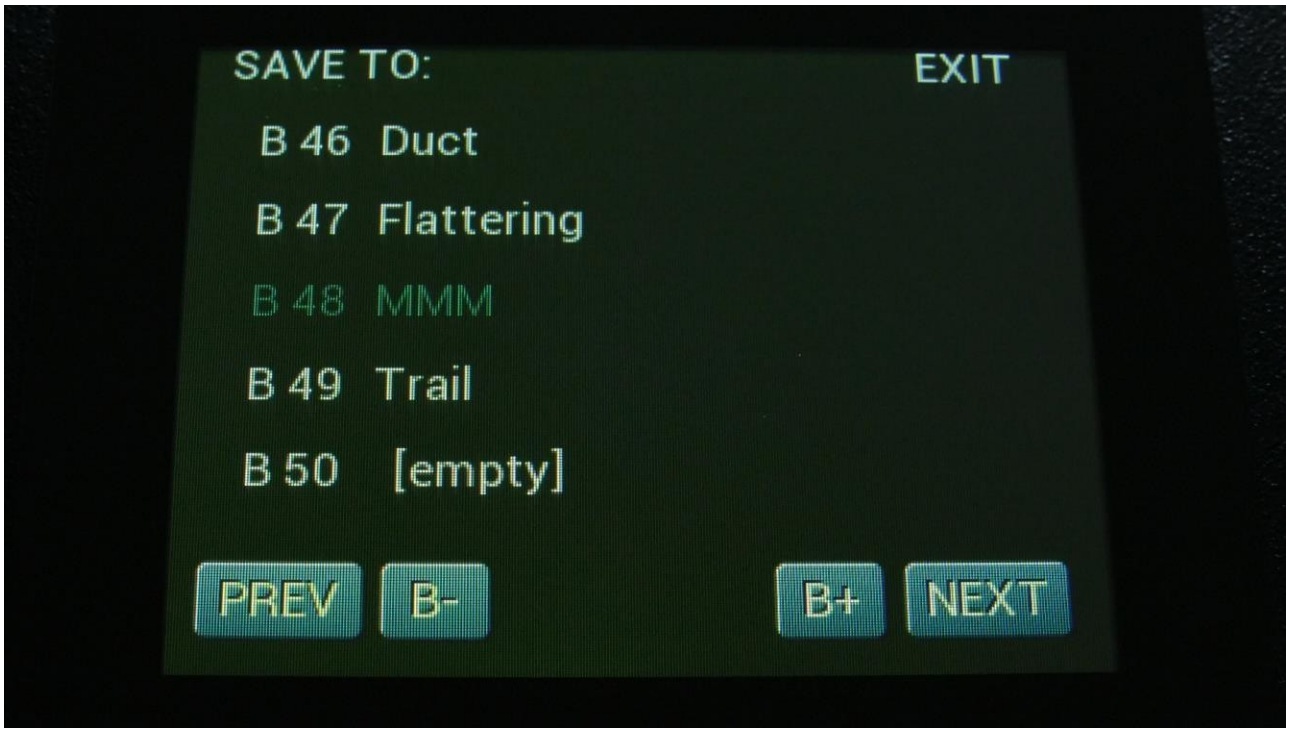
Depuis l'écran Preset Select, touchez le champ EDIT pour accéder à la page Main Synth :



Dans la barre de navigation en haut de cette page, touchez SAV.

OU : Appuyez sur le bouton Func/mute pour qu'il s'allume, puis appuyez sur le bouton d'étape 15, marqué « Enregistrer ».

Vous devriez maintenant accéder à cette page :



Touchez l'emplacement prédéfini dans lequel vous souhaitez enregistrer votre nouveau préréglage. S'il n'est pas affiché, touchez PREV, NEXT, B- (banque précédente) et B+ (banque suivante) pour y accéder.

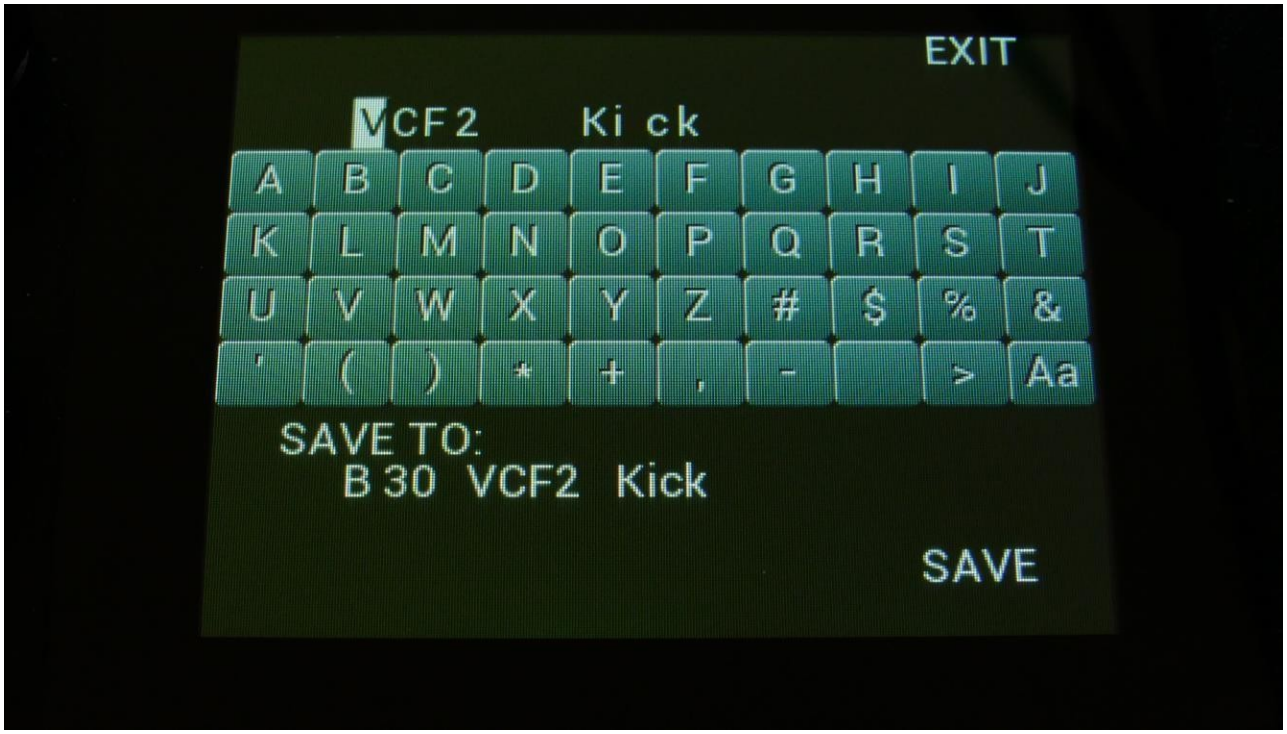
Le numéro et le nom du préréglage sont affichés pour les préréglages déjà enregistrés. Si vous enregistrez votre nouveau préréglage à un tel emplacement, l'ancien préréglage sera écrasé. Aux emplacements prédéfinis, où un préréglage n’a pas encore été enregistré, le nom sera affiché comme « <vide> ».

Il est également possible de sélectionner le préréglage de destination, à l'aide des boutons . Cela se fait exactement de la même manière que lors de la sélection d'un préréglage, à l'aide des boutons. Veuillez consulter la section « Fonctionnement du LD3 » au début de ce manuel.

Lorsque vous touchez l'emplacement prédéfini dans lequel vous souhaitez enregistrer votre préréglage, vous accédez à cette page :



Tapez le nom de votre préréglage. Cela peut contenir jusqu'à 16 caractères.
« Aa » basculera entre les lettres majuscules/minuscules et les chiffres/signes :



« < » fera reculer le curseur, pour corriger les caractères, « > » sautera les caractères.

Touchez ENREGISTRER lorsque vous avez terminé. Votre préréglage sera maintenant enregistré et LD3 quittera les pages de sauvegarde.

Mode chanson

Il est possible d'organiser la lecture en chaîne de préréglages dans 1 024 emplacements de morceaux.

Chaque morceau peut comporter jusqu'à 128 pas. Pour chaque étape de la chanson, un préréglage peut être sélectionné, il peut être défini combien de fois la piste d'un préréglage doit être lue, jusqu'à ce qu'elle passe à l'étape suivante de la chanson, et les pistes peuvent être coupées/réactivées.

Si la dernière étape du morceau est réglée sur « End », la lecture s'arrêtera lorsque le morceau aura lu le dernier préréglage. Si le dernier pas d'un morceau est réglé sur « Loop », il reviendra à l'étape 1 et continuera la lecture après la lecture du dernier préréglage.

Les chansons peuvent être enregistrées en temps réel, simplement en appuyant sur le bouton « Rec » sur la page principale de la chanson, puis sur le bouton « Play », puis en lisant les préréglages que vous souhaitez dans votre chanson.

Les chansons peuvent également être enregistrées/éditées en mettant les numéros de préréglage et le nombre de fois à lire dans une liste.

Tous les préréglages peuvent être utilisés dans n’importe quelle chanson.

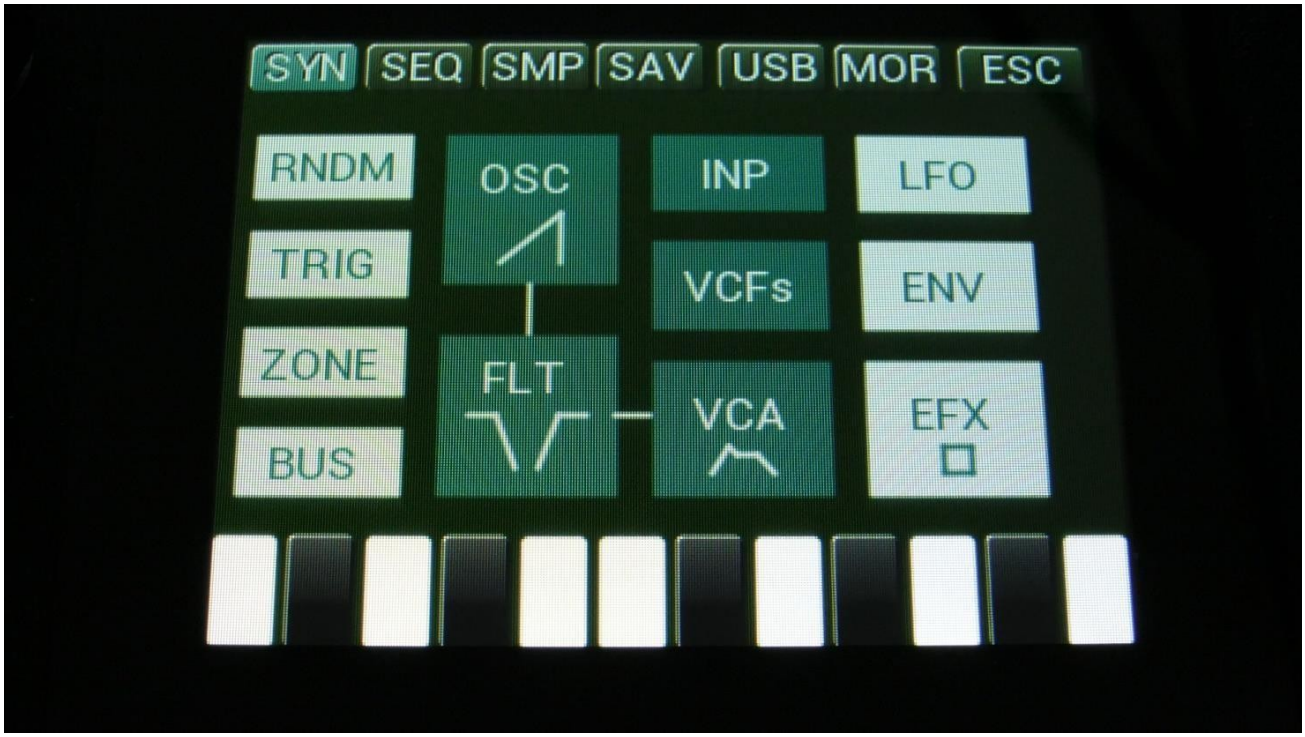
En mode morceau, vous avez toujours accès à la modification de tous les paramètres de synthétiseur prédéfinis, dans le préréglage en cours de lecture, mais vous ne pouvez pas enregistrer immédiatement les modifications que vous apportez, car en mode morceau, vous ne pouvez sauvegarder que le morceau.

Accéder au mode morceau

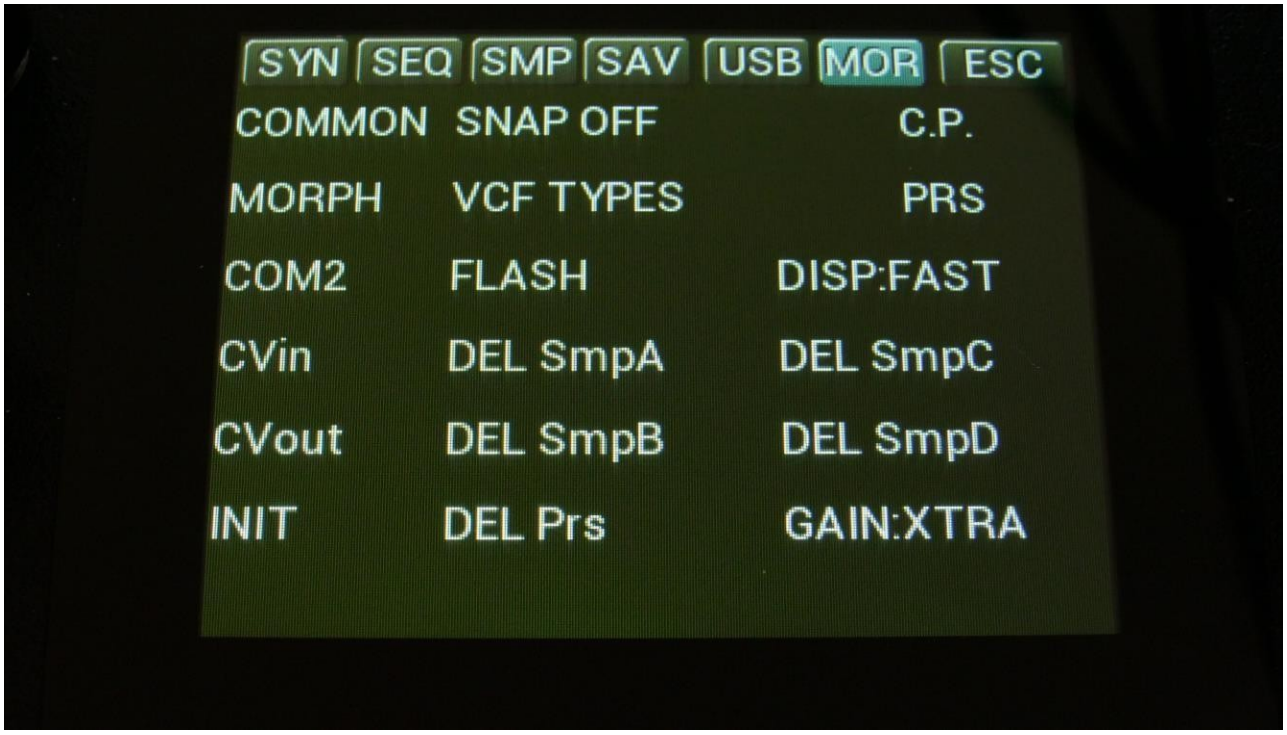
Si vous souhaitez créer une nouvelle chanson à partir de zéro, cela peut être une bonne idée de sélectionner le préréglage que vous souhaitez avoir lors de la première étape de la chanson, à partir de la page de sélection des préréglages, avant d'entrer en mode chanson. Ce n'est pas quelque chose que vous êtes obligé de faire, j'ai juste constaté, en testant cela, que cela rend les choses un peu plus faciles. Lorsque vous sélectionnez un morceau vide non enregistré, le dernier preset sélectionné sera automatiquement placé sur l'étape 1 du morceau.



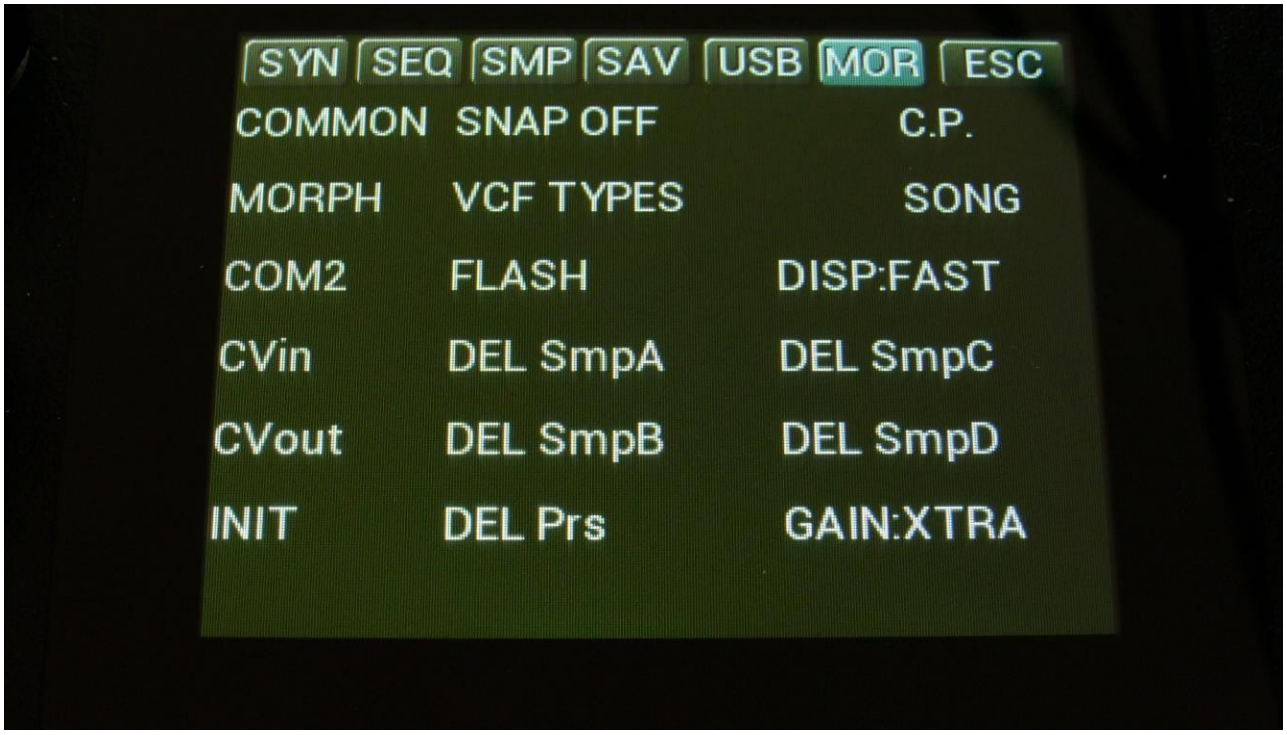
Depuis la page Preset Select, appuyez sur le champ EDIT.



Dans la barre de navigation en haut de l'écran, touchez MOR...



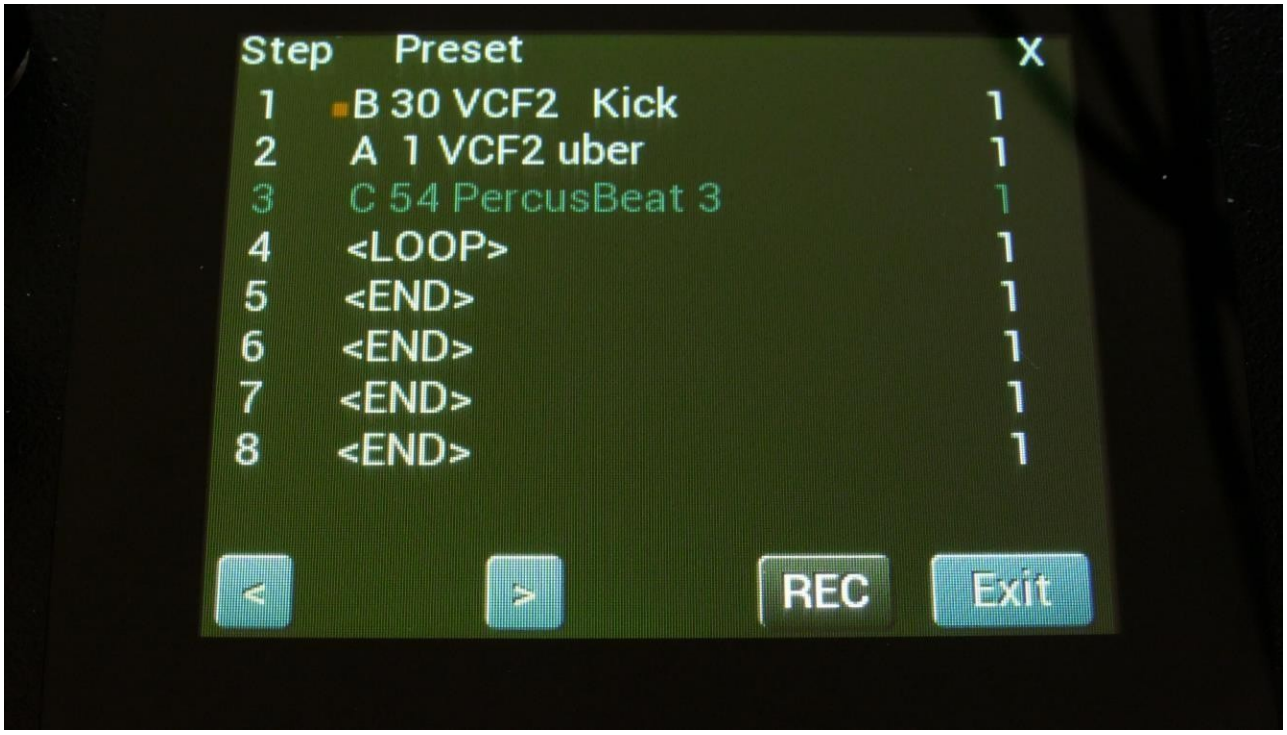
Dans la rangée la plus à droite, vous trouverez le texte PRS. Veuillez toucher cette touche après vous être assuré que le séquenceur est arrêté.



Maintenant, PRS se transforme en SONG et LD3 est en mode chanson. Si vous souhaitez revenir au mode prédéfini, touchez simplement SONG.

La page d'édition de chanson

Pour accéder à la page Song Edit, touchez simplement SEQ dans la barre de navigation en haut de la page Plus… :



Sur la page Song Edit, vous avez un aperçu des pas de morceau programmés et la possibilité de les éditer.

En touchant l'une des étapes de la chanson, vous pouvez sélectionner cette étape pour l'éditer. L'étape sélectionnée est indiquée par un texte bleu. Le petit carré marron entre le numéro de pas et le nom du préréglage indique le pas de chanson en cours de lecture.

Pour chaque pas de chanson, le numéro de pas de chanson est affiché, le numéro et le nom du préréglage, ainsi que le nombre de fois que la piste 1 sera lue (sous le X).

Pour éditer une étape de morceau, tournez le bouton d'édition 1 pour sélectionner <End>, la banque prédéfinie A à P ou <Loop>. <End> arrêtera la lecture de la chanson, lorsqu'elle atteint ce pas, <Loop> la fera revenir à l'étape 1 de la chanson et recommencera.

Tournez le bouton d'édition 2 pour sélectionner le numéro de préréglage et modifiez le bouton 3 pour sélectionner le nombre de fois que vous souhaitez que la piste 1 soit lue pour cette étape.

Appuyez et maintenez le bouton Func/Mute pour couper/réactiver les pistes sur l'étape de la chanson sélectionnée, via les boutons de pas. Seules les pistes dont le son est activé dans le préréglage lui-même peuvent être assourdies par le séquenceur de morceaux.

8 pas de chanson sont affichés à la fois. Touchez les flèches pour sélectionner les 8 pas de chanson précédents ou suivants. Le nombre total de pas de chanson est de 128.

Touchez EXIT pour quitter la page Song Edit, puis touchez REC pour démarrer l'enregistrement du morceau en temps réel. Cela sera expliqué très prochainement.

La page de sélection de chanson



Lorsque, en mode Song, vous quittez les pages Edit Groups, vous revenez à la page Song Select, au lieu de la page Preset Select. Ceci lit « Chanson » juste au-dessus du numéro et du nom de la chanson, au lieu du « Préréglage », pour vous assurer que vous savez où vous êtes.

En haut de la page Song Select, vous avez peut-être remarqué que la règle de position du séquenceur a gagné un chiffre supplémentaire. Le premier chiffre indique désormais le numéro de pas du morceau en cours de lecture. Les 2 autres chiffres affichent toujours la mesure et le rythme du préréglage en cours de lecture.

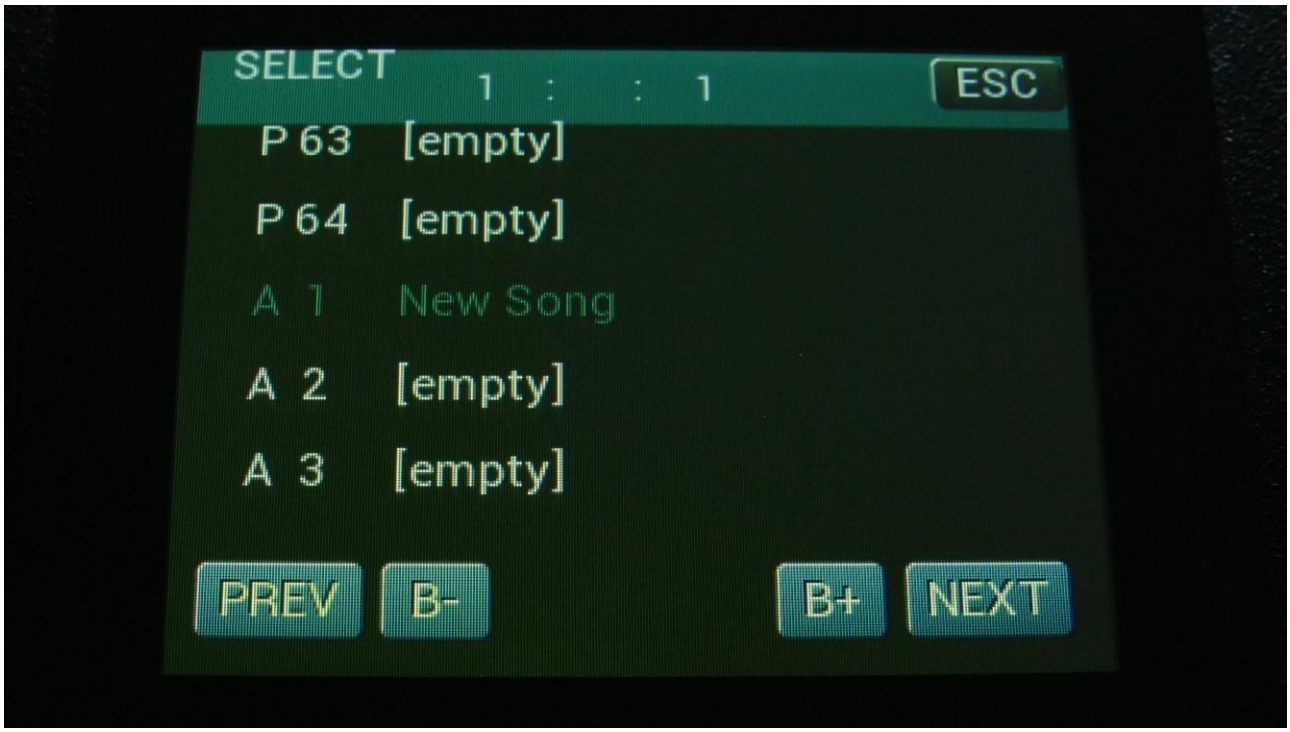
D'autres changements, par rapport à la page Preset Select, sont que le champ dans le coin supérieur gauche, qui était utilisé pour sélectionner le préréglage avec, a maintenant été renommé en SONG et est utilisé pour sélectionner la chanson avec. Il n'est possible de sélectionner un autre morceau que lorsque le séquenceur est à l'arrêt.

Hormis ces changements, tout est pareil qu’en mode prédéfini. Vous pouvez toujours éditer les paramètres de synthétiseur du preset en cours de lecture.

Sélection d'une chanson :

Assurez-vous que le séquenceur est arrêté.

Touchez le champ « SONG ». Une liste de 5 chansons proches de la chanson actuellement sélectionnée apparaîtra maintenant :



Touchez « PREV » ou « NEXT » pour afficher les 5 chansons précédentes ou suivantes, et/ou « B- » et « B+ » (boutons de banque) pour sélectionner une banque spécifique, et enfin touchez le nom de la chanson que vous souhaitez. souhaitez sélectionner. 1024 chansons peuvent être sélectionnées, de A01 à P64.

LD3 reviendra maintenant à l'écran principal de sélection de morceau et affichera le nom du morceau nouvellement sélectionné.

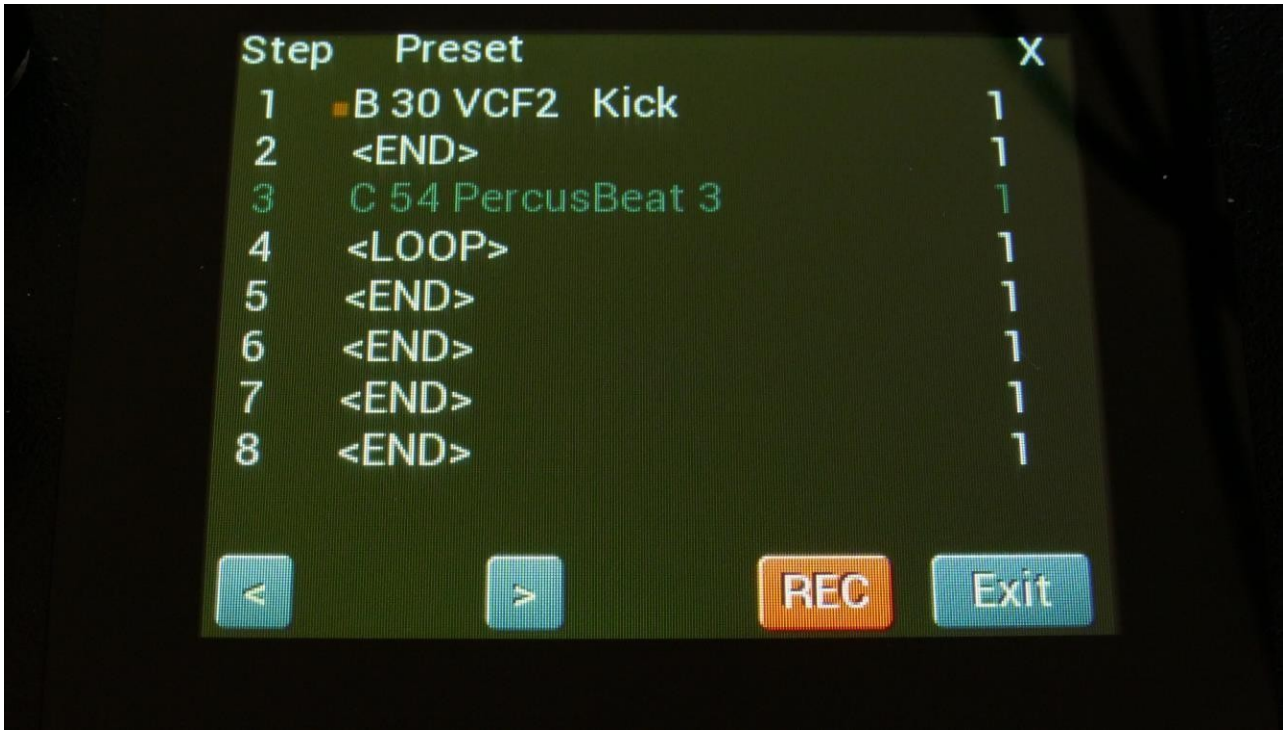
Lorsque LD3 est éteint, il se souvient de la chanson sélectionnée et redémarre avec celle-ci lorsqu'il est rallumé. Il se souviendra également s'il était en mode préréglage ou chanson et démarrera dans le même mode.

Enregistrement de la chanson en temps réel



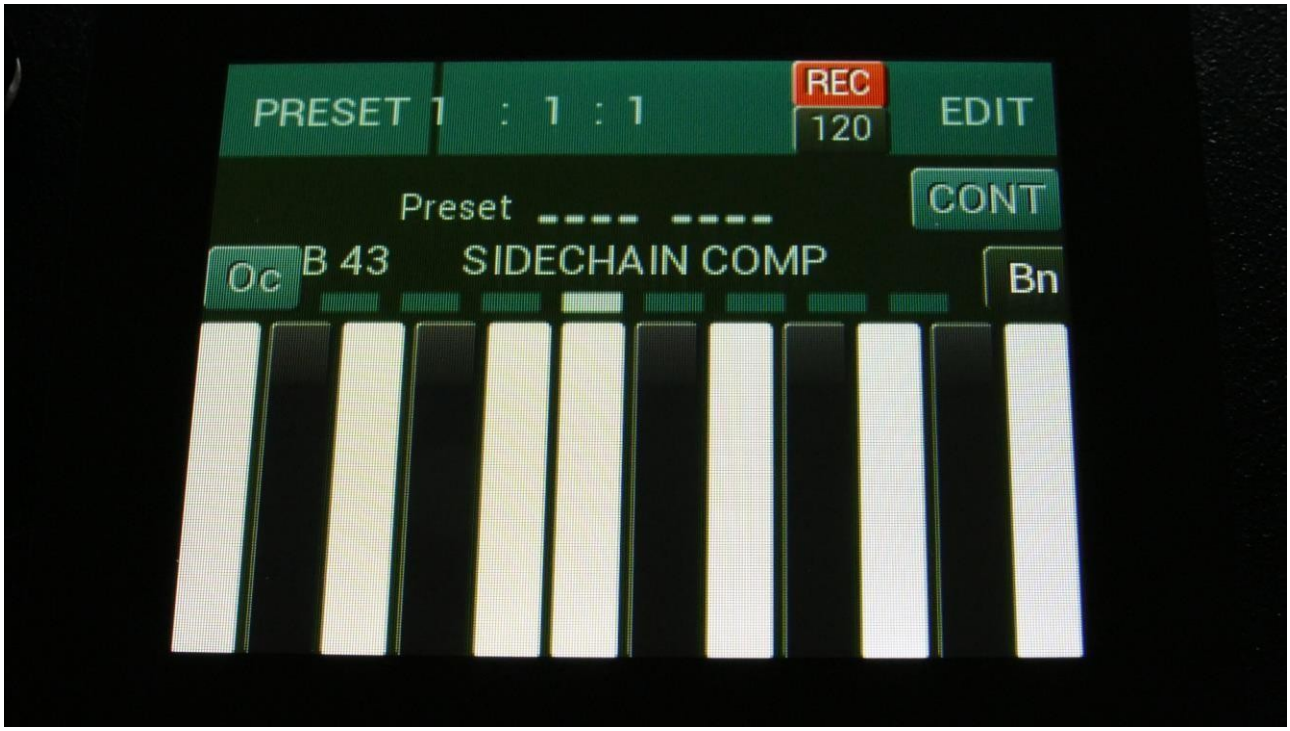
Sur la page Song Select, sélectionnez la chanson que vous souhaitez enregistrer. 1024 chansons sont disponibles, de A00 à P64.

Allez maintenant à la page d'édition de la chanson.



Assurez-vous que le séquenceur est arrêté et appuyez sur le bouton **« REC »** bouton,

donc il devient rouge. Revenez maintenant à l'écran de sélection Preset/Song.



LD3 affichera maintenant la page de sélection des préréglages. L'indicateur REC sur la page de sélection des préréglages est maintenant devenu rouge, indiquant que LD3 est en mode d'enregistrement. L'enregistrement de morceaux en temps réel peut également être activé ou désactivé en touchant l'indicateur REC.

Si vous avez sélectionné une chanson vide, le dernier préréglage que vous avez sélectionné, avant de passer en mode chanson, sera affiché. Si vous avez sélectionné un morceau déjà enregistré, le préréglage du pas sélectionné de ce morceau sera affiché.

Maintenant, si le préréglage affiché est le préréglage que vous souhaitez avoir à l'étape 1 de votre chanson, vous pouvez procéder à l'enregistrement de votre chanson en appuyant sur le bouton Start/Stop.

Si vous souhaitez un autre préréglage à l'étape 1 de votre chanson, veuillez le sélectionner en utilisant le champ de sélection du préréglage, puis appuyez sur le bouton Start/Stop pour démarrer l'enregistrement de la chanson.

La lecture du préréglage que vous avez sélectionné va maintenant commencer.

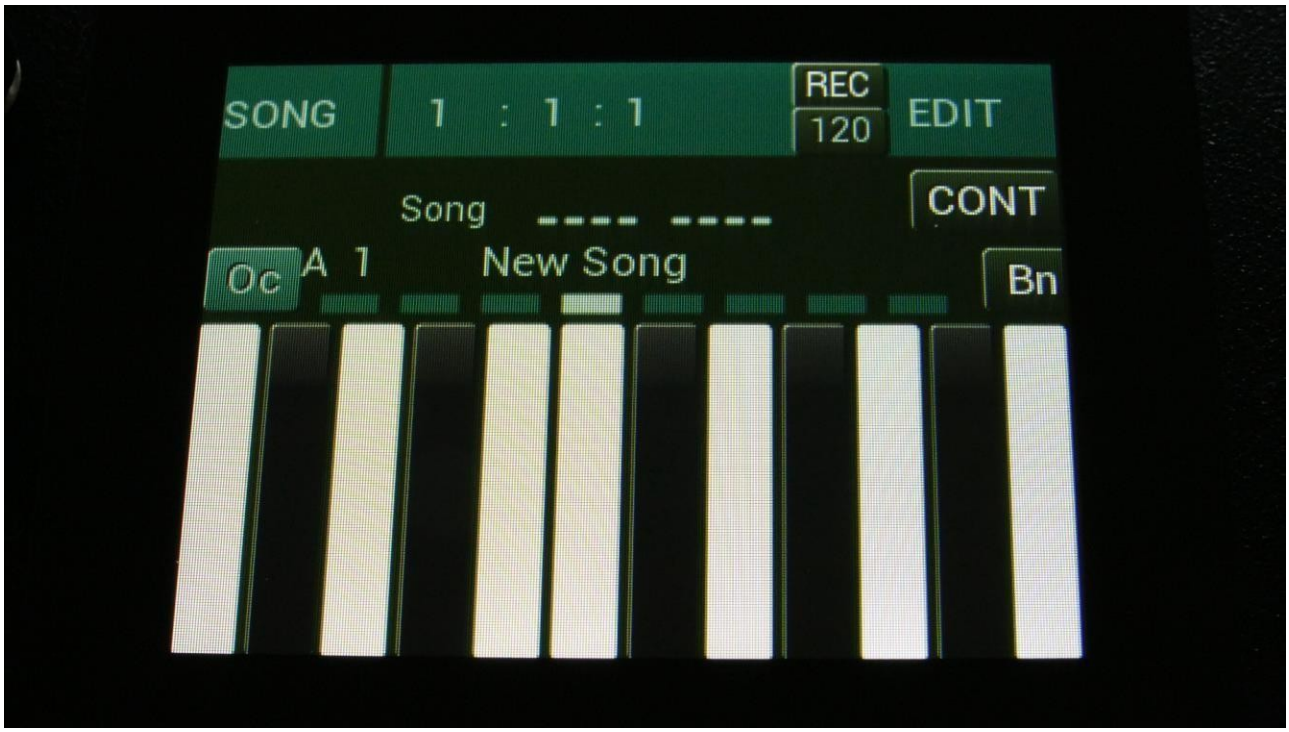
À partir de là, vous pouvez maintenant sélectionner d'autres préréglages, au moment où vous souhaitez qu'ils soient lus dans votre chanson.

Les changements de préréglage ne seront enregistrés et enregistrés que lorsque la piste 1 du préréglage en cours de lecture atteint sa fin et recommence. Une fois les modifications enregistrées, le numéro de pas du morceau dans la règle de position incrémentera de un.

Pendant la lecture d'un préréglage, il est possible de couper/réactiver le son des pistes de séquence. Maintenez enfoncé le bouton Func/Mute et activez ou désactivez les pistes à l'aide des boutons de pas.
Pour passer à l'étape suivante de la chanson, pour que d'autres pistes du même préréglage soient muettes/réactivées, rechargez simplement le préréglage, en appuyant et en maintenant le bouton Morph Set, tout en appuyant sur le bouton Play.

Lorsque vous avez fini de modifier les préréglages et que vous pensez que votre chanson est prête, appuyez sur le bouton Start/Stop pour arrêter l'enregistrement de la chanson.

Revenez à la page d'édition de morceau et touchez le bouton REC pour qu'il redevienne noir pour quitter l'enregistrement du morceau en temps réel, ou quittez simplement la page de sélection de préréglage/morceau et touchez l'indicateur REC.

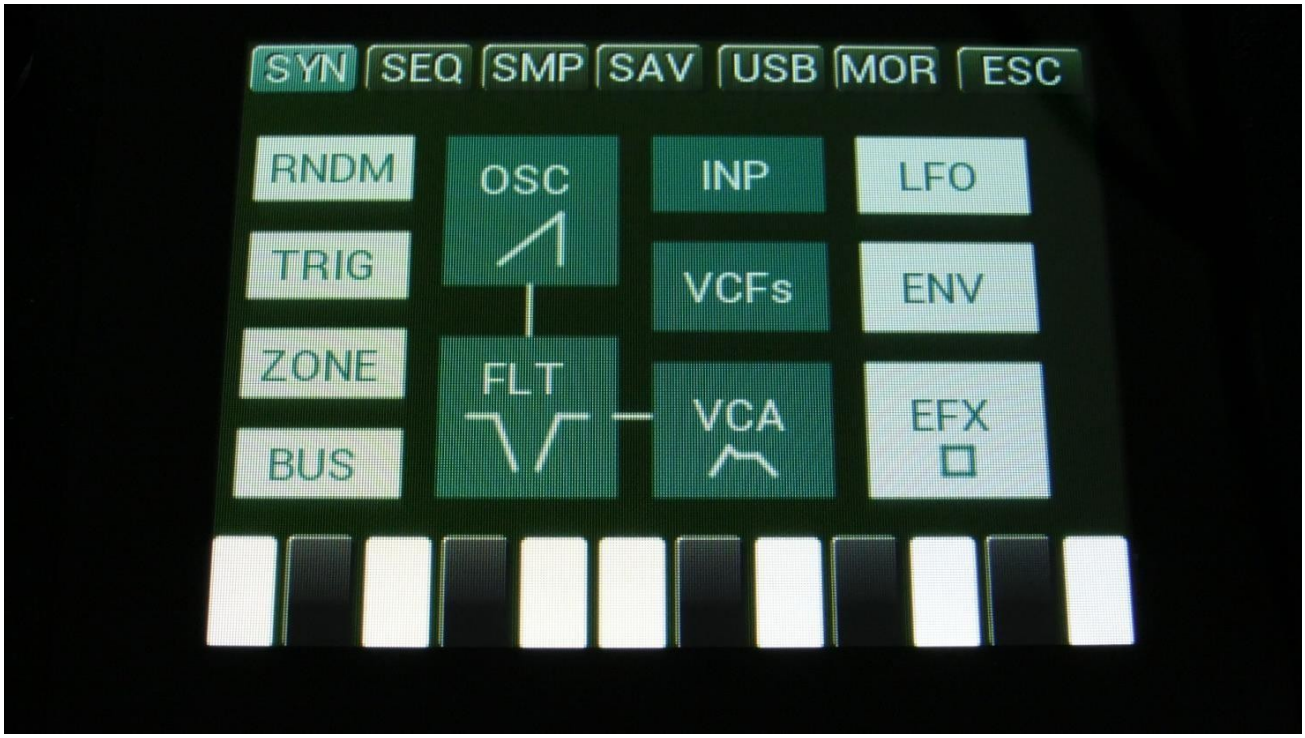


Pour écouter la chanson que vous venez de créer, appuyez simplement sur le bouton Start/Stop.

Si vous souhaitez modifier quelque chose, accédez à la page Song Edit, comme décrit précédemment. Si vous souhaitez conserver votre travail, vous devez enregistrer votre nouvelle chanson.

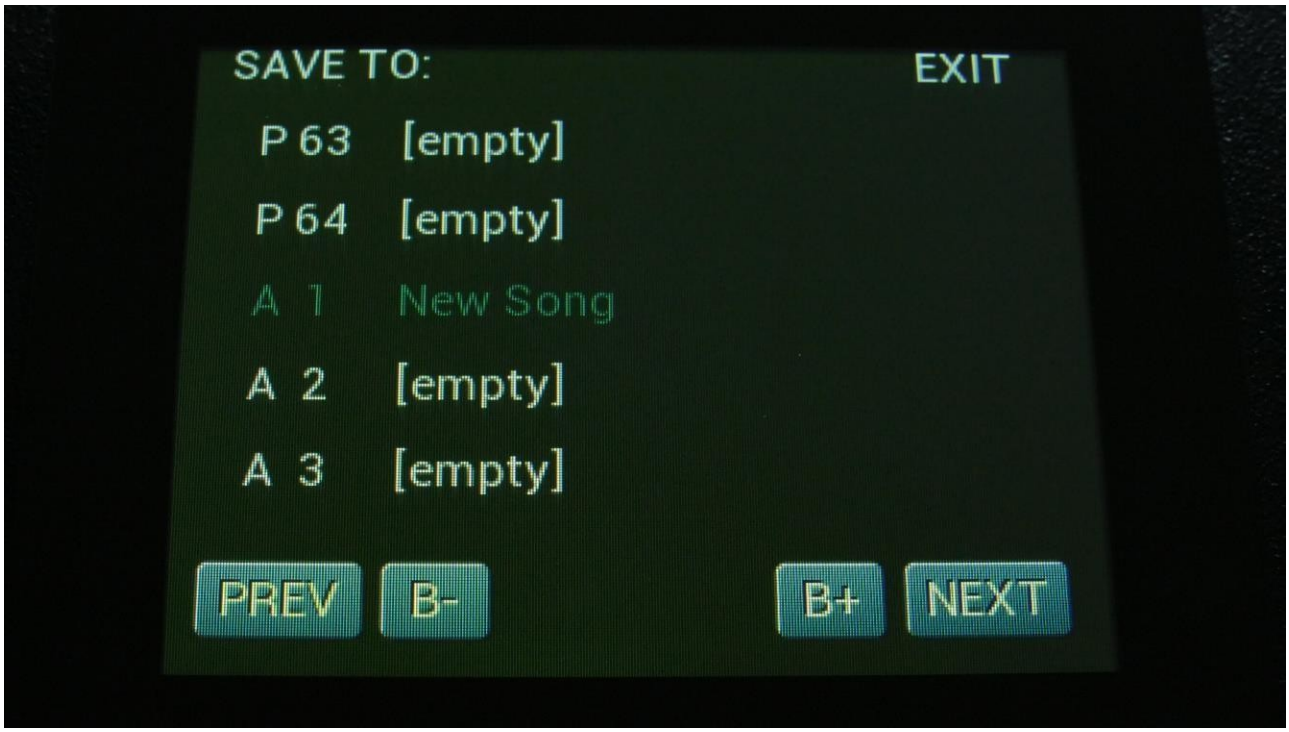
Enregistrer la chanson

Les chansons LD3 ne sont pas enregistrées dans les préréglages, elles doivent donc être enregistrées séparément. Pour ce faire, en mode morceau, depuis la page de sélection de morceau, touchez le champ EDIT pour accéder à la page des parties Synth :



Touchez SAV.

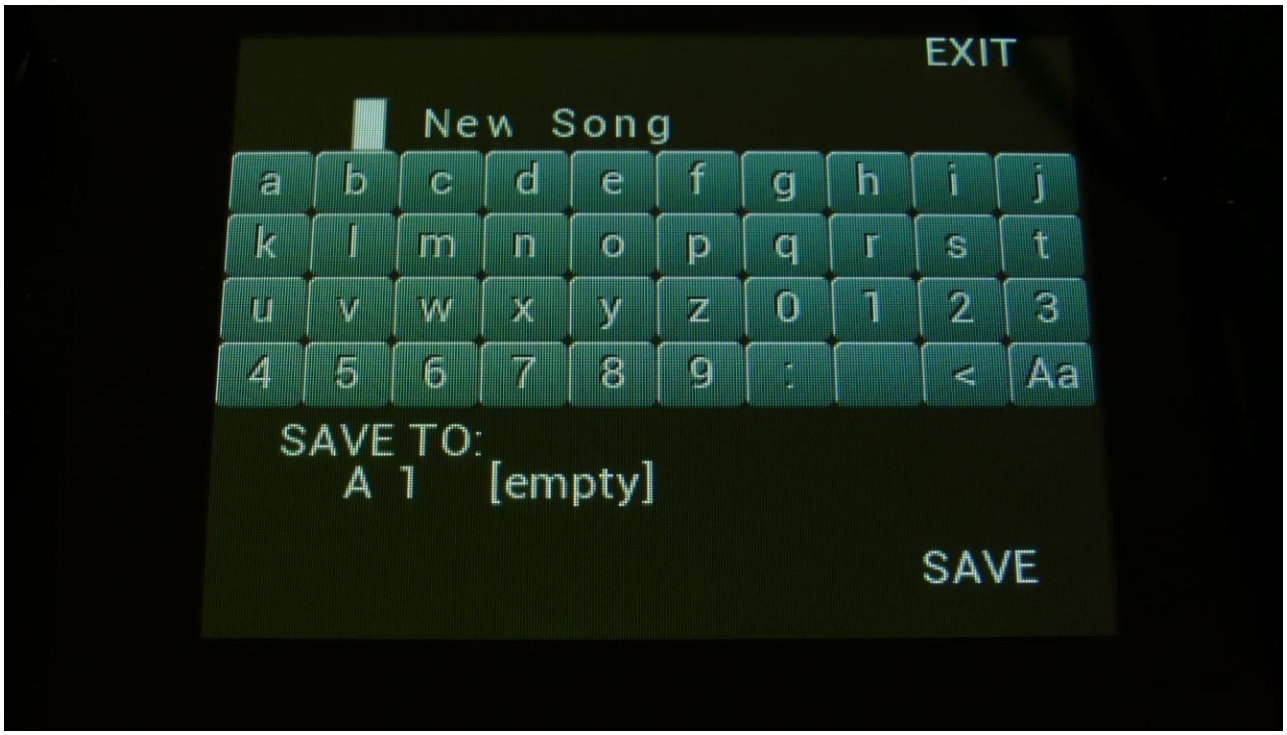
Vous devriez maintenant accéder à cette page :



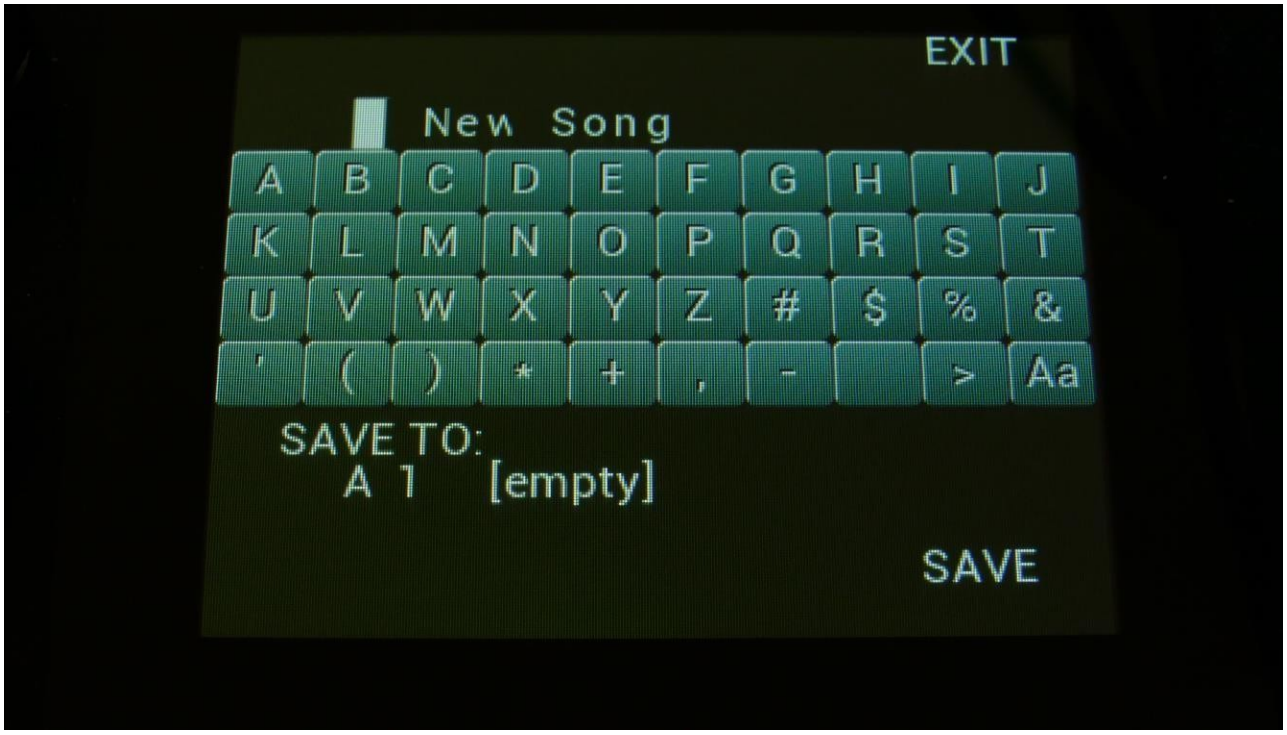
Touchez l'emplacement de la chanson dans lequel vous souhaitez enregistrer votre nouvelle chanson. S'il n'est pas affiché, touchez PREV, NEXT, B- (banque précédente) et B+ (banque suivante) pour y accéder.

Le numéro et le nom du morceau sont affichés pour les morceaux déjà enregistrés. Si vous enregistrez votre nouvelle chanson à un tel emplacement, l'ancienne chanson sera écrasée. Sur les emplacements de chansons, où une chanson n'a pas encore été enregistrée, le nom sera affiché comme « <vide> ».

Lorsque vous touchez l'emplacement de la chanson dans laquelle vous souhaitez enregistrer votre chanson, vous accédez à cette page :



Tapez le nom de votre chanson. Cela peut contenir jusqu'à 16 caractères.
« Aa » basculera entre les lettres majuscules/minuscules et les chiffres/signes :



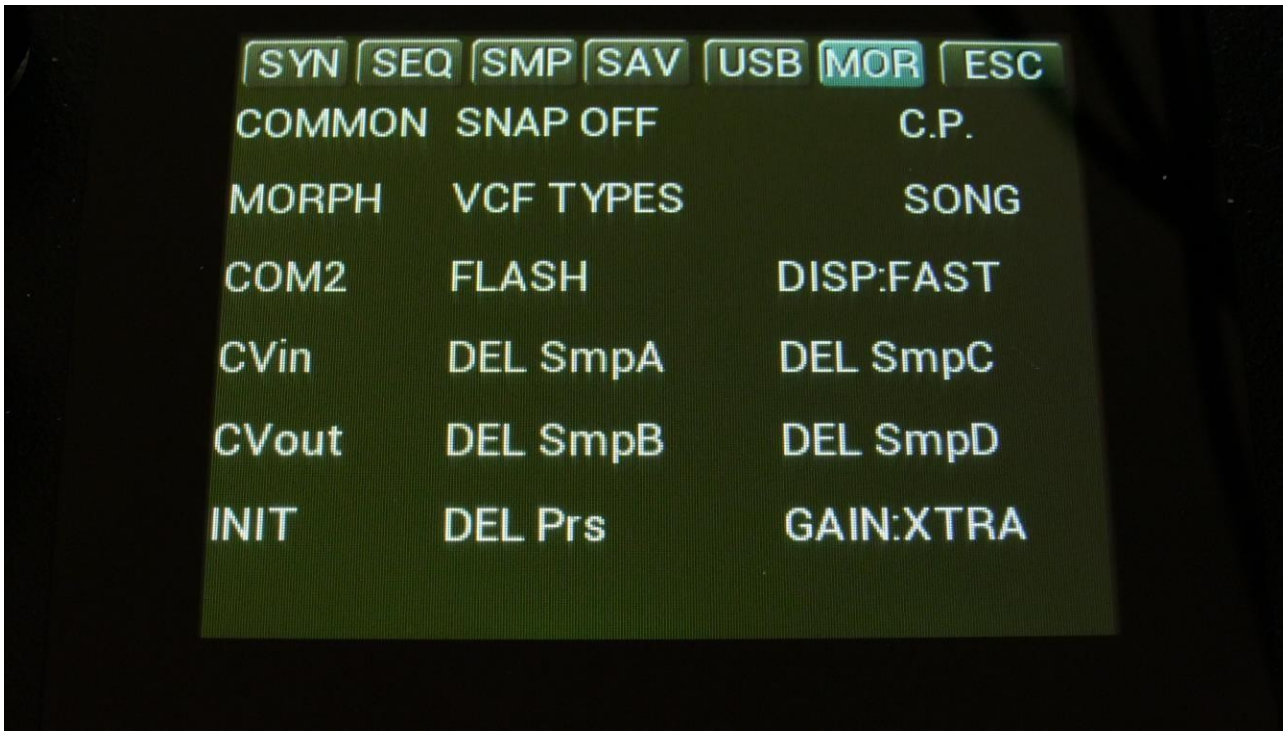
« < » fera reculer le curseur, pour corriger les caractères, « > » sautera les caractères.

Touchez ENREGISTRER lorsque vous avez terminé. Votre chanson sera maintenant enregistrée et LD3 quittera les pages de sauvegarde.

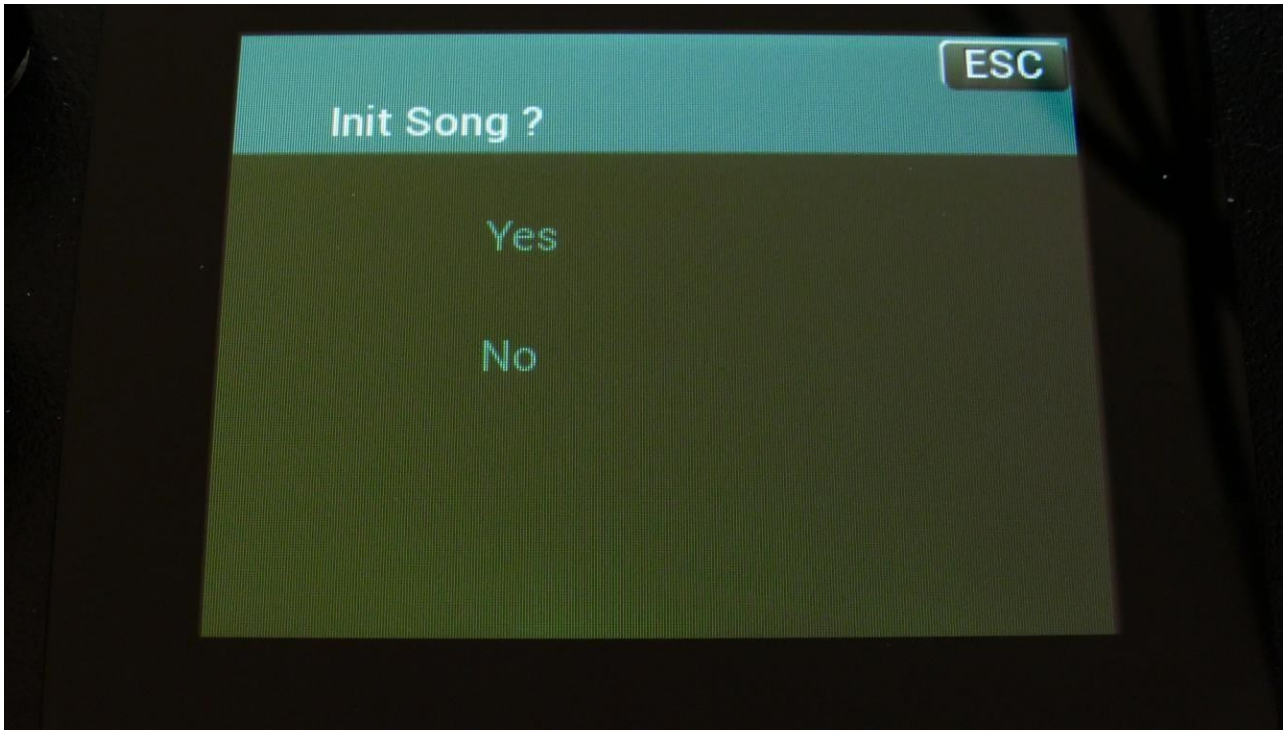
Initialiser un morceau

Si vous souhaitez simplement tout recommencer avec un morceau vide, il est possible

de l'initialiser. Pour cela, en mode chanson, accédez à la page MOR :



À partir de là, appuyez sur INIT.



LD3 vous demandera maintenant de confirmer.

Appuyez sur « Oui » pour initialiser la chanson actuellement sélectionnée et revenir à la page précédente, ou appuyez sur « Non » simplement pour quitter, sans initialiser.

Veuillez noter que lors de l'initialisation d'une chanson, cela se fait uniquement dans la RAM temporaire de la chanson de LD3, PAS sur la mémoire FLASH, donc si vous l'avez fait par erreur, ou si vous avez regretté de l'avoir fait, vous pouvez toujours rappeler la chanson en sélectionnant une autre chanson. , puis sélectionnez-le à nouveau. Alors rien ne sera perdu. Ce n'est que lorsque vous sauvegardez la chanson que les modifications permanentes sont effectuées.

Copier/Coller

Sur LD3, il est possible de copier la couche de morphing A, B ou le réglage des paramètres à la position du bouton Morph. Il est possible de copier une ou deux couches de l'ensemble du preset, ou seulement une section du preset, comme une partie de synthé, les réglages d'un filtre, une piste de séquenceur, et bien plus encore.

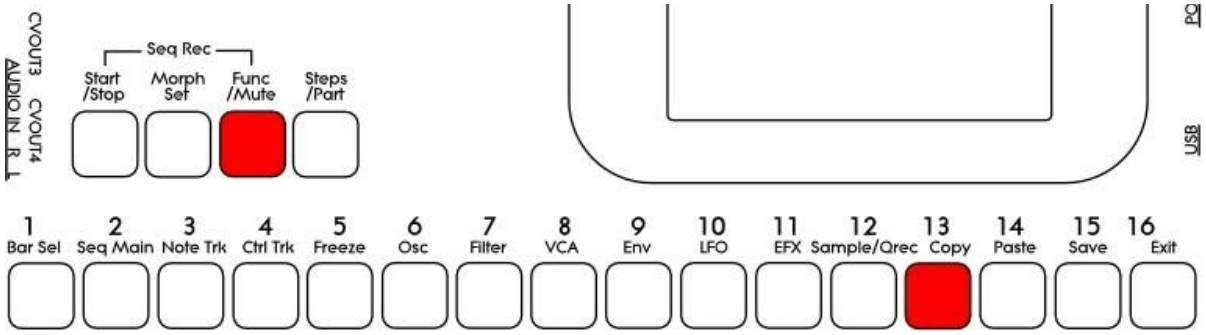
Tout ce qui est conservé dans le tampon de copie peut ensuite être collé dans un autre préréglage ou une autre section.

Si, par exemple, vous copiez un préréglage entier ou une partie entière, puis accédez à une page de filtre spécifique pour simplement coller les paramètres du filtre, seuls les paramètres du tampon de copie du même numéro de pièce seront collés. Si vous souhaitez copier, par exemple, les paramètres de filtre de la partie 3 dans un préréglage, vers la partie 7 dans un autre préréglage, vous devrez vous rendre sur la page de filtre de partie spécifique, pour copier, puis accéder à la page de filtre de destination. à coller.

Pour copier quoi que ce soit, allez d'abord sur la page qui permettra à LD3 de copier les paramètres souhaités. Les possibilités sont :
-Sélection de préréglages page : LD3 copiera une ou deux couches de l'ensemble du preset.
-Partie synthé page : LD3 copiera un ou deux calques de la pièce sélectionnée. Sont inclus l'oscillateur, les filtres numériques, les paramètres VCA et Enveloppe.
-BUS page : LD3 copiera tous les paramètres du BUS.
-MicroTunings : Sur la page Zone, LD3 copiera une ou deux couches de microréglages.
-Oscillateur page : LD3 copiera une ou deux couches des paramètres de l'oscillateur, de la partie actuellement sélectionnée.
-Filtre numérique page : LD3 copiera une ou deux couches des paramètres du filtre numérique, de la partie actuellement sélectionnée.
-VCA page : LD3 copiera une ou deux couches des paramètres VCA de la partie actuellement sélectionnée.
-Page Enveloppe : LD3 copiera une ou deux couches des paramètres d'enveloppe de la partie actuellement sélectionnée.
-VCF (panneau filtrant) page : LD3 copiera une ou deux couches des paramètres VCF du VCF actuellement sélectionné.
-LFO page : LD3 copiera une ou deux couches des paramètres du LFO, du LFO actuellement sélectionné.
-EFX page : LD3 copiera une ou deux couches des paramètres EFX, de l'EFX actuellement sélectionné.
-RNDM, TRIG et ZONE pages : rien ne sera copié.

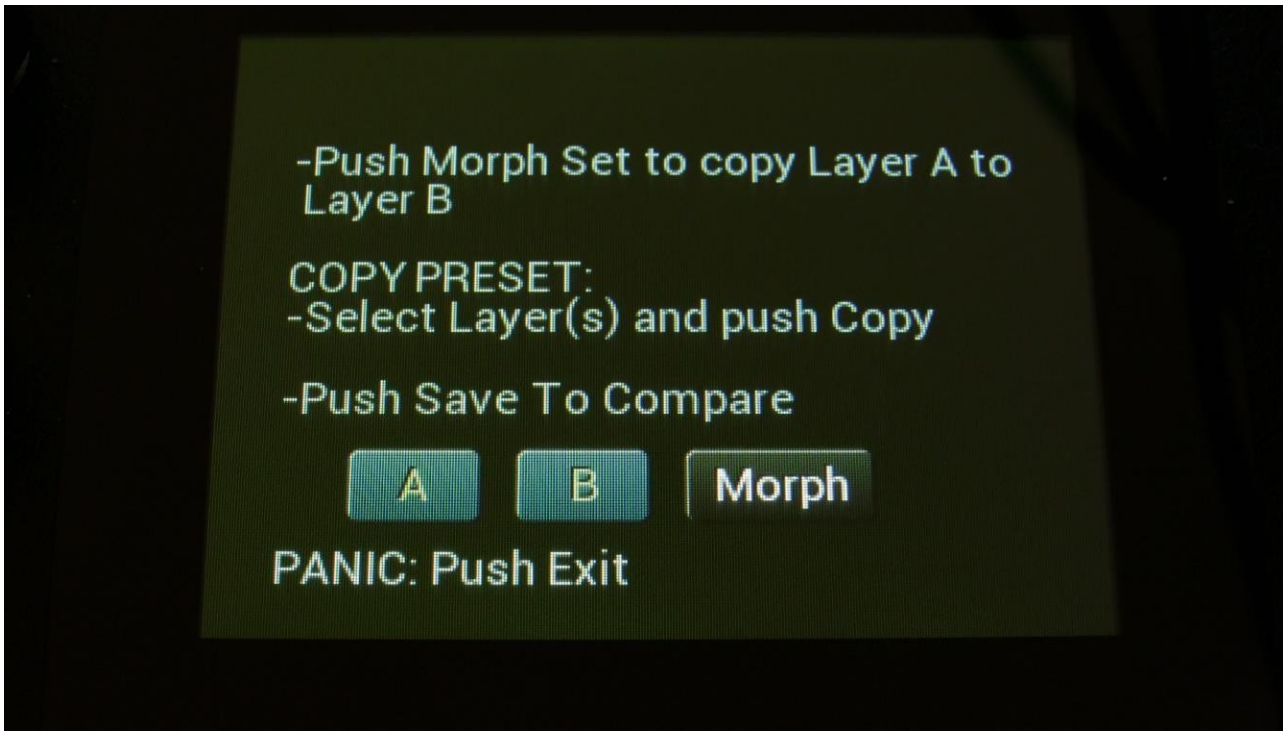
-Aperçu du séquenceur page : Une ou deux couches de toutes les pistes du séquenceur seront copiées.

-Piste séquenceur page : Une ou deux couches de la piste du séquenceur actuellement sélectionnée seront copiées.



Lorsque vous êtes sur la bonne page, appuyez et relâchez le bouton Func/Mute, pour qu'il s'allume, pour accéder aux boutons de fonction. Appuyez maintenant sur le bouton de l'étape 13 (Copier).

L'écran affichera maintenant quelques instructions :



Il vous dira comment copier le calque A vers le calque B, et juste en dessous, il vous dira ce qu'il va copier. Dans l'exemple, la fonction de copie a été entrée à partir de la page de sélection du préréglage, et LD3 vous indique qu'il copiera l'intégralité du préréglage.
Si vous aviez saisi la page de copie à partir d'une page de filtre, elle aurait indiqué « COPIE FILTRE pt 1 » à la place.

Sélectionnez/désélectionnez maintenant les calques souhaités, en touchant les boutons tactiles

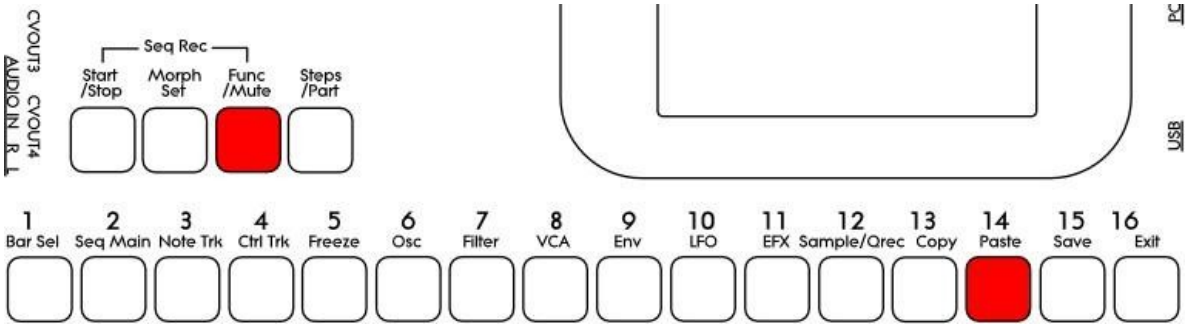
« A », « B » et « Morph ». Si un bouton de calque est bleu, cela signifie que ce calque sera copié, s'il est noir, le calque ne sera pas copié. Il est uniquement possible de copier soit le calque B, soit le calque transformé. Il n'est pas possible de copier

les deux en même temps. La couche A peut être activée ou désactivée indépendamment de la sélection B/Morph. Si 2 calques sont copiés, LD3 sera également collé sur 2 calques. Si un seul calque est copié, LD3 le collera sur le calque sélectionné par le bouton Morph Set.

Pour copier, appuyez à nouveau sur le bouton d'étape 13 (Copier).

Désormais, lorsque les boutons de fonction sont actifs (le bouton Func/Mute s'allume), chaque fois que vous entrez dans une page où le tampon de copie contient quelque chose qui peut être collé, le bouton d'étape 14 (Coller) s'allume.

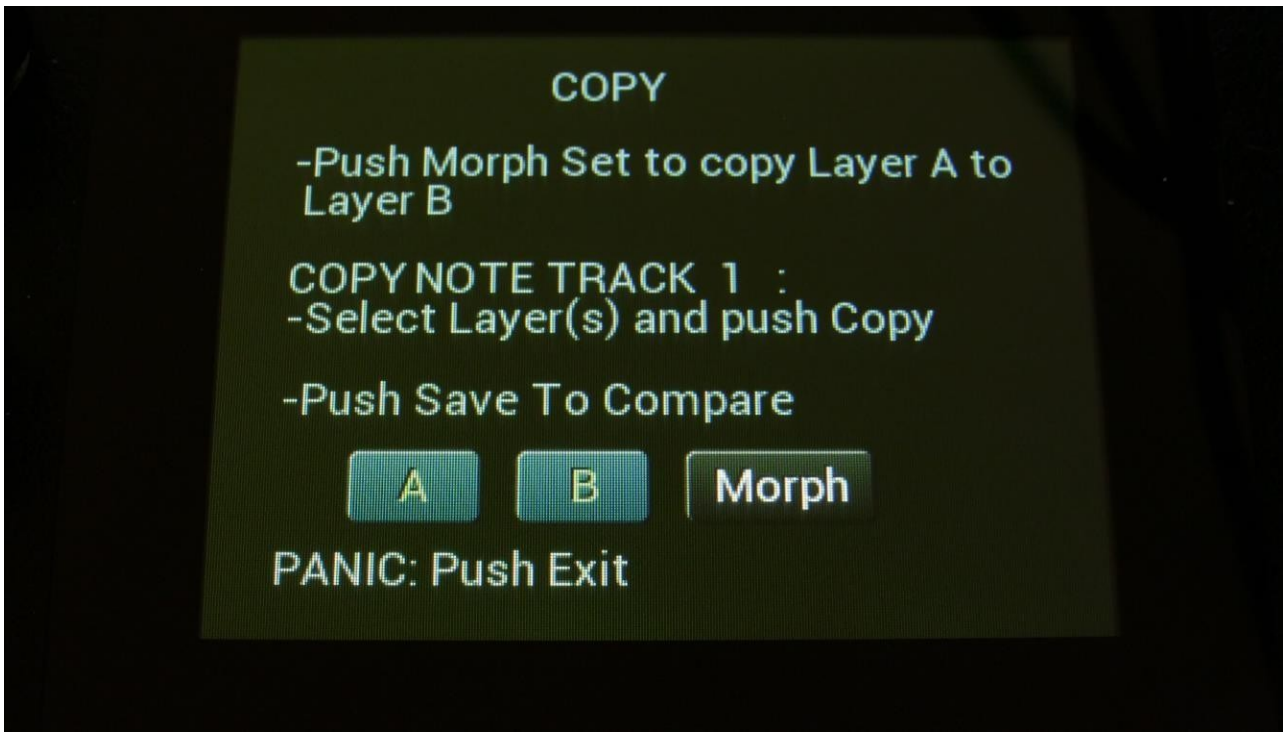
Pour coller quelque chose, accédez à la page souhaitée, où vous souhaitez coller les paramètres. Assurez-vous que le bouton d'étape 14 (Coller) s'allume. Appuyez sur le bouton d'étape 14 (Coller). Vos paramètres ont maintenant été collés.



Copier/Coller des étapes du séquenceur

Il est possible de copier/coller une plage spécifique de pas, depuis n'importe quel emplacement d'une piste du séquenceur, vers n'importe quel emplacement d'une piste. Ceci n'est possible que lors de la copie d'une seule piste, pas lors de la copie de toutes les pistes ou de l'intégralité du préréglage.

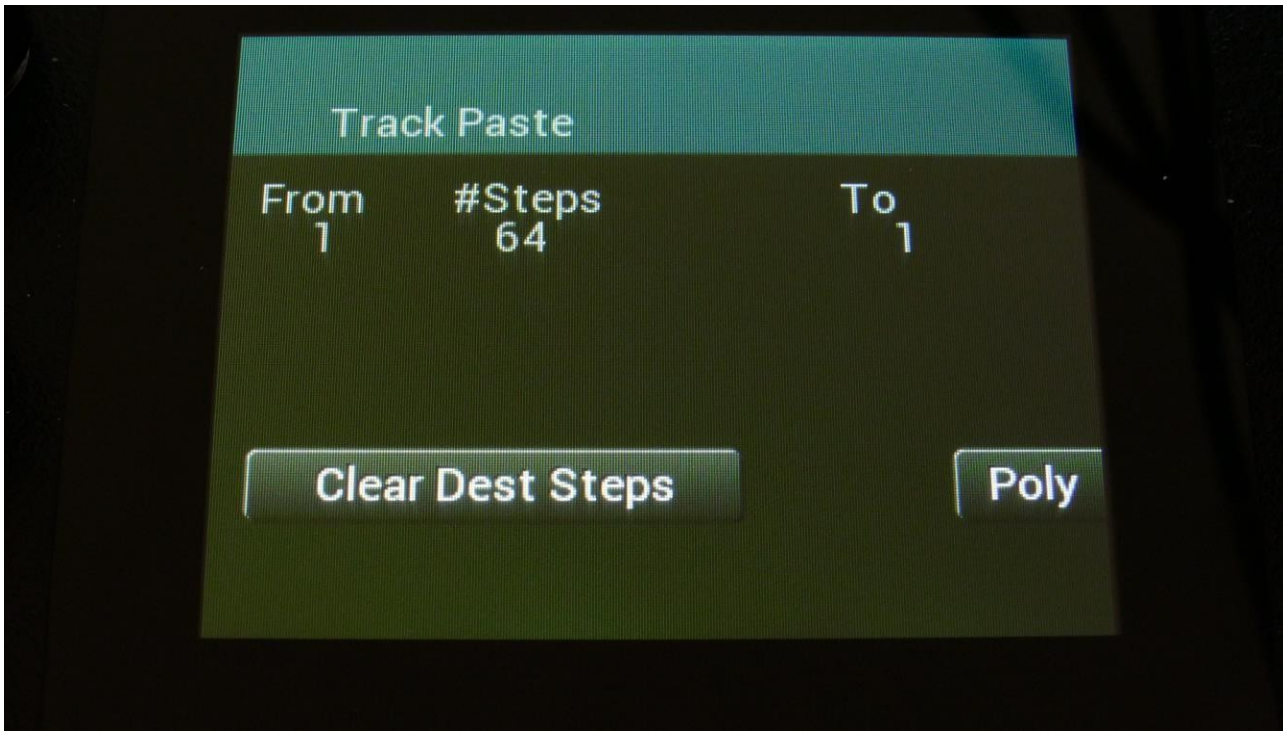
Accédez simplement à la piste du séquenceur à partir de laquelle vous souhaitez copier et appuyez sur le bouton Copier, comme d'habitude. L'écran Copier apparaîtra maintenant :



Comme d'habitude, appuyez simplement à nouveau sur le bouton Copier pour copier la piste.

Maintenant, vous pouvez rester sur la même piste, pour copier une série d'étapes, vers un autre emplacement de la même piste, ou vous pouvez aller sur une autre piste, pour coller toutes les étapes, ou un certain nombre d'étapes, à n'importe quel emplacement de cette piste. .

Lorsque vous avez accédé à la piste de destination, appuyez simplement sur le bouton Coller et cet écran apparaîtra :



Vous pouvez maintenant définir les paramètres suivants :

Depuis: La première étape de la piste source à partir de laquelle vous souhaitez copier. Plage de 1 à 64 sur les pistes de notes et de 1 à 128 sur les pistes de contrôleur.

#Mesures: Le nombre d'étapes que vous souhaitez copier. Plage de 1 à 64 sur les pistes de notes et de 1 à 128 sur les pistes de contrôleur.

#À: Le pas de la piste de destination dans lequel vous souhaitez coller la plage de pas sélectionnée. Plage de 1 à 64 sur les pistes de notes et de 1 à 128 sur les pistes de contrôleur.

Options supplémentaires, sur les pistes de notes uniquement :

Effacer les étapes de destination : Si vous copiez ou collez vers une piste polyphonique, ou si « Poly » (expliqué ci-dessous) est activé, l'activation de cette fonction permettra à LD3 d'effacer tous les pas, dont la position est dans la plage des pas à coller, avant le collage. .
Si cette fonction est désactivée et que « Poly » est activé, les marches seront placées les unes sur les autres, sans qu'aucune marche ne soit effacée. Une sorte de collage « overdub ».

Si vous copiez et collez vers une piste monophonique et que « poly » est désactivé, les étapes seront de toute façon écrasées, donc cela n'a pas vraiment d'importance si cette fonction est activée ou désactivée.

Poly: Lorsque cette option est désactivée, les pistes source et destination seront traitées comme des pistes monophoniques, avec une piste de position linéaire, allant de la position 1 à la position 64, et les pas seront copiés 1 à 1 sur les emplacements des pas, sans altérer la piste de position. . Lorsque cette option est activée, la piste de destination sera traitée comme une piste polyphonique et les pas ne seront collés que sur les pas déjà désactivés. La piste de position sera modifiée.
Si « Effacer les étapes de destination » est désactivé, aucune étape ne sera écrasée.

En entrant dans la page Track Paste, LD3 analysera à la fois les pistes source et de destination, et si l'une d'entre elles est polyphonique, il activera automatiquement Poly. Si les deux pistes sont des pistes monophoniques, Poly sera désactivé. Vous ne devez modifier ce paramètre que pour déformer les choses…

Lorsque vous avez effectué vos réglages, appuyez simplement à nouveau sur le bouton Coller et vos étapes ont été copiées.

Exemple d'enregistrement et d'édition

Pour importer des échantillons dans LD3 et les utiliser dans les échantillonneurs de la section synthétiseur, vous pouvez soit importer des fichiers .wav depuis une clé USB, soit enregistrer vos propres échantillons à partir des entrées ou sorties audio de LD3. Cette section décrira ce dernier. Pour savoir comment importer des fichiers .wav, veuillez consulter la section USB de ce manuel.

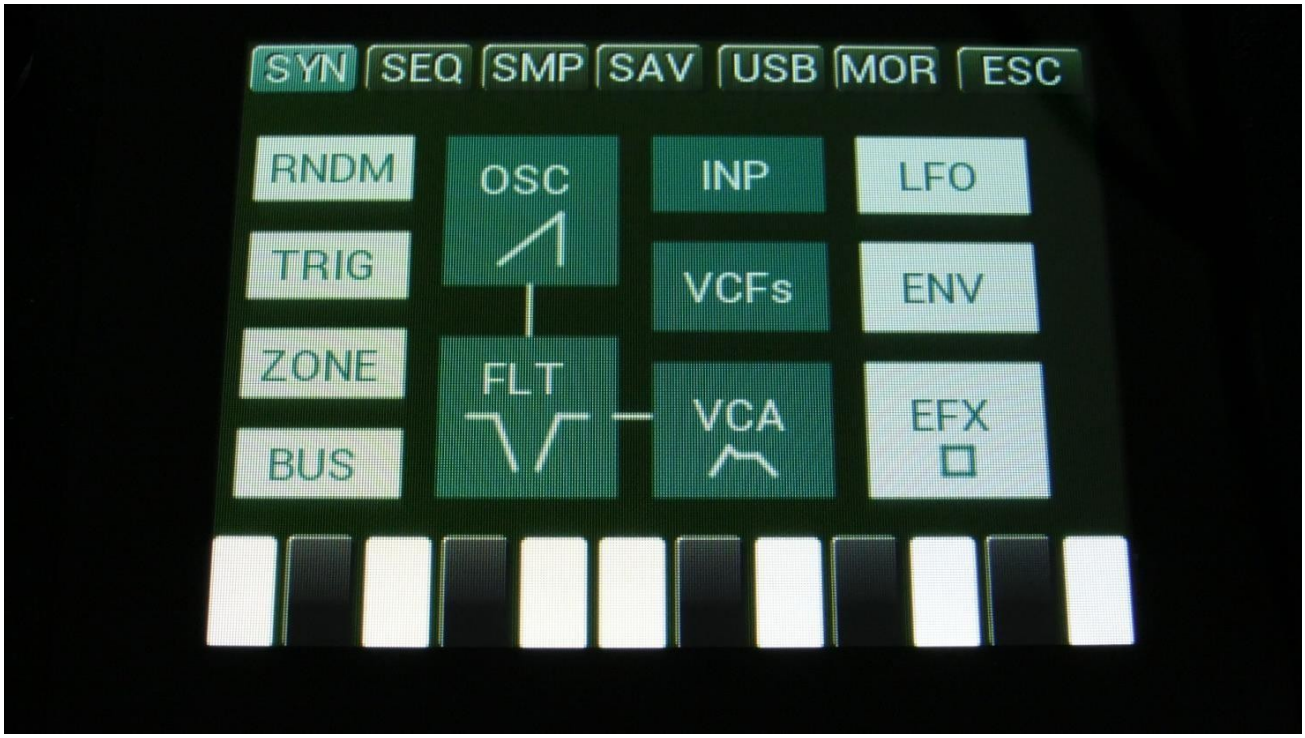
Les échantillons sont enregistrés et lus en mono ou stéréo.

LD3 dispose de 4 banques de mémoire FLASH pour stocker les échantillons, banque A, B, C et D. La banque A peut contenir jusqu'à 18 minutes d'échantillonnages mono (43 minutes dans le modèle Xpanded), maximum 2048 échantillonnages, banque B, C et D chacune. peut contenir jusqu'à 25 minutes d'échantillonnages mono (50 minutes dans le modèle Xpanded), maximum 2048 échantillonnages – Un total de 8192 échantillonnages/93 minutes ou 193 minutes. Un échantillonnage peut durer au maximum 50 minutes. Les temps d'échantillonnage en stéréo correspondent à la moitié des temps d'échantillonnage en mono.

Tous les échantillons importés ou enregistrés restent dans la mémoire FLASH du LD3, même après une mise hors tension. Puisqu'ils sont lus directement depuis la mémoire FLASH, il n'y a pas de temps de chargement. Tous les échantillons du LD3 sont immédiatement disponibles, juste après la mise sous tension, et peuvent être sélectionnés dans la section oscillateur du synthétiseur, tout comme les formes d'onde du synthétiseur.

Enregistrer un échantillonnage

Depuis l'écran Preset Select, touchez le champ EDIT pour accéder à la page Main Synth :

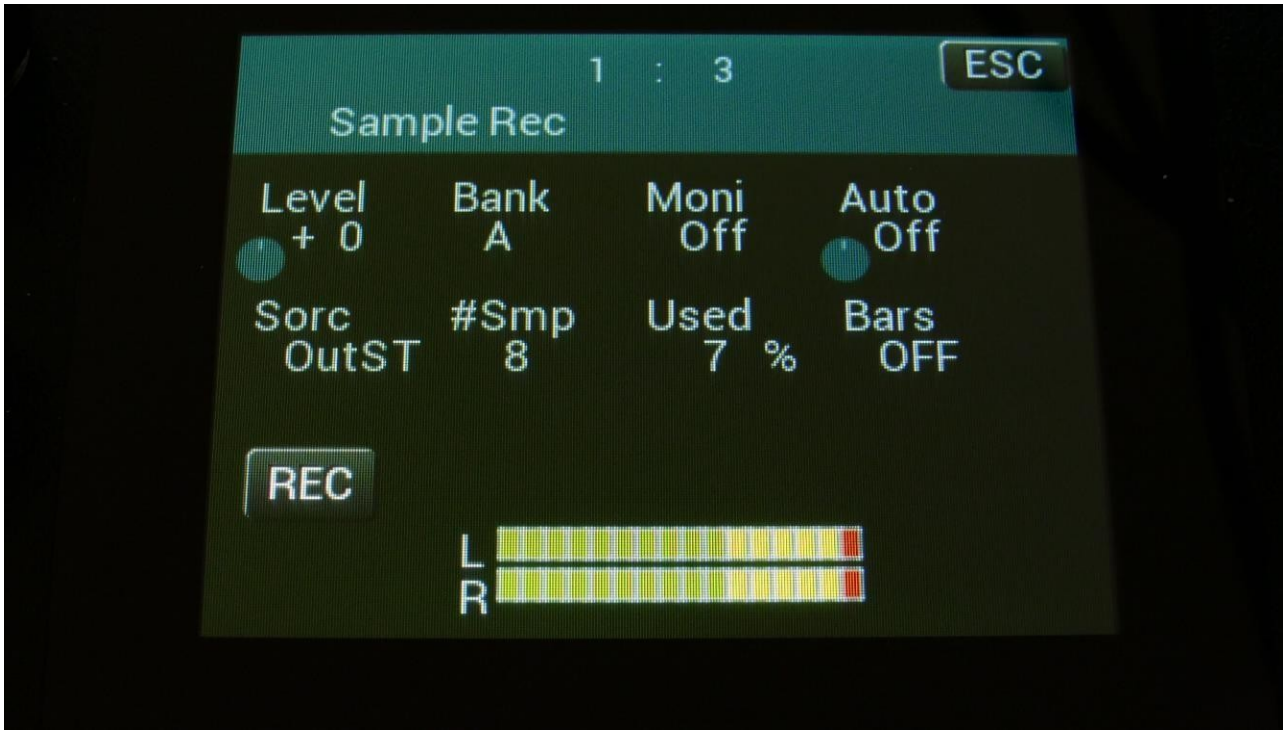


Touchez SMP dans la barre de navigation supérieure.



Vous allez maintenant accéder à la page Sample Edit.

Touchez le bouton tactile REC pour accéder à la page Sample Rec.



OU, depuis n'importe quelle page :
-Appuyez et relâchez le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume.
-Appuyez sur le bouton pas à pas 12, marqué « Sample/Qrec ».
Cela vous amènera également à cette page, beaucoup plus rapidement.

Si vous entendez déjà la source que vous souhaitez enregistrer, laissez le paramètre Moni désactivé. Si la source d'enregistrement est connectée directement à l'une des entrées audio du LD3 et que vous ne pouvez pas l'entendre maintenant, réglez le paramètre Moni sur On.

Sélectionnez la source d'enregistrement en définissant le
paramètre Sorc. Les choix sont :
InpL : Entrée audio gauche mono
Entrée : Entrée audio droite mono
InpST : Entrées audio gauche et droite stéréo
Dépassement : Sortie audio gauche mono
Sortie : Sortie audio droite mono
HorsST : Sorties audio gauche et droite stéréo
Entrée 3 : Entrée audio 3 mono
Entrée 4 : Entrée audio 4 mono
En3+4 : Entrées audio 3 et 4 stéréo
Sortie3 : Sortie audio 3 mono
Sortie4 : Sortie audio 4 mono

Ou3+4 : Sorties audio 3 et 4 stéréo
Entrée 5 : Entrée audio 5 mono
Entrée 6 : Entrée audio 6 mono
En5+6 : Entrées audio 5 et 6 stéréo
Sortie5 : Sortie audio 5 mono
Sortie6 : Sortie audio 6 mono
Ou5+6 : Sorties audio 5 et 6 stéréo

Sélectionnez maintenant la banque d'échantillons dans laquelle vous souhaitez enregistrer, en réglant le paramètre Bank sur la banque A, B, C ou D.
Lors du choix d'une banque, le **#Lycée** Le paramètre indiquera le nombre d'échantillonnages que la banque sélectionnée contient déjà, et le **Utilisé** Le paramètre indiquera le pourcentage de la banque d'échantillons déjà utilisé.

Pour des résultats optimaux, réglez le paramètre de niveau sur +0 et ajustez le niveau de la source d'enregistrement, afin que les 2 VU-mètres en bas de l'écran ne deviennent pas rouges.
Vous ne devez ajuster le paramètre de niveau, à des valeurs autres que +0, que s'il n'est pas possible d'ajuster le niveau directement sur la source.

Lorsque vous êtes prêt à enregistrer l'échantillonnage, touchez le bouton « REC » dans le coin inférieur gauche. Si vous avez le **Auto** paramètre réglé sur autre chose que Off, il écrira maintenant : « Waiting for trigger », jusqu'à ce qu'un signal suffisamment fort pour déclencher l'auto offset soit appliqué.

Si le **Auto** Le paramètre est complètement augmenté, il affichera la valeur **Séquence**. Si **Auto** réglé sur **Séquence**, le séquenceur doit être démarré, afin de démarrer l'enregistrement de l'échantillon, lorsqu'il attend un déclenchement.

Sinon, LD3 va maintenant commencer à enregistrer le nouvel échantillonnage :



Lorsque vous avez terminé d'enregistrer votre échantillon, appuyez sur le bouton « STOP ».

LD3 va maintenant passer à cet écran :



Pour écouter l'échantillon que vous venez d'enregistrer, touchez le bouton «

Audition ». Pour nommer et enregistrer l'échantillon, appuyez sur le bouton

« Enregistrer ».

Si vous décidez de ne pas conserver cet échantillon, touchez EXIT et le nouvel échantillon sera effacé.

Si vous appuyez sur le bouton « Enregistrer », LD3 accédera à cette page :



Tapez le nom de votre échantillonnage. Cela peut contenir jusqu'à 16 caractères.
« Aa » basculera entre les lettres majuscules/minuscules et les chiffres/signes:



« < » fera reculer le curseur, pour corriger les caractères, « > » sautera les caractères. Touchez SAVE pour sauvegarder le nouvel échantillon et revenir à la page Sample Rec.

Modifier un échantillonnage

Depuis la page Main Synth, touchez SMP dans la barre de navigation supérieure pour accéder à cette page :



OU : Appuyez sur le bouton Func/Mute pour qu'il s'allume, appuyez sur le bouton d'étape 12 « Sample/Qrec » et appuyez sur le bouton d'étape 16 « Quitter ».

Sur cette page, vous pouvez écouter des échantillons de la mémoire FLASH, ajuster les points de début et de fin des échantillons et créer des morceaux d'échantillons.

Pour écouter les échantillons contenus dans votre LD3, touchez le **Échantillon** nom et l'écran Sample Select apparaîtra :



Touchez A, B, C ou D pour sélectionner la banque d'échantillons A, B, C et D, touchez PREV et NEXT pour afficher les 16 échantillons précédents ou suivants.

Pour sélectionner un échantillonnage, touchez le nom de l'échantillon. Pour l'écouter, touchez la barre tactile Lecture en bas de cette page.

Lorsque vous avez trouvé le bon échantillonnage, touchez OK pour revenir à la page Sample Edit.

La barre tactile Play sur la page de sélection d'échantillon redéclenche l'échantillonnage à chaque fois qu'elle est touchée. Si vous souhaitez démarrer et arrêter la lecture d'un échantillon, chaque fois que vous appuyez sur Lecture, quittez la page Sample Edit et appuyez sur le bouton Play.

Ajustement des points de début et de fin d'un échantillon

Si un échantillon comporte du silence au début et/ou à la fin, ou s'il y a des parties d'un échantillon que vous n'avez pas l'intention d'utiliser, il peut être nécessaire d'en ajuster les points de début et de fin.

Pour ce faire, sélectionnez l'échantillon que vous souhaitez ajuster.

Ajustez le point de départ en tournant le bouton d'édition 1, réglez finement en

tournant le bouton d'édition 2. Ajustez le point final en tournant le bouton

d'édition 3, réglez finement en tournant le bouton d'édition 4. Auditionnez en

touchant le bouton PLAY.

Lorsque vous êtes satisfait du résultat, appuyez sur le bouton

ENREGISTRER. LD3 va maintenant écrire « Saving… » pendant

un court instant.

Au lieu de rechercher manuellement le point de départ de l'échantillon, il est possible d'utiliser la fonction Chop pour
ce. Ceci est décrit dans la section « Exemples de côtelettes », qui commence à la page suivante.

Exemples de côtelettes

Sur LD3, il est possible d'ajouter des points de coupure à un échantillonnage, afin de lui faire lire une certaine partie de l'échantillonnage à la fois. Les échantillons sont générés dans la section Sample Edit, pour être utilisés par les échantillonneurs dans la section Synth.

Cette fonction pourrait être utilisée pour la séparation classique des frappes de batterie uniques d'un battement, ou pour trouver rapidement le point de départ d'un échantillonnage, si la fonction chop est configurée pour la détection de crête.

La fonction chop de LD3 ne se limite pas à cela. Sur LD3, il est également possible de faire en sorte que la fonction chop recherche des « wave chops ». Cette fonction sélectionnera les cycles d'onde unique de l'échantillonnage et créera des points de coupe pour ceux-ci. Dans les échantillonneurs de la section synthétiseur, il est alors possible de sélectionner ces cycles d'ondes, de les boucler et de basculer entre les autres cycles d'ondes de l'échantillonnage.
Cela peut également être utilisé comme un moyen très simple de boucler un échantillonnage.

Tous les points de coupe ne sont pas destructifs pour l'échantillonnage. Seules les positions des points de découpage sont stockées, rien n'est modifié sur l'échantillonnage lui-même. Les points de coupe peuvent, à tout moment, être déplacés, supprimés et insérés.

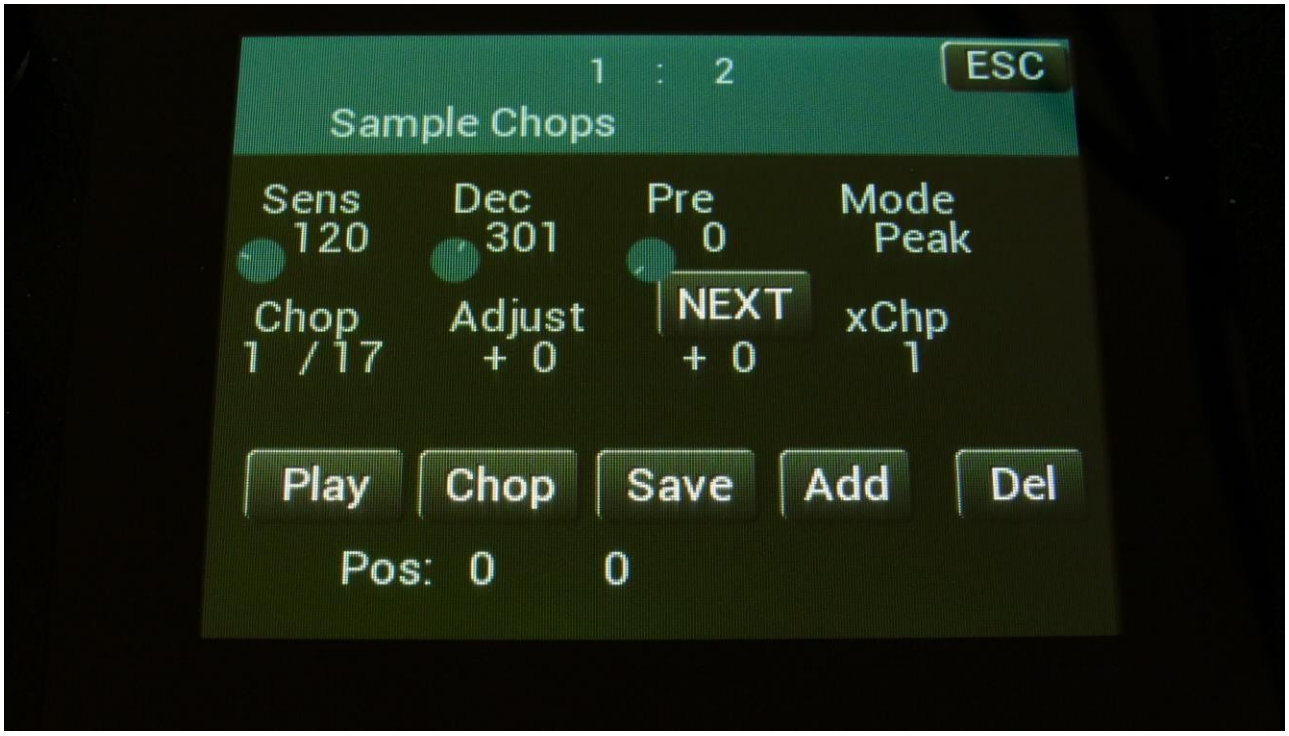
Jusqu'à 64 points de coupe peuvent être créés pour chaque échantillonnage.

Une autre façon de créer des points de hachage consiste à utiliser la fonction « Importer des échantillons depuis le répertoire en tant que points de hachage », décrite dans la section USB de ce manuel.

Si vous avez déjà créé des points de découpage sur un échantillonnage, dans un programme informatique qui utilise des points de repère, comme FL Studio, ou tout autre équipement générant des points de repère, LD3 les importera en tant que points de découpage/boucle. Lorsque vous exportez des échantillons LD3 via USB, tous les points de coupure générés seront également exportés en tant que points de repère, pour être utilisés dans d'autres équipements ou programmes informatiques.

N'oubliez pas de sauvegarder les points de coupe. Sinon ils seront perdus !

Pour créer et/ou modifier des points de coupe d'échantillon, depuis la page Sample Edit, touchez le bouton **Hacher**
bouton tactile, pour accéder à cette page :



Les paramètres de cette page :

Sens: Ajustez le niveau sonore de l'échantillon audio avant qu'il ne détecte un point de coupure. Si cela crée trop de points de hachage, augmentez un peu ce paramètre. Si cela crée trop peu ou pas de points de hachage, réduisez ce paramètre.

Déc: Hachez la décomposition de l'enveloppe. Cela ajuste le temps de décroissance de l'enveloppe de détection de hachage de manière inverse. Plus la valeur est faible, plus la décroissance est lente. Si les sons sont enregistrés avec très peu ou pas de silence entre eux, comme dans un battement, cette valeur doit être réglée sur une valeur élevée. S'il y a un bon espace de silence entre les sons, réglez-le sur une valeur faible.

Pré: S'il y a des clics forts au début de nombreux points de coupure, en particulier sur les sons de basse fréquence, augmenter ce paramètre fera que LD3 définira les points de coupure un peu plus tôt que d'habitude. Cela supprimera ces clics.

Mode: Différents modes sont disponibles, pour générer des points de coupe non destructifs :
Culminer: Il générera les points de coupure à partir de la détection des pics, en fonction des réglages des paramètres Sens et Dec.
Vague: Il générera les points de coupe à partir de la détection du point zéro, en fonction des réglages des paramètres Sens et Dec. Lors de l'écoute de morceaux dans ce mode, la lecture sera

bouclée.

Un nombre compris entre 2 et 64 : Il divisera la longueur de l'échantillon par le nombre sélectionné et générera des points de coupe de taille égale à partir de cela, quels que soient les réglages des paramètres Sens et Dec.

Hacher: Sélectionnez un numéro de côtelette pour l'audition. Le nombre total de côtelettes est affiché juste après le /.

Ajuster: (2 paramètres). Pour ajuster le chop sélectionné vers l'avant (valeurs positives) ou vers l'arrière (valeurs négatives).

xChp : Nombre de côtelettes dans chaque point de côtelette. En augmentant cette valeur, avant de générer des côtelettes, chaque côtelette contiendra un certain nombre de côtelettes. Particulièrement utile lorsque vous utilisez la fonction Wave Chop pour créer des points de boucle d'échantillonnage.

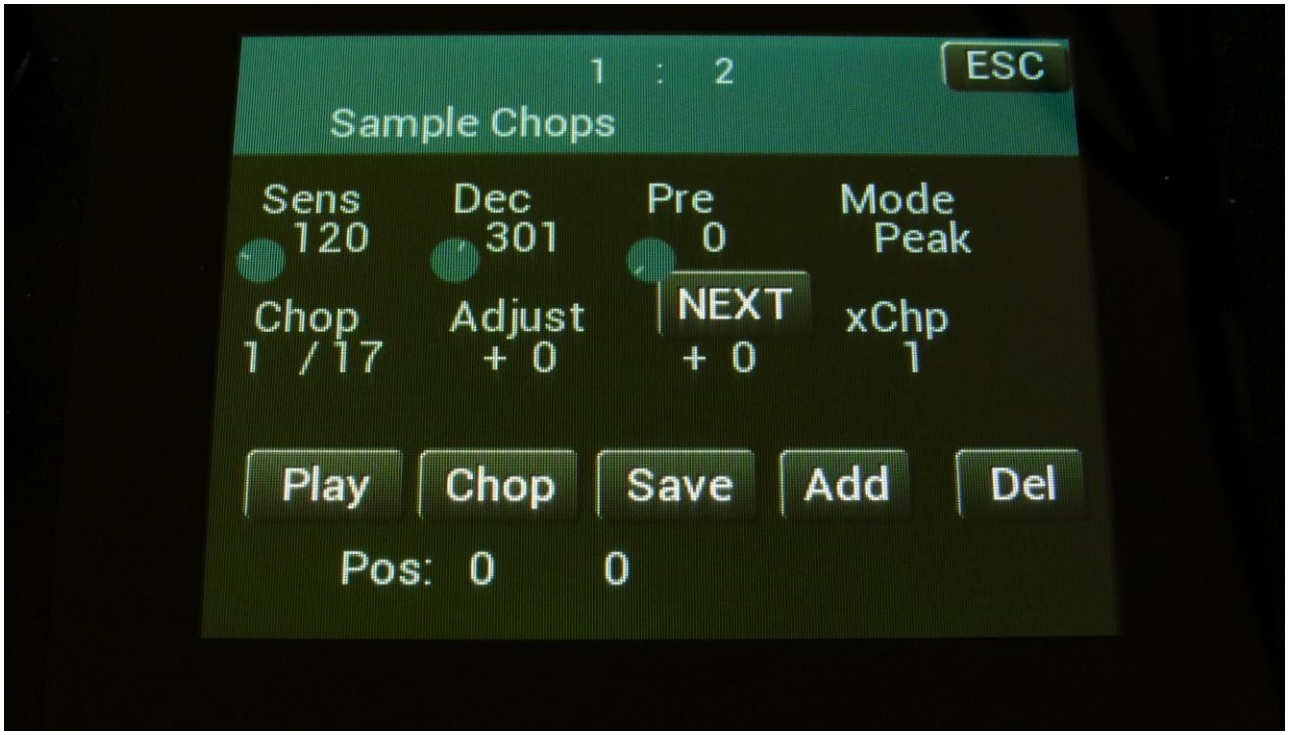
Génération d'échantillons de points de découpe

Sur la page Sample Chops, ajustez les paramètres Sens, Dec, Pre et xChp comme vous le souhaitez et activez le mode Wave si vous le souhaitez.

Touchez le **Hacher** bouton.

LD3 va maintenant rechercher des points de coupe, dans l'échantillonnage sélectionné, tout en écrivant « Générer des points de coupe… » sur l'écran.

Une fois terminé, vous reviendrez à l'écran Sample Chops :



En ajustant le paramètre Chop, il est désormais possible de sélectionner et d'écouter les points de hachage trouvés par LD3.

Écoutez les points de hachage en appuyant sur le bouton « Play ». Si certains points de coupe ne sont pas exactement là où vous souhaiteriez qu'ils soient, ajustez-les avec le paramètre Ajuster. Si certains points de hachage ne devraient pas être là, supprimez-les en appuyant sur le bouton « Suppr ».

Il est également possible d'ajuster le point final du point de découpage. Touchez simplement le **SUIVANT** bouton. Désormais, tout en écoutant le point de découpage sélectionné, vous pouvez ajuster le point de découpage suivant, qui est également le point final du point de découpage sélectionné, à l'aide des paramètres Ajuster.

Pour ajouter des points de hachage, appuyez d'abord sur le bouton « Play » pour lancer la lecture du point d'échantillonnage/de hachage. Pendant la lecture de l'échantillonnage, appuyez sur le bouton « Ajouter » lors de la lecture du point auquel vous souhaitez ajouter un point de hachage.

En bas de l'écran, il montre la position du chop sélectionné, dans les valeurs que le **Exemple de démarrage** il faudrait ajuster les paramètres pour sélectionner ce point de l'échantillonnage. Ainsi, si vous ne souhaitez de toute façon pas utiliser les points de hachage, mais souhaitez simplement que la lecture de l'échantillon commence à ce stade, vous pouvez quitter la page Sample Rec et définir le point de départ de l'échantillon sur cette valeur.

Lorsque vous êtes satisfait des points de coupe, n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton

« Enregistrer » pour les conserver. Les points de découpage sont enregistrés avec les échantillons de données et sont également importés/exportés via USB en tant que points de repère.

Système de coupe ondulée

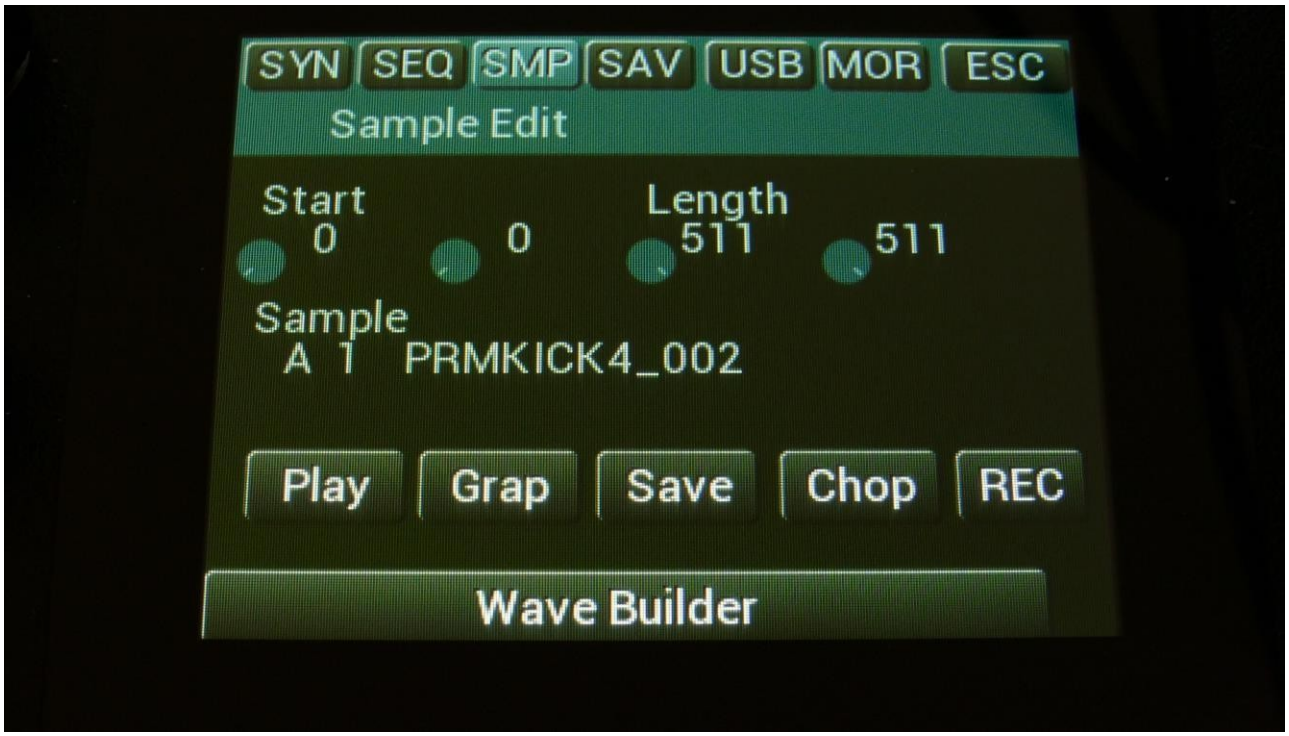
Ce système peut prendre n'importe lequel des échantillons contenus dans votre LD3 et le découper en jusqu'à 64 ondes à cycle unique.

Si vous disposez déjà d'une bibliothèque d'ondes à cycle unique au format .wav, vous pouvez utiliser la fonction « Importer des échantillons depuis Dir As Chops » pour importer les ondes à cycle unique dans un échantillonnage avec des vagues-chops.

Lorsque vous avez un échantillonnage avec les wavechops ajoutés, il est possible, en temps réel, de sélectionner quel cycle unique doit être joué, dans les échantillonneurs de la section synthé, à l'aide du paramètre « Chop ». Il est également possible de sélectionner des ondes à cycle unique, en utilisant n'importe quelle source de modulation.

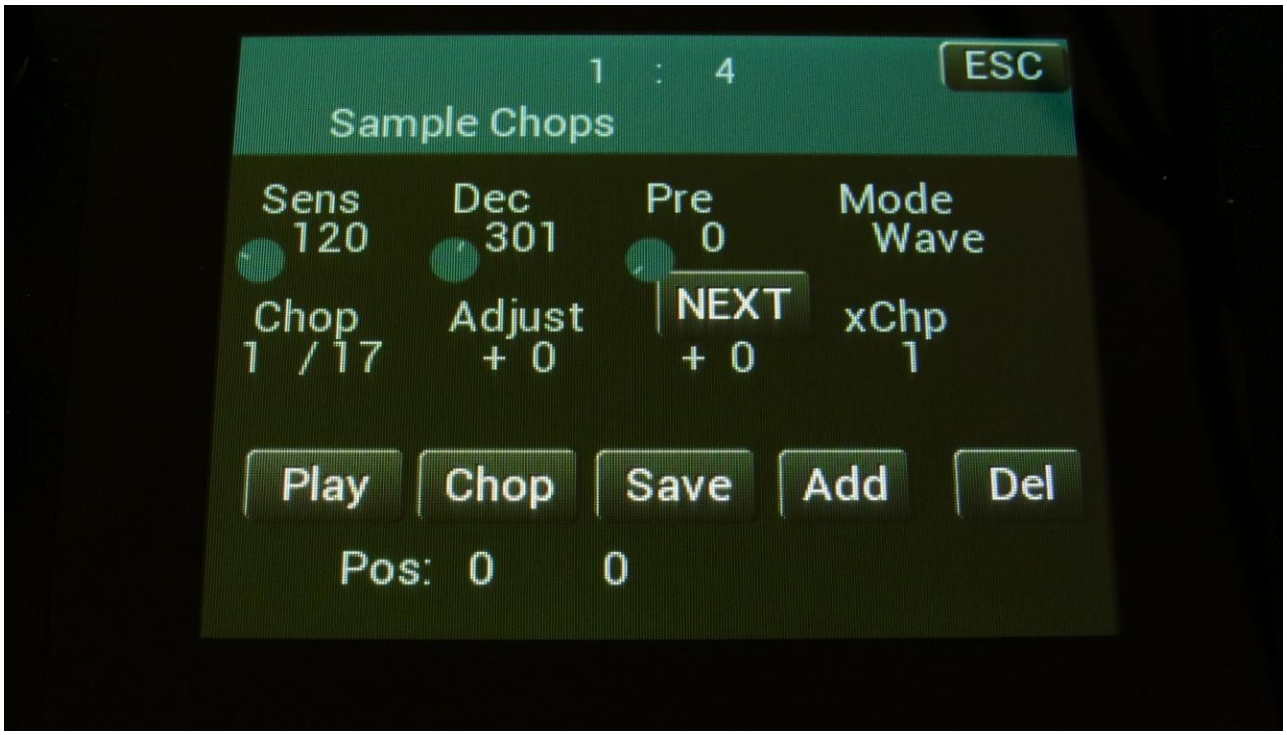
Cela donne des possibilités vraiment intéressantes, comme le séquençage des vagues, les

tables de vagues et l'étirement temporel. Comment hacher un échantillon :



Sur la page d'édition de l'échantillon, sélectionnez l'échantillonnage pour lequel vous souhaitez vaguer le chop et touchez « Chop ».

Cela vous mènera à la page Chop :



Réglez le paramètre Mode sur Wave.

En mode Wave Chop, le paramètre Dec fonctionne de la manière opposée à celle en mode Chop normal. Plus la valeur est faible, plus la décroissance est rapide.

Un bon point de départ pour le découpage de vagues est de régler Dec sur 1 et Sens sur 128. Si le découpage de vagues devient trop long (très peu de points de découpage), essayez d'abord de régler Sens vers le bas. Si cela aggrave les choses, ajustez-le. Sur des formes d'onde simples, Sens devrait, dans la plupart des cas, avoir une valeur faible. Sur des formes d'onde plus complexes, Sens devrait avoir une valeur plus élevée.

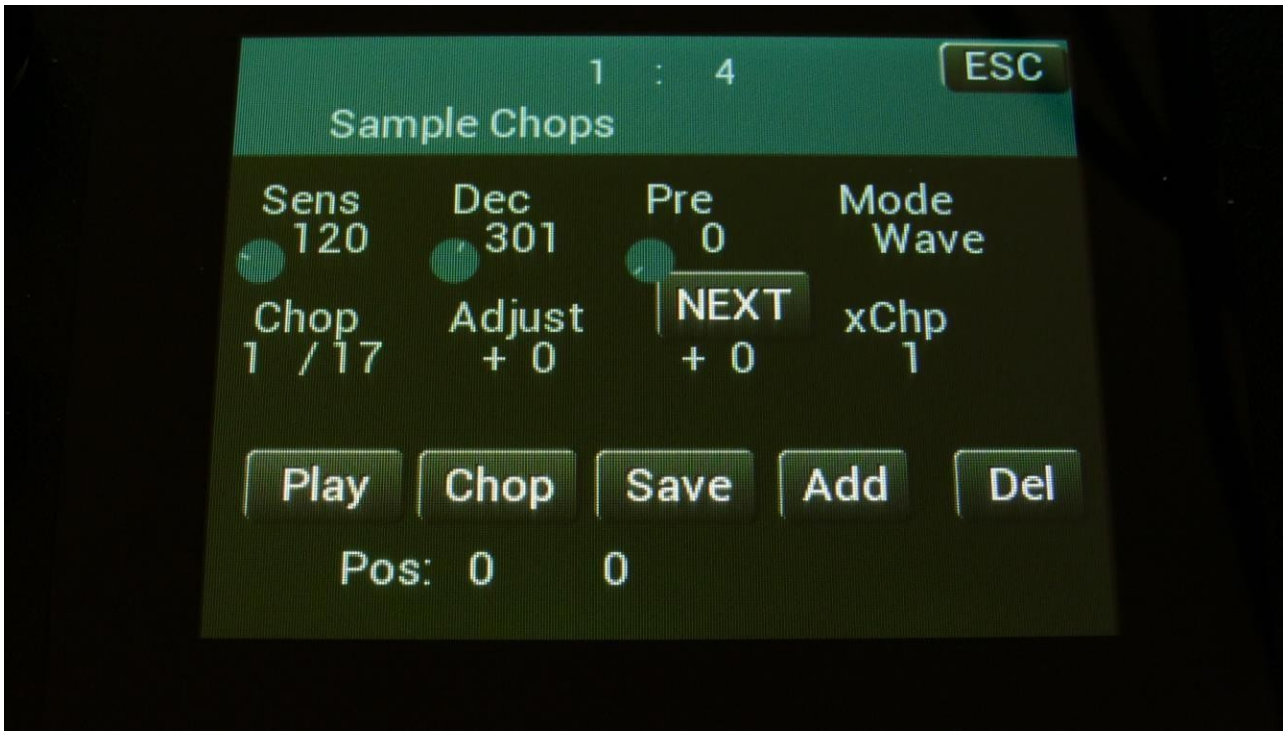
Si vous souhaitez que vos wavechops soient plus grands que des cycles simples, vous pouvez

augmenter Dec ou xChp. Le paramètre Pre doit être maintenu à zéro.

Lorsque vous avez allumé Wave et ajusté les paramètres, appuyez sur le bouton « Chop ».

LD3 écrira désormais « Générer des points de coupe… » sur l'écran.

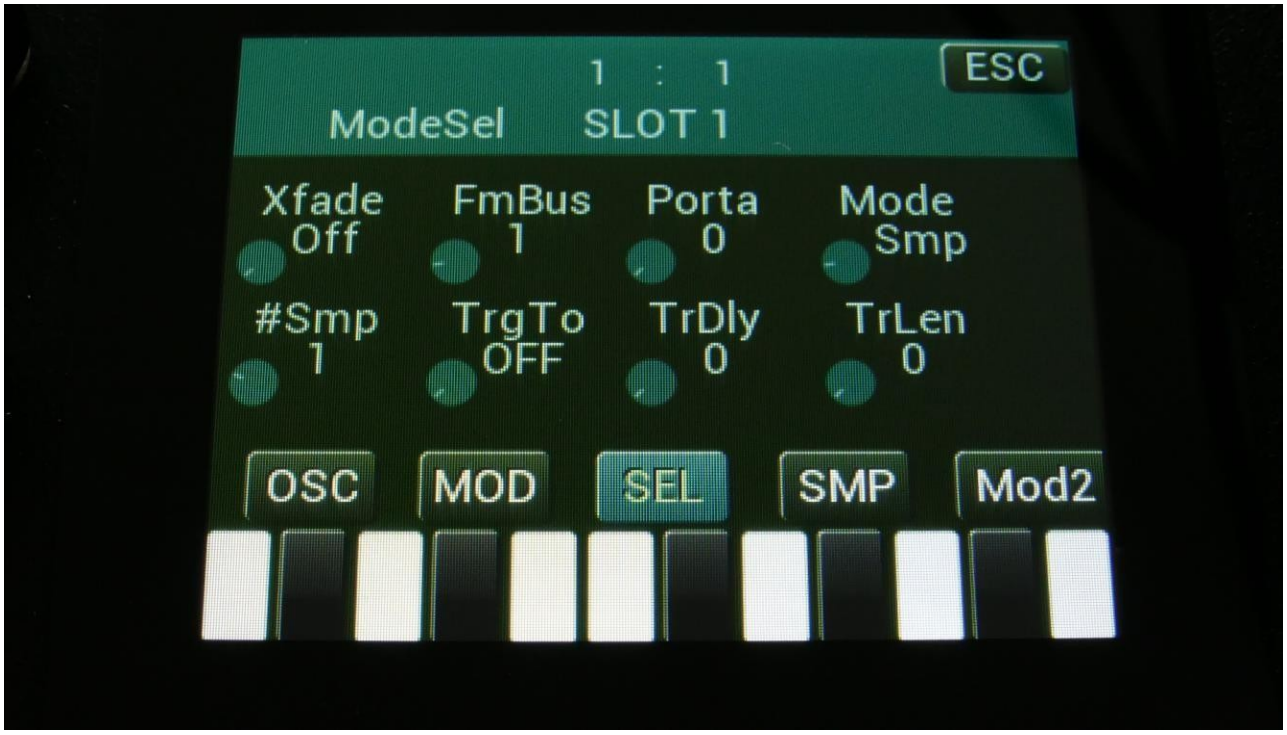
Lorsqu'il aura trouvé quelques points de hachage, il reviendra à la page Chop :



Appuyez maintenant sur le bouton de lecture et sélectionnez les côtelettes en ajustant le paramètre Chop pour écouter le résultat.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, réajustez Sens et appuyez à nouveau sur Chop.
Lorsque vous avez trouvé un résultat qui vous satisfait, n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton « Enregistrer ».

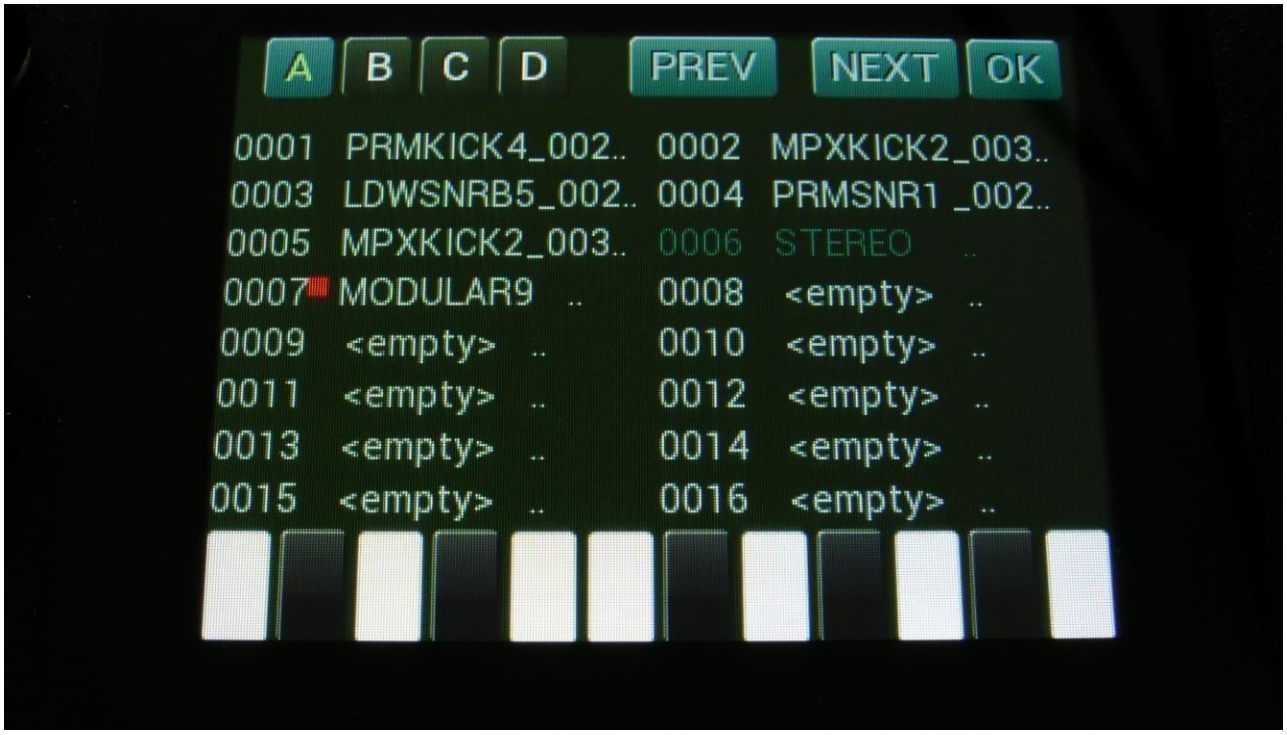
Pour utiliser les côtelettes d'onde pour quelque chose, quittez maintenant Sample Edit et accédez à une page Osc de partie.



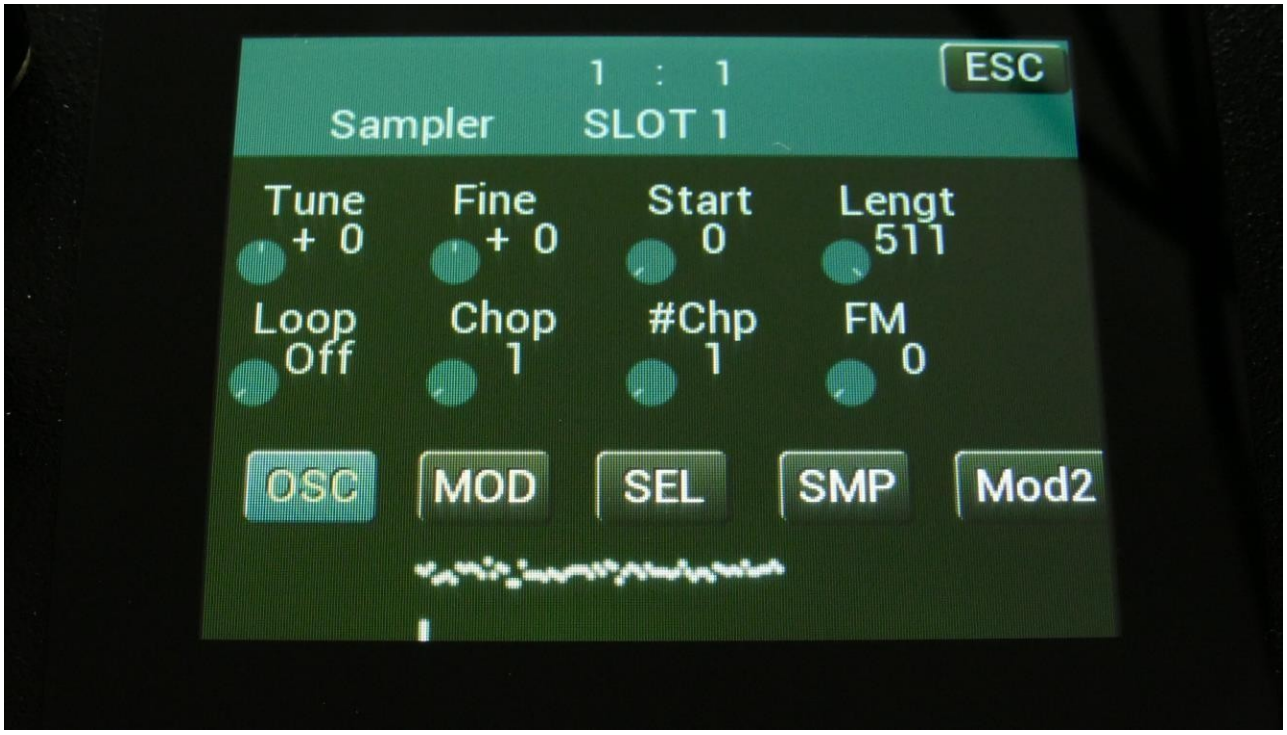
Réglez Osc1 en mode échantillonneur et appuyez sur le bouton tactile SMP pour sélectionner l'échantillonnage que vous venez de hacher (ou tout autre échantillonnage que vous avez haché).



Touchez le nom du sample slot 1 pour ouvrir la page de sélection d’échantillon.

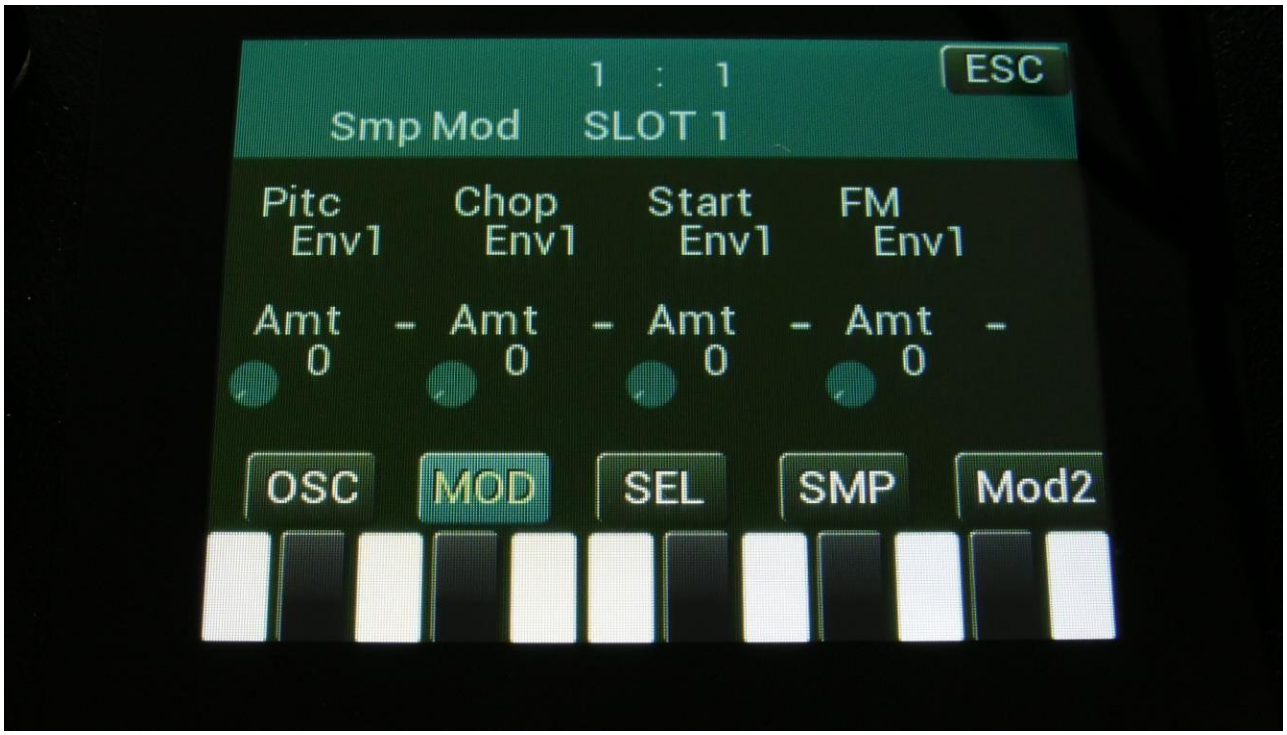


Sélectionnez l'échantillonnage, touchez OK, puis touchez le bouton tactile OSC.



Réglez le mode Loop sur On et ajustez le paramètre Chop pour sélectionner les ondes à cycle unique. Si vous souhaitez que davantage d'ondes à cycle unique soient lues à l'intérieur de la boucle, augmentez le paramètre #Chp.

Moduler le paramètre Chop



Contrairement à la plupart des autres paramètres de LD3, seule une modulation positive est appliquée au paramètre Chop. Ainsi, le paramètre Chop sélectionne le chop le plus bas possible à lire.

Étirement temporel

Pour étirer dans le temps un échantillonnage découpé en vague :

-Réglez le paramètre Chop sur 1.

-Configurez l'enveloppe 1- (enveloppe 1 inversée) pour moduler le paramètre Chop et augmentez la quantité de modulation. Vous pouvez obtenir différents effets, avec différentes valeurs de quantité de modulation.

-Ajustez la décroissance de l'enveloppe pour rendre la lecture de l'échantillonnage plus rapide (valeurs de décroissance faibles) ou plus lente (valeurs de décroissance élevées).

-Ajustez le paramètre d'attaque, pour obtenir un effet de lecture inversée, au début de la lecture de l'échantillon.

-Modulez les paramètres de l'enveloppe, pour avoir des longueurs d'échantillon dynamiques.

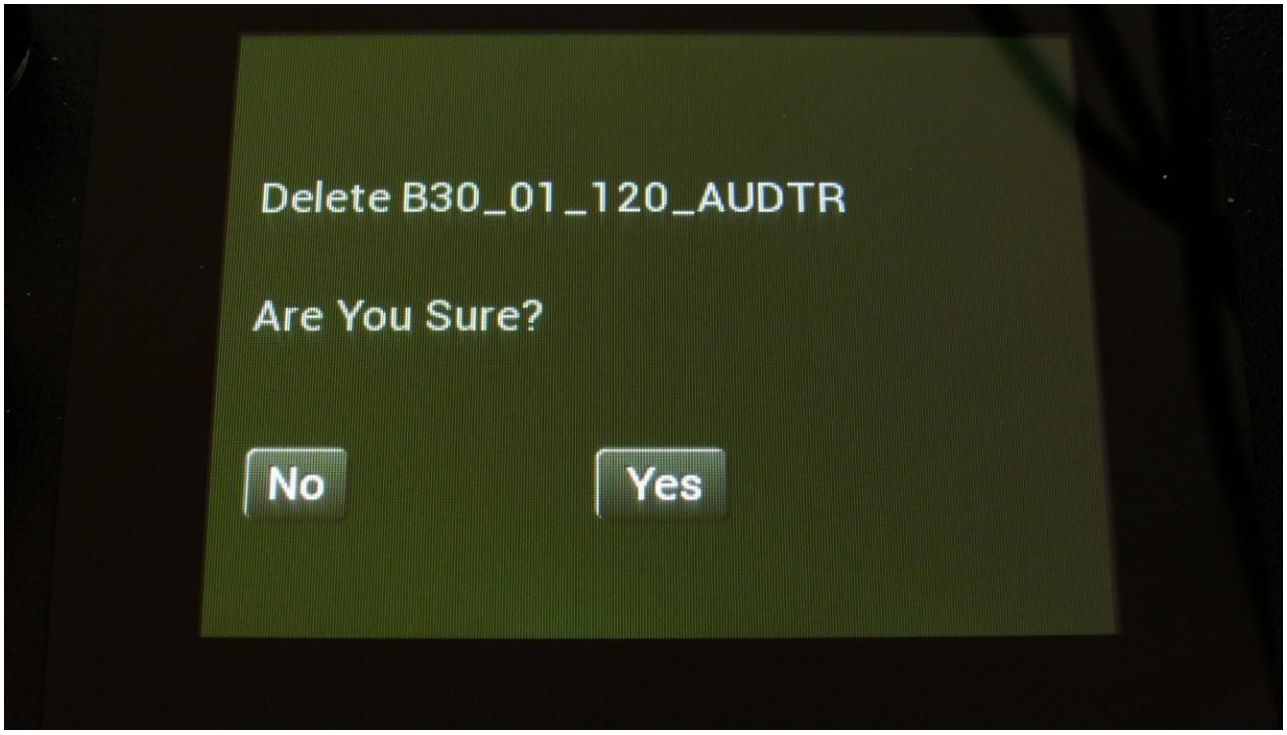
-L'échantillonnage sera lu exactement à la même vitesse, sur toute la plage du clavier, quelle que soit la hauteur de l'échantillon.

Suppression du dernier échantillonnage enregistré

Sur la page Sample Supprimer, il est possible de supprimer le dernier échantillonnage enregistré dans la banque d'échantillons A, B, C ou D. Sur la page de sélection d'échantillon, sélectionnez la banque d'échantillons dans laquelle vous souhaitez supprimer un échantillonnage.



Touchez SUPPR.



Pour supprimer l'échantillon, touchez « Oui ».

Si vous regrettez, touchez « Non » pour revenir à la page Sample Edit.

Si vous décidez de supprimer l'échantillonnage, LD3 exécutera désormais une séquence lumineuse sur les boutons de pas 1 à 16, pendant qu'il supprime l'échantillonnage. Puisqu'il s'agit d'une mémoire FLASH, cela peut prendre un certain temps.

NE PAS ÉTEINDRE LD3 PENDANT LA SUPPRESSION D'UN ÉCHANTILLONNAGE. CELA PROVOQUERA UN DYSFONCTIONNEMENT DE LA MÉMOIRE FLASH.

Suppression d'autres échantillonnages que le dernier enregistré

En raison de certaines fonctionnalités de sécurité de la mémoire flash utilisée dans LD3, il est uniquement possible de supprimer directement le dernier échantillonnage enregistré dans chaque banque.

En utilisant ses fonctions USB (expliquées dans le prochain chapitre de ce manuel), il est cependant possible de supprimer d'autres échantillonnages.

Pour supprimer un autre échantillonnage :
-Connectez une clé USB dont vous avez testé le fonctionnement (essayez d'en importer des échantillons) au port USB du LD3.
-Créez un nouveau répertoire.
-Exportez tous vos échantillons de la banque, où se trouvent le ou les échantillons que vous souhaitez supprimer, sur la clé USB, à l'intérieur du nouveau répertoire.
-Entrez dans le répertoire, sur la clé USB, et sélectionnez le ou les échantillons que vous souhaitez supprimer.
-Appuyez sur "MD/del" sur la page USB.
-Appuyez sur "Suppr".
-Confirmer.
-Quittez les pages USB, allez dans la section "Plus..." et supprimez toute la banque d'échantillons.
-Retournez sur la page USB, et sélectionnez le répertoire contenant vos échantillons.
-Appuyez sur "Importer", puis sur "Recharger".
-LD3 va maintenant remettre vos échantillonnages au bon endroit, à l'exception du ou des échantillonnages que vous avez supprimés.

Édition d'échantillons graphiques

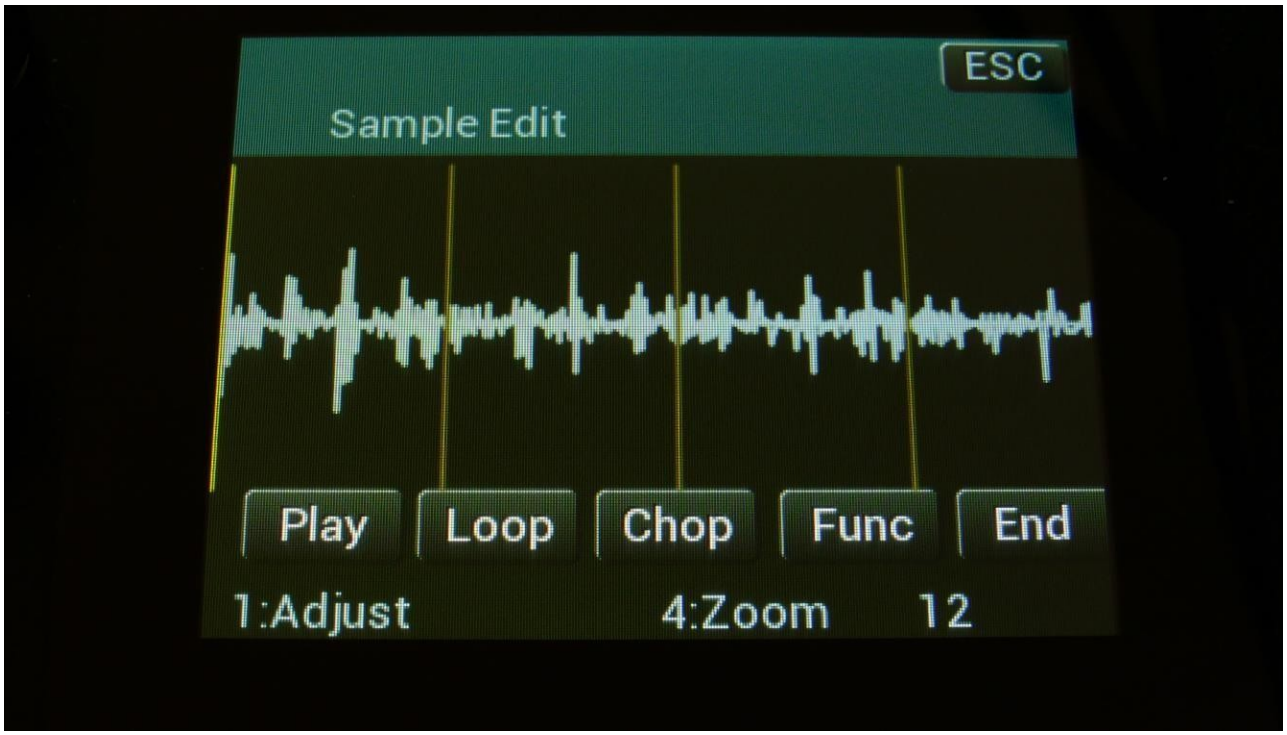


Sur la page Sample Edit, le bouton tactile précédemment nommé « Func », a été renommé « Grap ».
En appuyant dessus, vous accéderez aux pages d'édition d'échantillons graphiques.

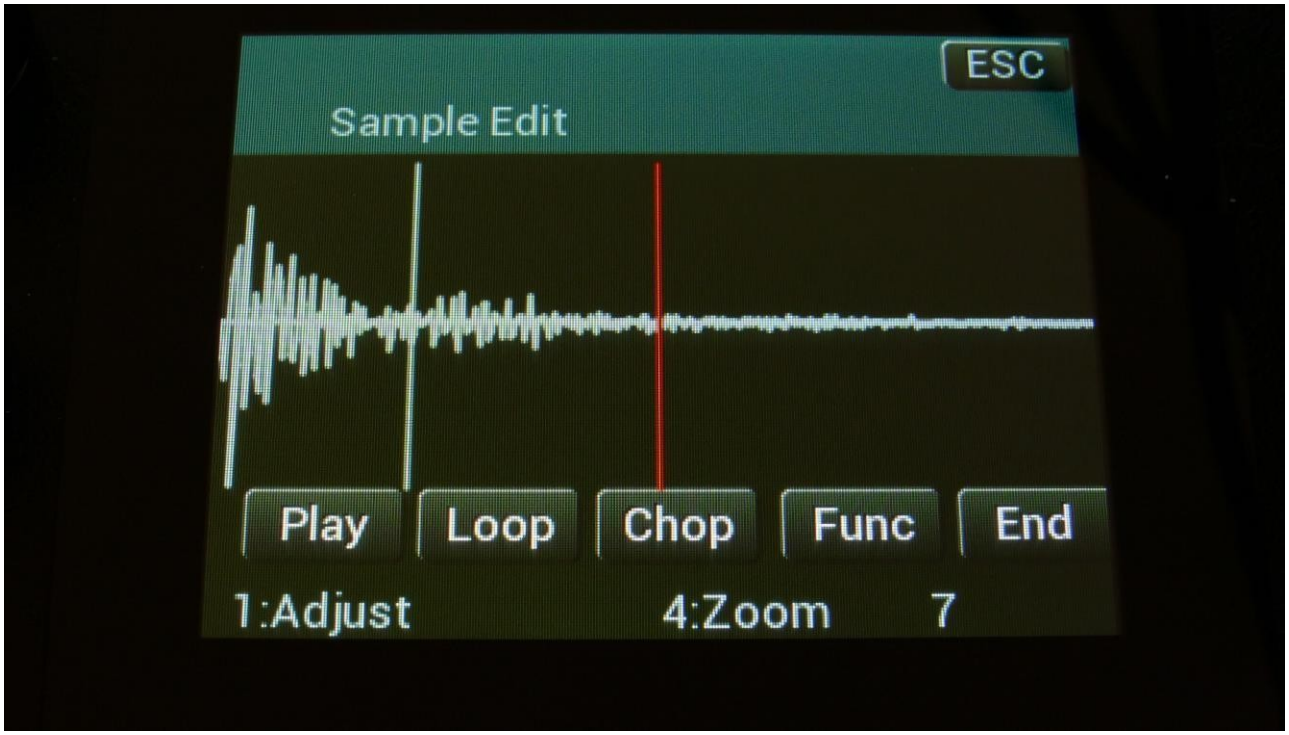
Sur les pages d'édition d'échantillons graphiques, vous pouvez ajouter et supprimer des points de découpage/boucle et sélectionner une partie d'un échantillonnage, à enregistrer en tant que nouvel échantillonnage.

Il a également été rendu plus facile de définir des points de boucle dans de longs échantillonnages, en permettant de sauvegarder le point final sélectionné en tant que point de découpage/boucle.

Depuis la page Sample Edit, touchez Grap pour accéder à la page d'édition graphique :

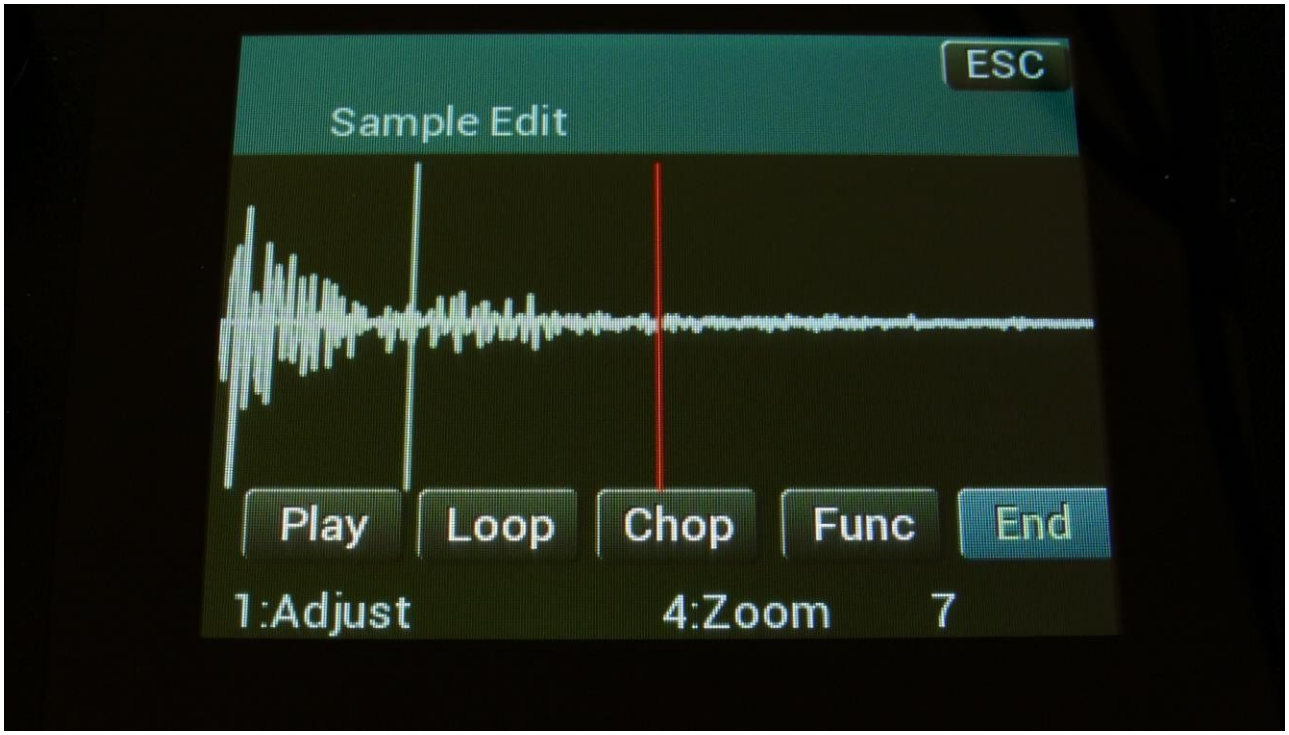


Sur cette page, vous verrez une présentation graphique de l'échantillonnage sélectionné. Les points de coupe sont indiqués par des lignes brunes verticales et le point zéro de l'échantillon est indiqué par une ligne blanche horizontale.



En touchant n'importe où sur l'écran ou en tournant le bouton Edit 1, vous pouvez sélectionner un point de départ. Ceci est indiqué par une ligne blanche verticale.

En tournant le bouton Edit 4, vous pouvez effectuer un zoom avant et arrière.

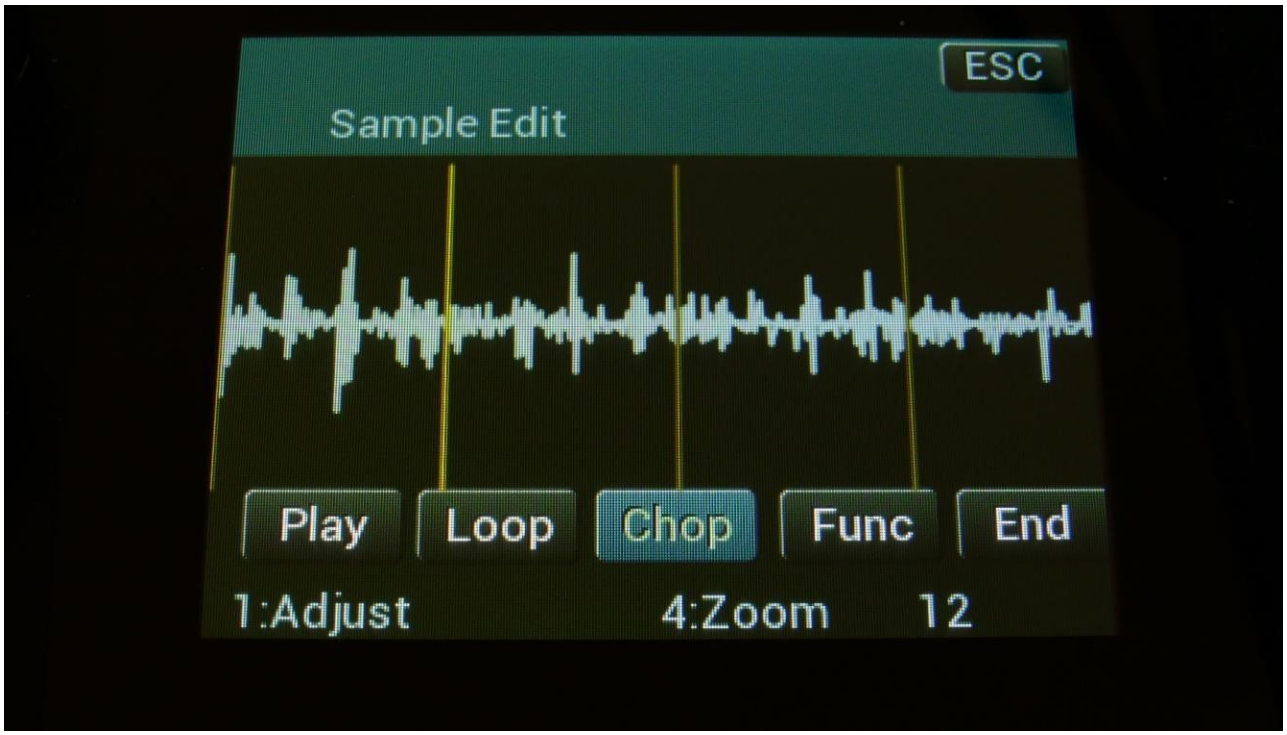


En appuyant sur le bouton tactile Fin, pour qu'il devienne bleu, l'écran se concentrera désormais sur le point final, qui est indiqué par une ligne rouge verticale. Lorsque vous touchez l'écran maintenant, la ligne rouge se déplacera, indiquant que le point final est sélectionné. Il est également possible de modifier le point final en tournant le bouton Edit 1.

Si vous touchez le bouton tactile Play, l'échantillon sera lu du point de départ au point final, puis s'arrêtera.

Si vous touchez le bouton Loop pour qu'il devienne bleu, puis touchez le bouton Play, l'échantillon sera lu du point de départ au point final, puis reviendra en boucle au point de départ et rejouera le morceau sélectionné. , jusqu'à ce que Play ou Loop soit à nouveau touché, de sorte que l'un d'entre eux devienne noir.

Sélection et modification des points de coupe



Appuyez sur le bouton tactile Chop pour qu'il devienne bleu.

Désormais, lorsque vous touchez l'écran, vous sélectionnerez un point de hachage. La ligne indiquant le point de hachage deviendra jaune lorsqu'elle sera sélectionnée.

Tournez le bouton Edit 1 pour régler le point de découpage. Tournez le bouton Edit 4 pour effectuer un zoom avant ou arrière.

Si vous touchez le bouton tactile Play, l'échantillon sera lu du point de découpage sélectionné au point de découpage suivant, puis s'arrêtera.

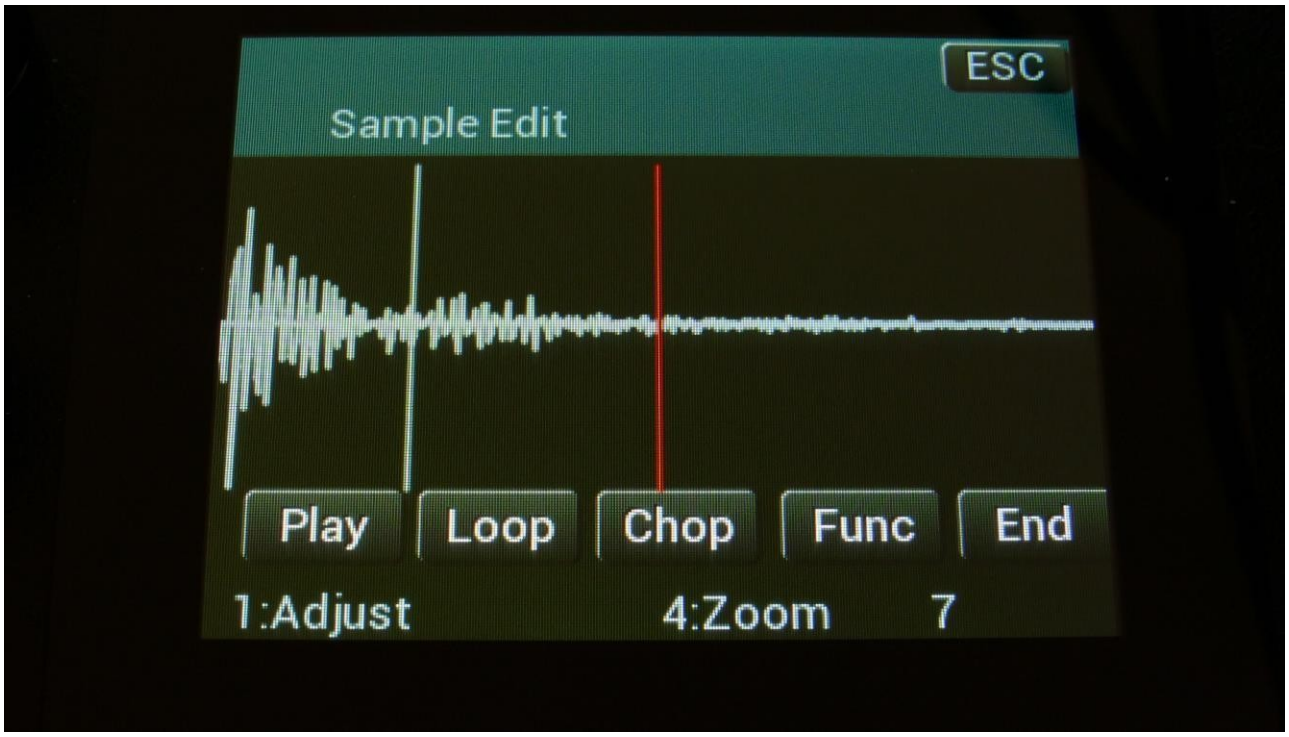
Si vous touchez le bouton Loop pour qu'il devienne bleu, puis touchez le bouton Play, l'échantillon sera lu du point de découpage sélectionné au point de découpage suivant, puis reviendra en boucle au point de découpage sélectionné et jouera le son. morceau sélectionné à nouveau, jusqu'à ce que Play ou Loop soit à nouveau touché, de sorte que l'un d'entre eux devienne noir.

En touchant le bouton tactile End, pour qu'il devienne bleu, il est possible d'ajuster le prochain point de chop, qui est également le point final du chop sélectionné, en tournant le bouton Edit 1.

Ajout d'un point de hachage

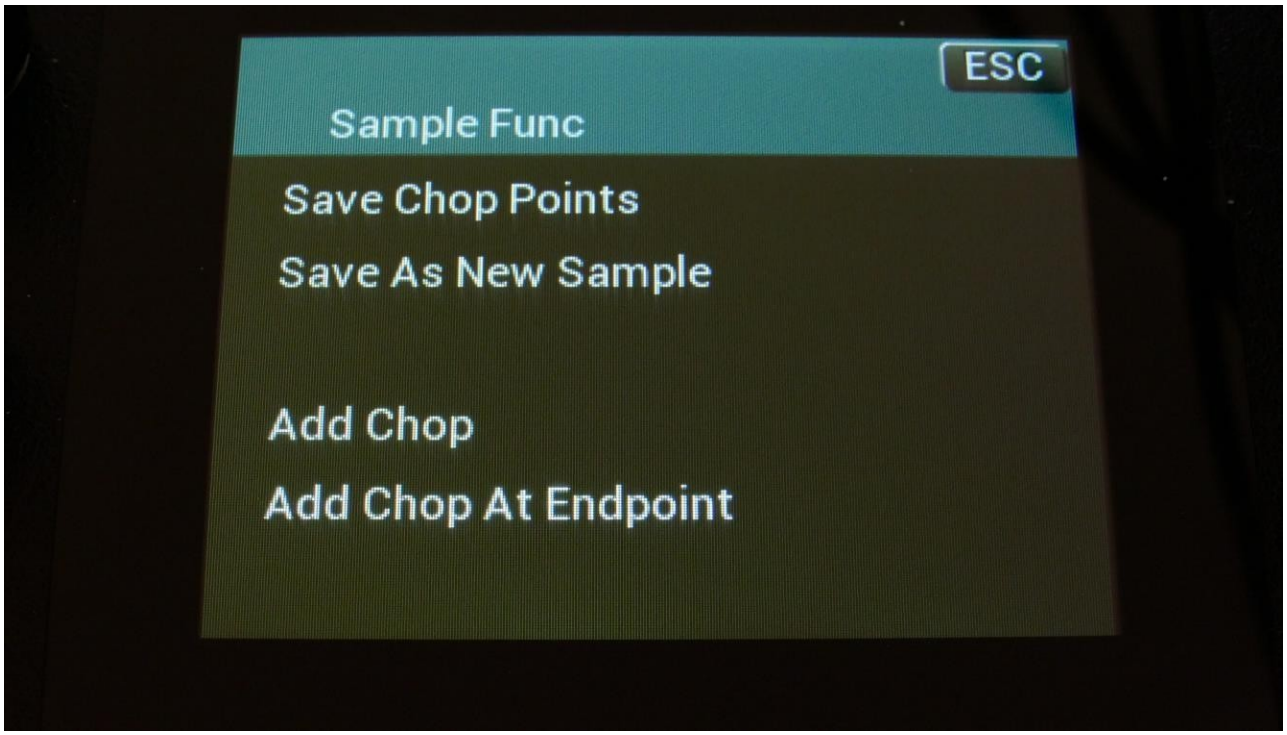
Assurez-vous que le bouton tactile Chop est noir.

Définissez le point de départ, là où vous souhaitez que le point de découpage soit, soit en touchant l'écran, soit en tournant le bouton Edit 1.



Appuyez sur le bouton tactile Func.

Vous allez maintenant accéder à la page des fonctions graphiques :



Touchez « Ajouter une coupe ». LD3 reviendra maintenant à la page d'édition graphique et un point de découpage sera ajouté au point de départ sélectionné.

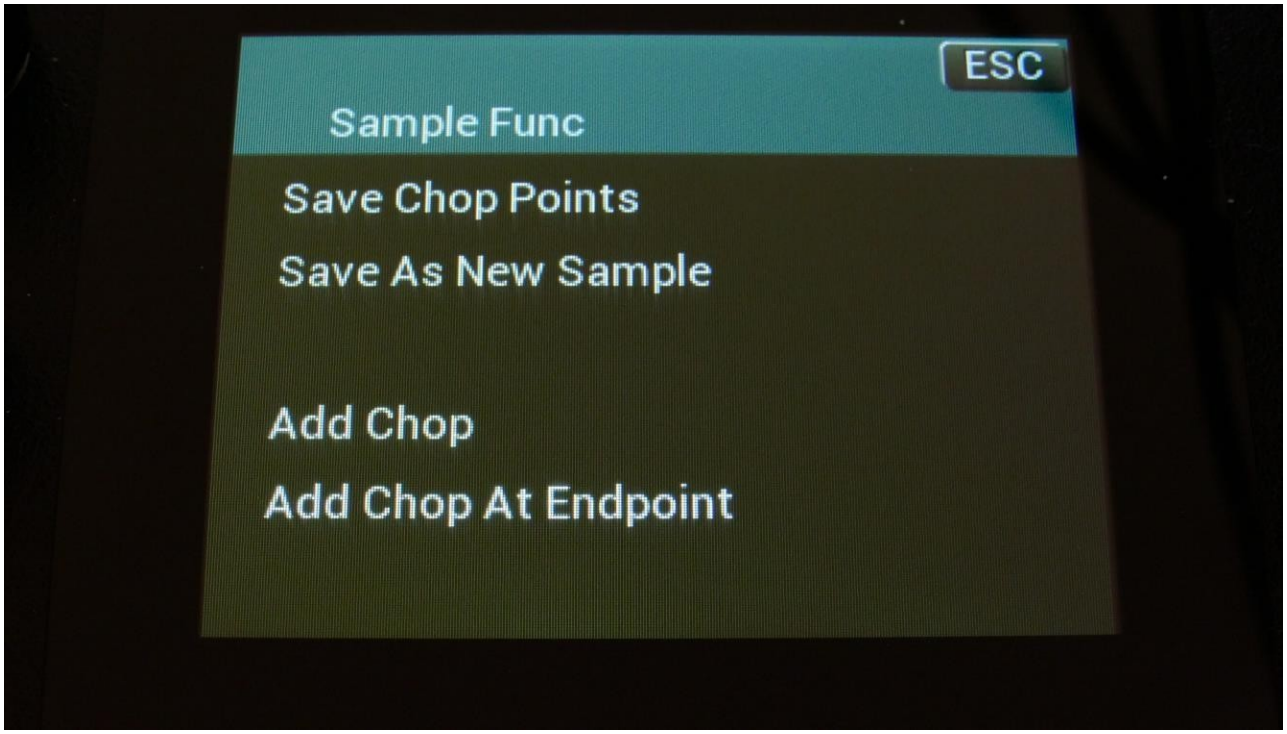
Ajout d'un point de hachage au point final sélectionné

Si vous souhaitez créer une boucle, par exemple pour l'utiliser avec la fonction de boucle soutenue, vous ajusterez les points de début et de fin jusqu'à ce que la boucle sonne comme prévu.

Ensuite, vous enregistrerez le point de départ en tant que point de découpage.

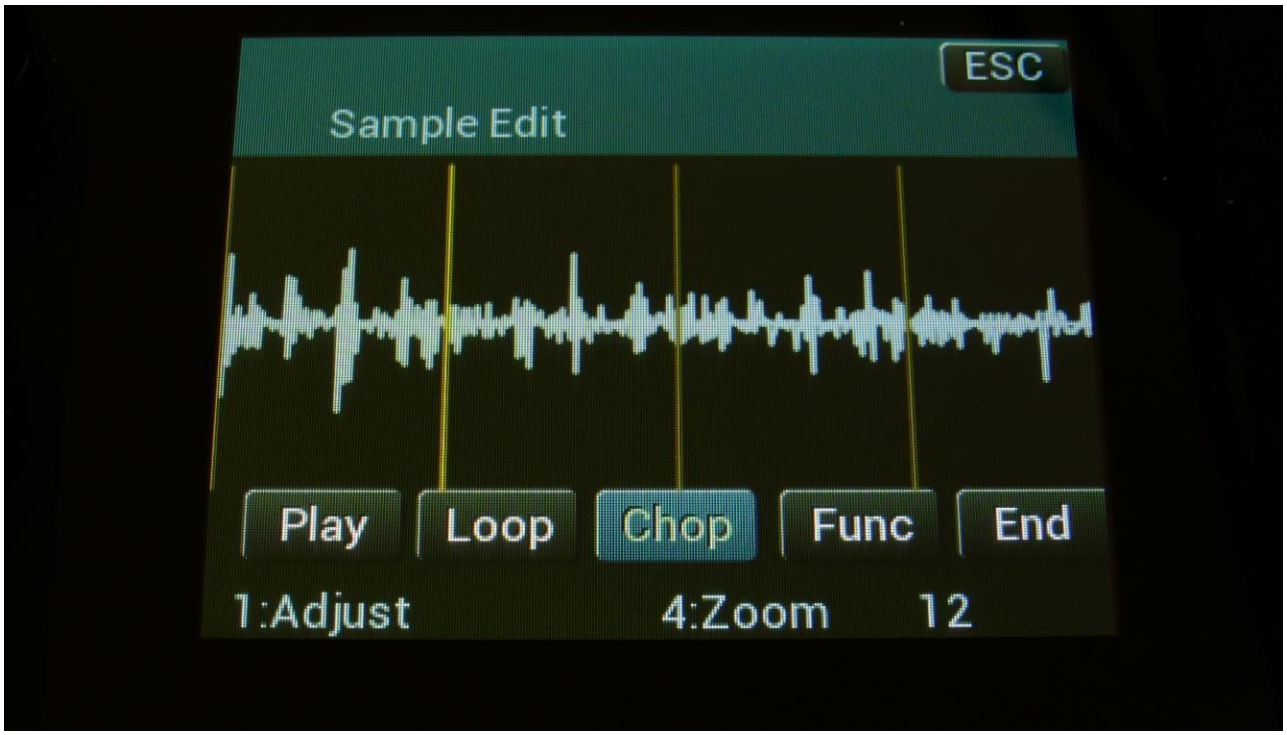
Pour que la boucle fonctionne, vous devrez également enregistrer le point final sélectionné en tant que point de hachage.

Pour ce faire, vous devez entrer à nouveau dans la page des fonctions graphiques :



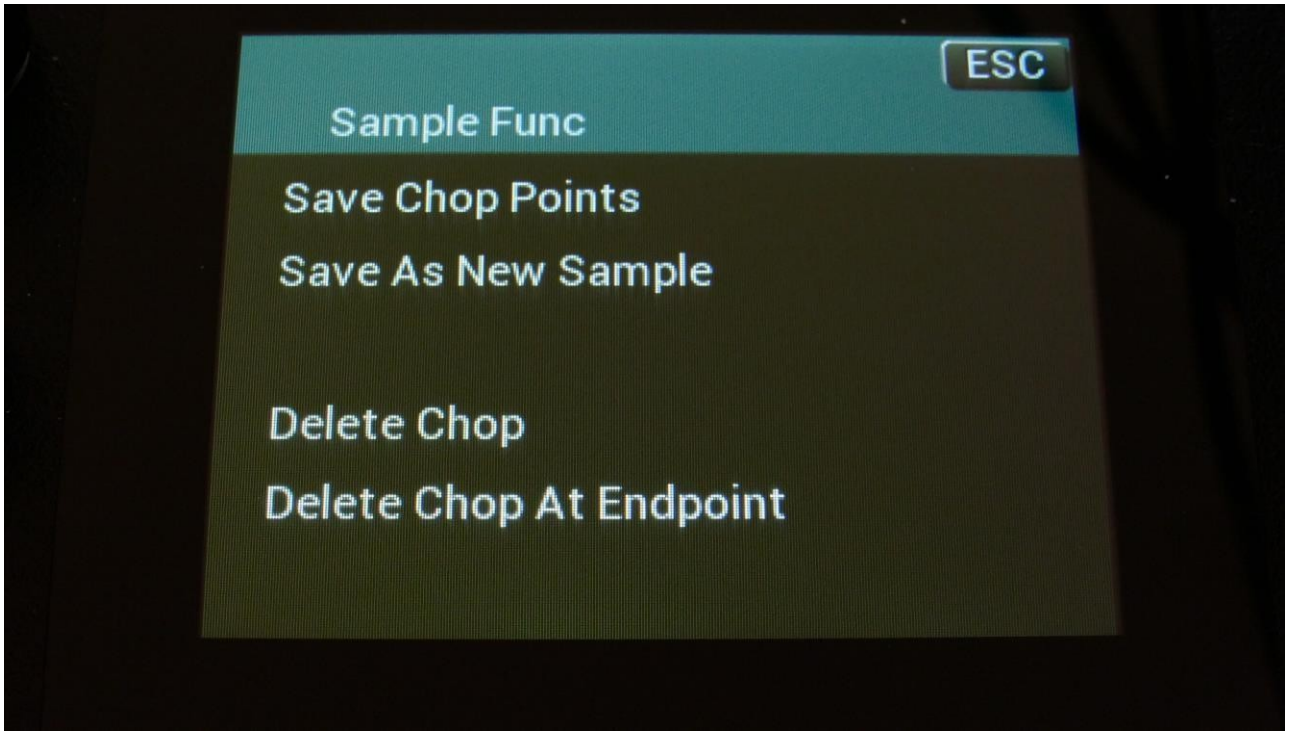
Touchez « Ajouter un découpage au point final ». LD3 reviendra maintenant à la page d'édition graphique et un point de hachage sera ajouté au point final sélectionné.

Supprimer un point de hachage



Assurez-vous que le bouton tactile Chop est bleu et que vous avez sélectionné le point de hachage que vous souhaitez supprimer.

Appuyez sur le bouton tactile Func pour accéder à la page des fonctions graphiques.



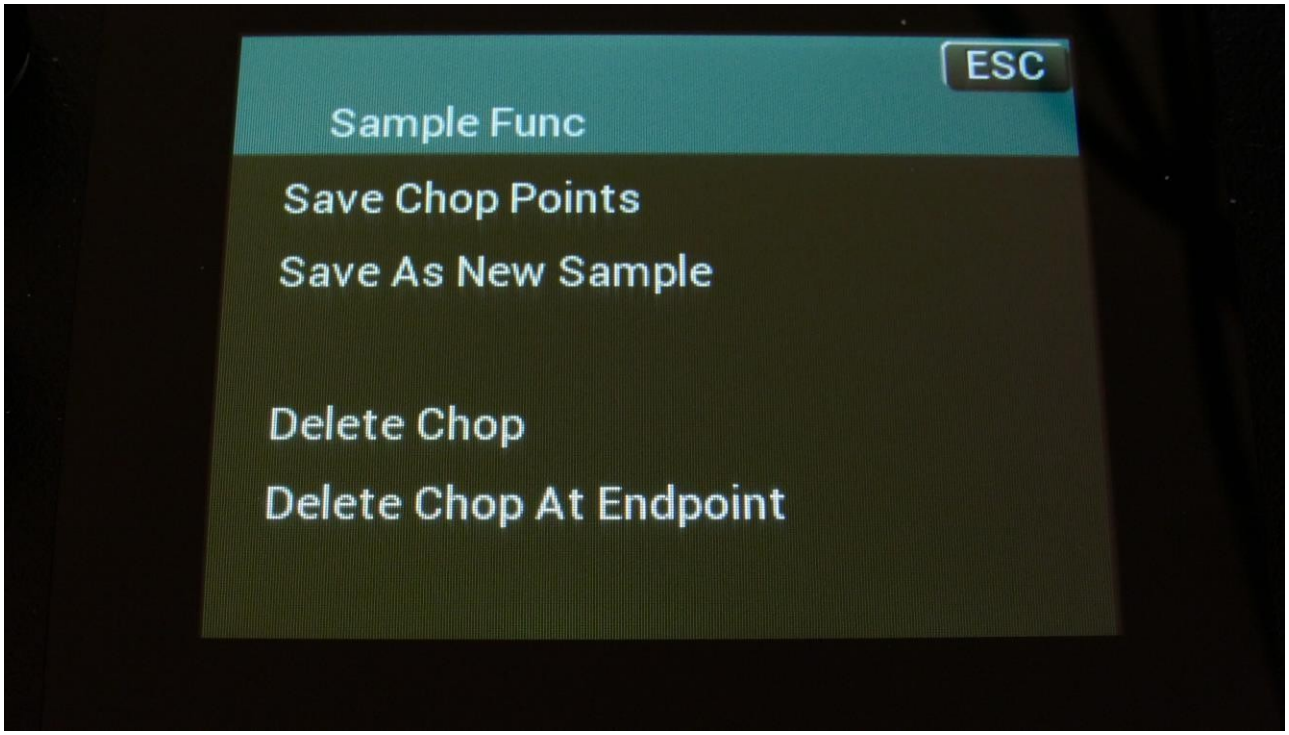
Appuyez maintenant sur « Supprimer le découpage ». LD3 reviendra maintenant à la page d'édition graphique et le point de hachage précédemment sélectionné aura été supprimé.

Pour supprimer le point de hachage suivant, suivez la même procédure, mais touchez plutôt « Supprimer le hachage au point final » sur la page des fonctions.

Sauvegarder les points de coupe

Après avoir modifié, ajouté et supprimé des points de coupe, vous devez enregistrer ces modifications afin de les conserver.

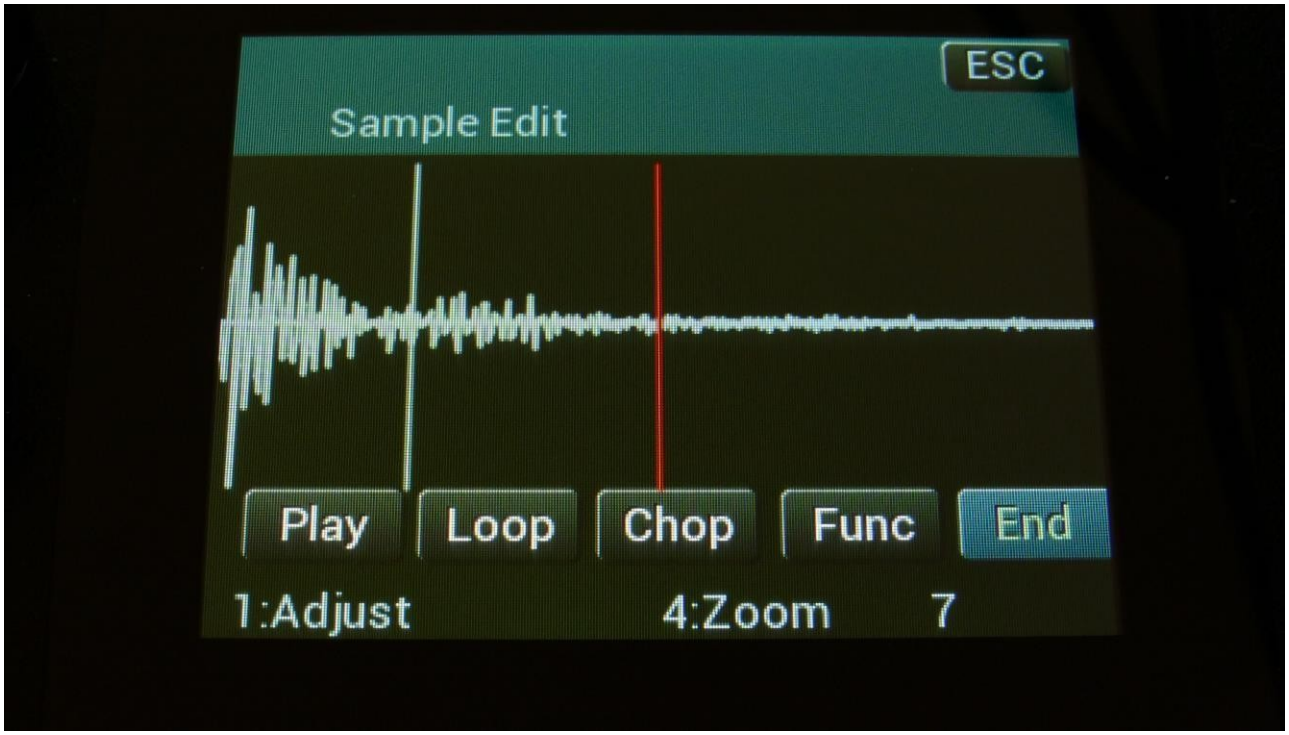
Cela se fait également depuis la page des fonctions graphiques.



Appuyez simplement sur « Enregistrer les points Chop ». LD3 va maintenant enregistrer vos modifications et revenir à la page d'édition graphique.

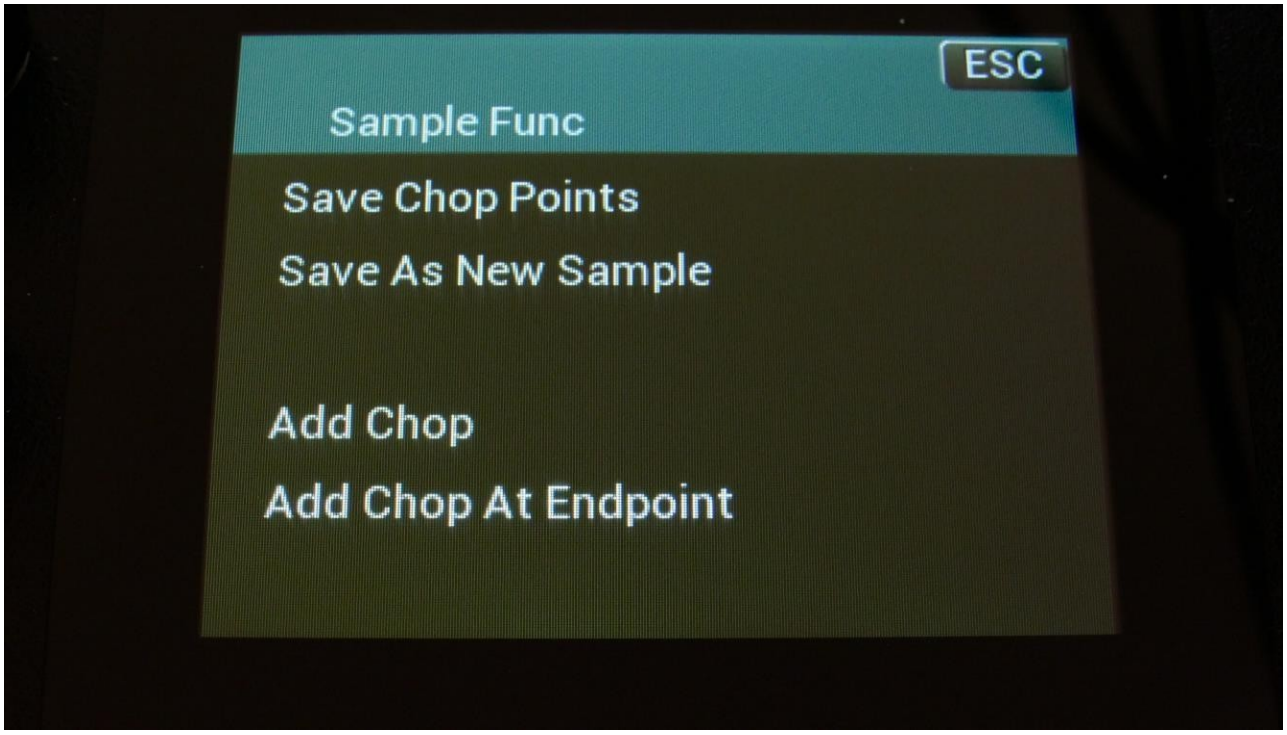
Création d'un nouvel échantillonnage à partir d'une partie de l'échantillonnage sélectionné

Si vous souhaitez supprimer complètement les parties inutilisées de début et/ou de fin d'un échantillonnage, utiliser une partie de l'échantillonnage pour une boucle, ou si vous souhaitez simplement copier l'intégralité de l'échantillonnage dans une autre banque d'échantillons, vous pouvez utiliser cette fonction.

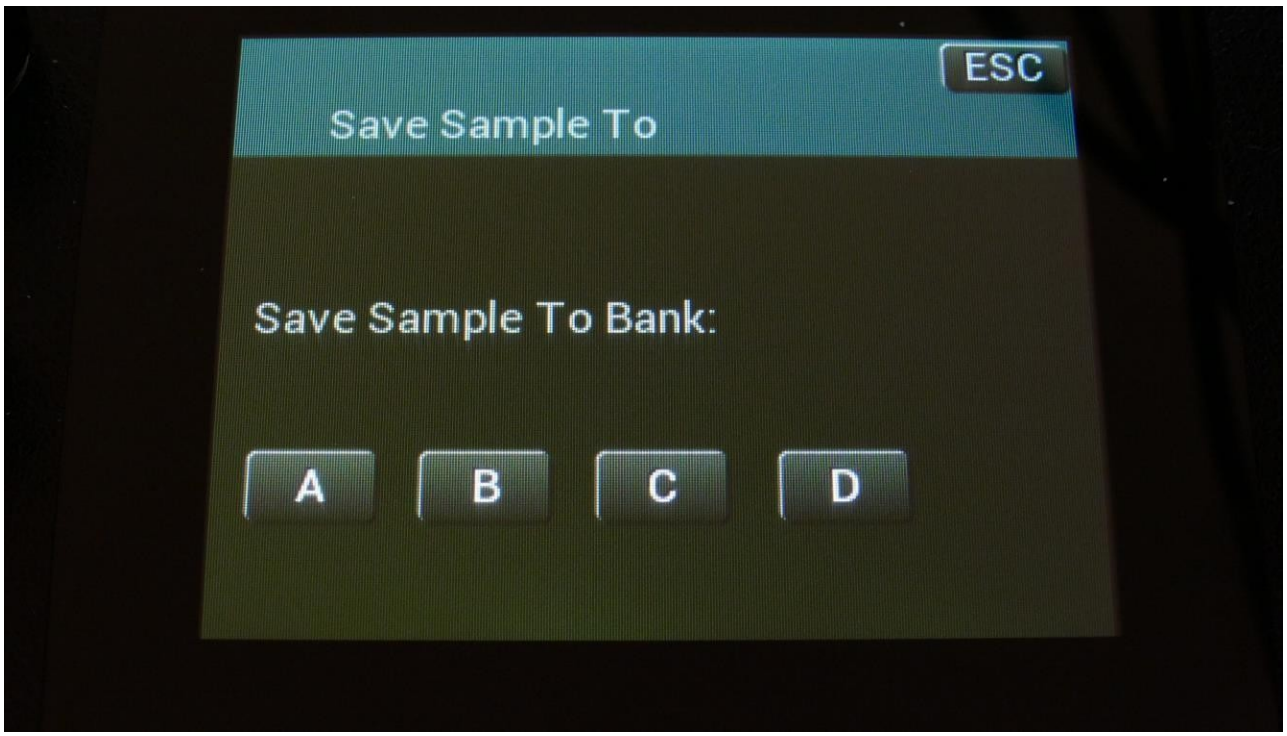


Tout d'abord, définissez les points de début et de fin de la partie de l'échantillonnage que vous souhaitez copier, OU sélectionnez un chop, c'est ce que vous souhaitez copier.

Accédez à la page des fonctions.



Touchez « Enregistrer comme nouvel échantillon ». Une nouvelle page va maintenant s'ouvrir. Sélectionnez la banque d'échantillons dans laquelle vous souhaitez copier l'échantillonnage/la partie de l'échantillonnage, en appuyant sur le bouton tactile A, B, C ou D.



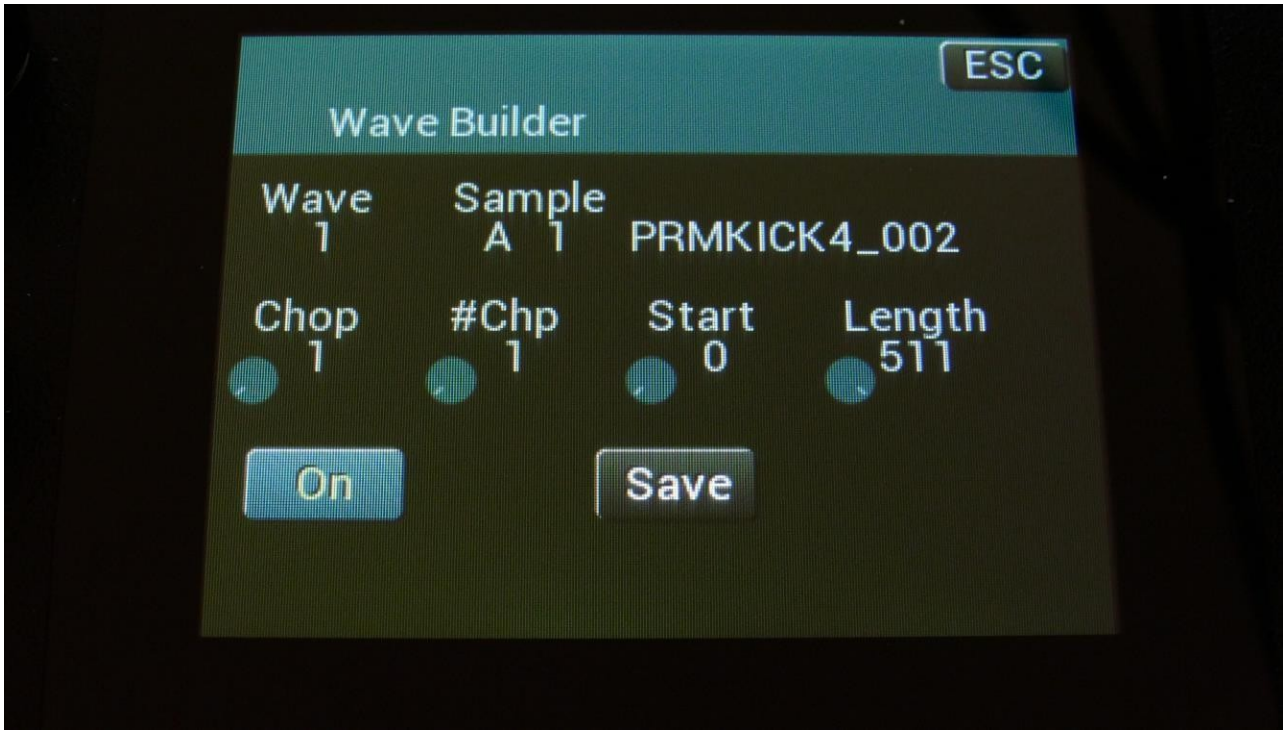
LD3 écrira « Saving Sample... » pendant un certain temps, puis reviendra à la page des fonctions.

Générateur d'ondes

Le LD3 WaveBuilder vous permet de combiner jusqu'à 8 échantillonnages pour créer une séquence d'ondes à partir de ceux-ci. Des échantillonnages entiers, des parties des échantillonnages ou des points de coupure des échantillonnages peuvent être utilisés pour créer une nouvelle séquence d'ondes.
La séquence d'ondes est enregistrée en tant que nouvel échantillonnage et un point de découpage est inséré, au point de départ de chacune des 8 ondes, pour une sélection facile de chaque partiel, à l'aide du paramètre chop.
WaveBuilder vous permet également de copier un échantillonnage d'une banque d'échantillons à une autre. Sélectionnez simplement l'échantillonnage dans WaveBuilder, définissez le début sur 0 et la longueur sur 511, puis enregistrez-le dans la nouvelle banque.

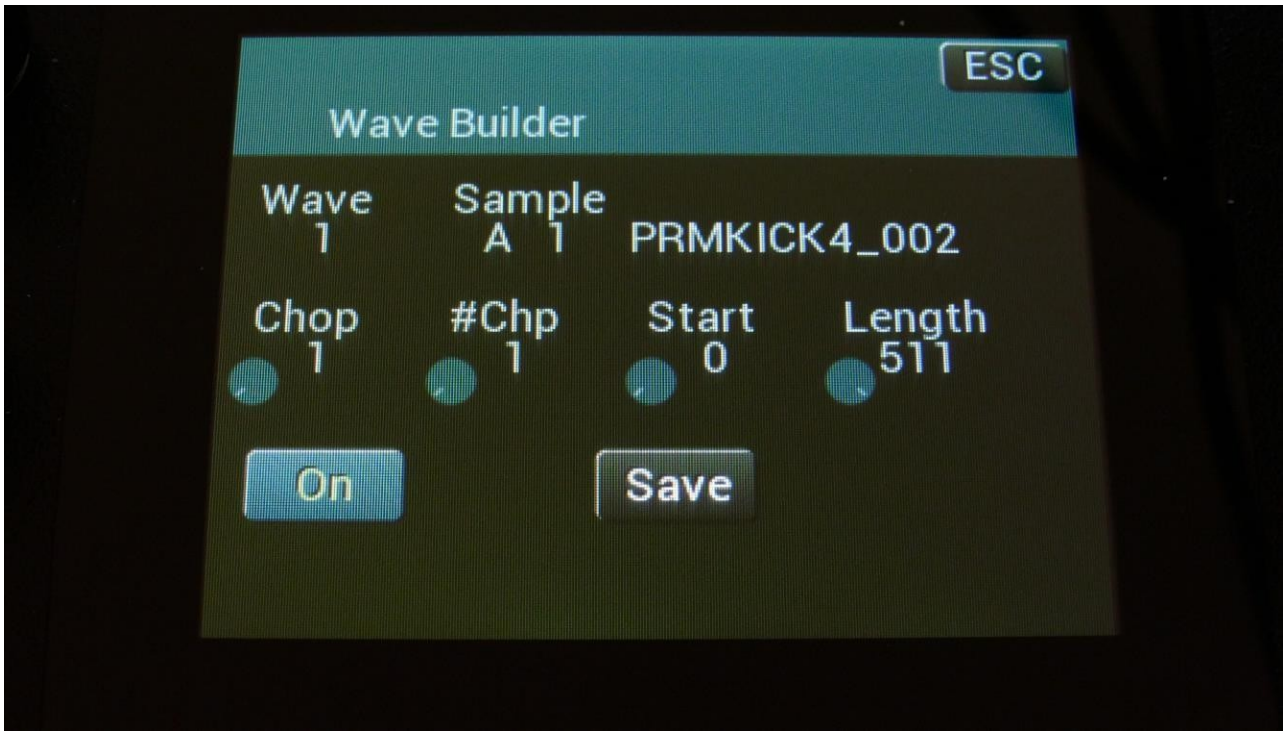
Le WaveBuilder émet toujours sur le bus audio 1, donc tous les filtres et effets attribués à ce bus affecteront le son.

Entrez WaveBuilder :



Depuis la page Sample Edit, touchez Wave Builder en bas de la page.

Vous allez maintenant entrer dans cette page :



Vague: 1 à 8. Sélectionne les vagues 1 à 8 de la séquence d'ondes à générer.

Échantillon: A0 à D2048. Sélectionne l'échantillonnage pour l'onde sélectionnée. Le bouton d'édition 2 sélectionne la banque d'échantillons (A à D), le bouton d'édition 3 sélectionne les 100 dans le numéro d'échantillon et le bouton d'édition 4 sélectionne les 10 et les 1 dans le numéro.

Hacher: 1 à 64. Sélectionne le point de découpage de l'échantillonnage sélectionné, à inclure dans la séquence d'onde, si l'échantillonnage sélectionné contient des découpages.

#Chp : 1 à 64. Sélectionne le nombre de morceaux à lire, à partir du morceau sélectionné.

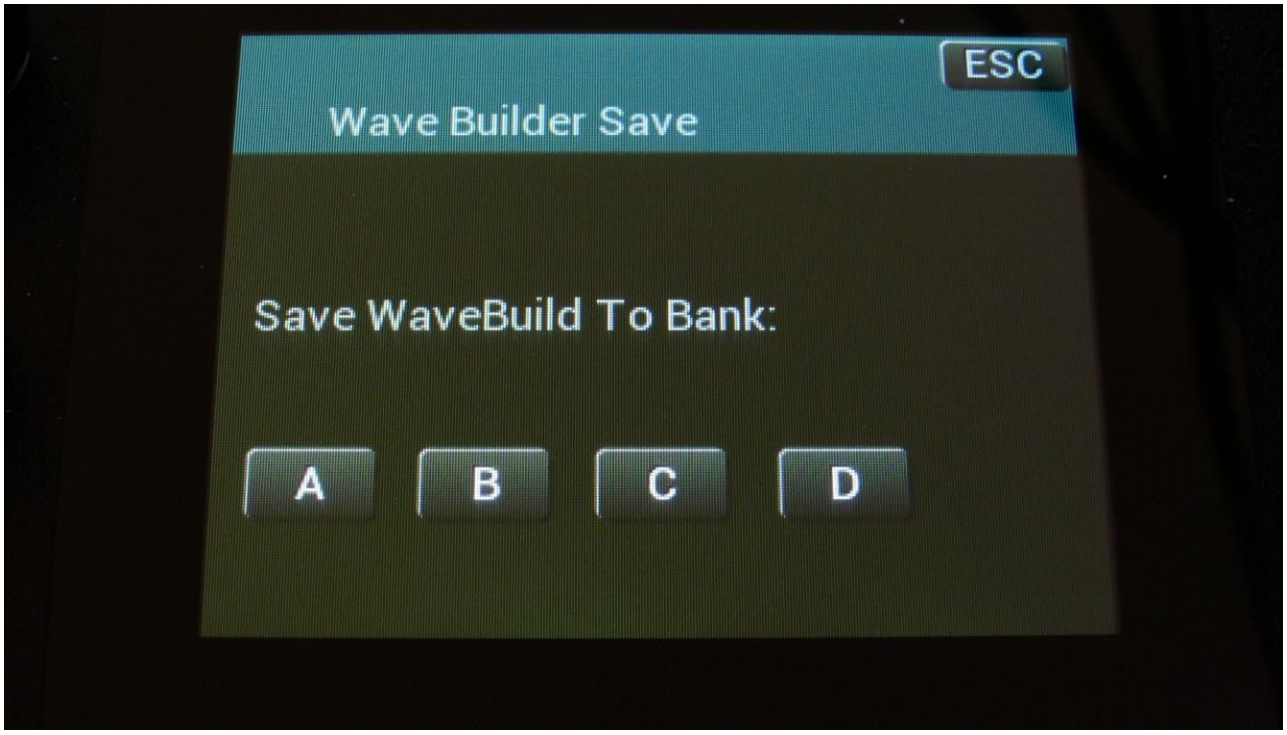
Commencer: 0 à 511. Définit le point de départ de l'échantillonnage, de la plage, qui doit être incluse dans la séquence d'ondes. Si l'échantillonnage sélectionné contient des points de découpage, le point de départ sera à l'intérieur de la plage de découpage sélectionnée.

Longueur: 0 à 511. Définit la longueur de la plage d'échantillonnage qui doit être incluse dans la séquence d'ondes. Si l'échantillonnage sélectionné contient des points de hachage, la longueur maximale sera à l'intérieur de la plage de hachage sélectionnée.

Bouton tactile marche/arrêt : Chacune des 8 vagues peut être activée ou désactivée séparément. Dès qu'au moins une vague est activée, WaveBuilder commencera à lire la séquence des vagues. Toutes les ondes désactivées ou dont la longueur est réglée à zéro seront ignorées de la séquence d'ondes.

Bouton tactile Enregistrer : Dès que vous avez sélectionné les échantillons et les côtelettes, ajusté le début et la durée, et que vous êtes satisfait du résultat, vous devez toucher ce bouton pour enregistrer la nouvelle séquence d'ondes.

Cela vous mènera à cette page :



Touchez maintenant A, B, C ou D pour enregistrer la séquence d'ondes dans la banque d'échantillons correspondante.

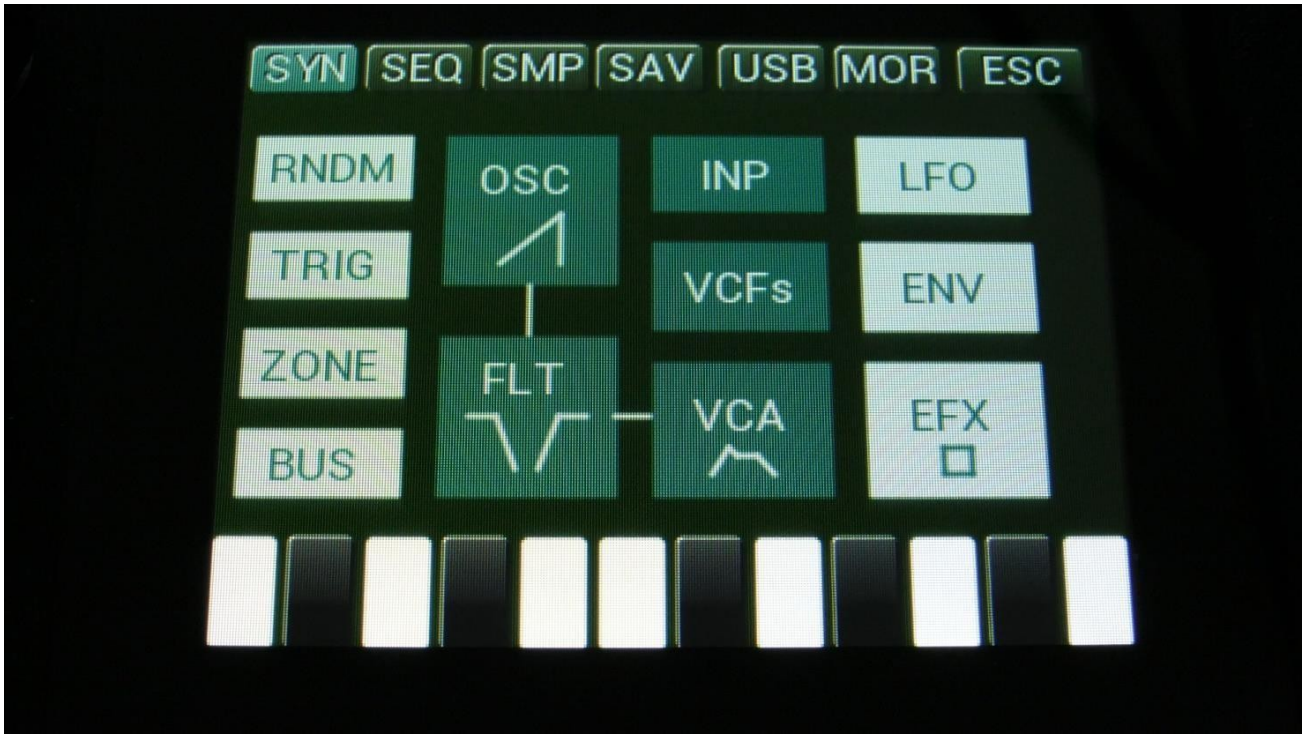
USB

Les pages USB vous permettent d'accéder aux fichiers et répertoires d'une clé USB, connectée au connecteur USB du LD3.

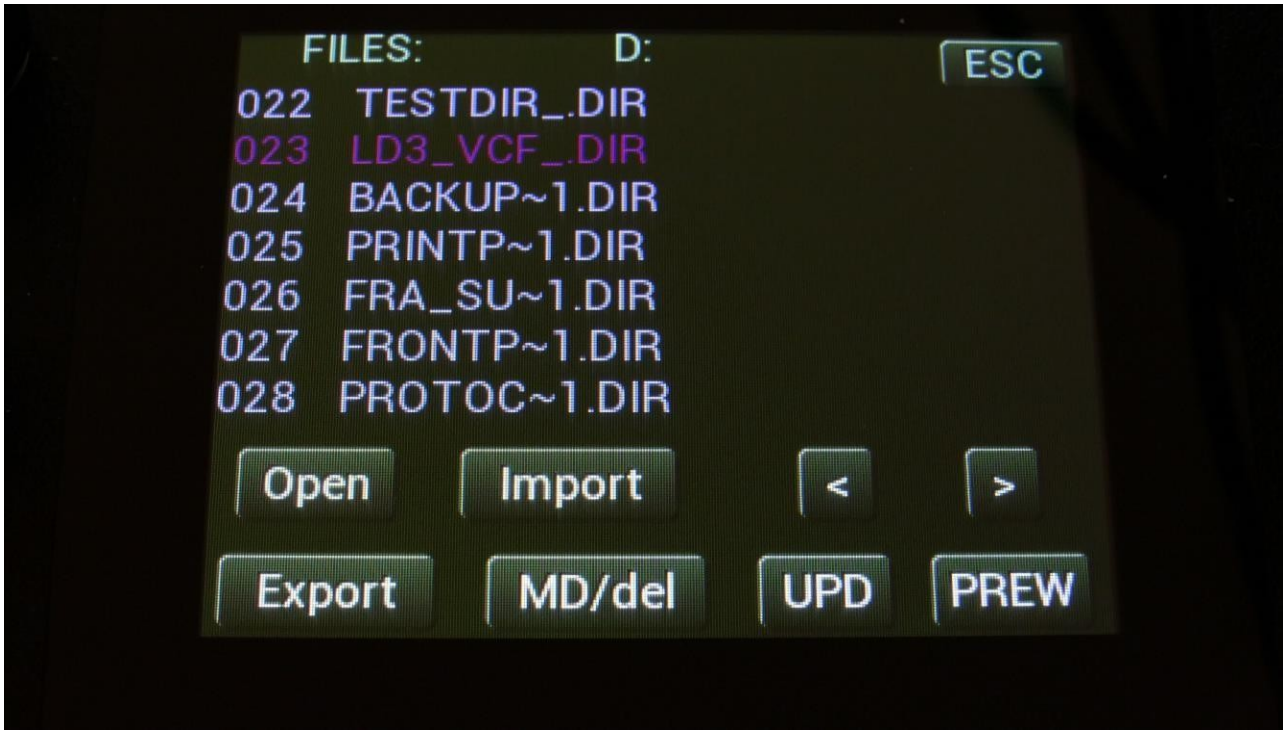
Vous pouvez importer et exporter des échantillons sous forme de fichiers .wav, importer et exporter des préréglages et des chansons, importer et exporter des paramètres de filtre utilisateur, mettre à jour le micrologiciel ld3 et créer de nouveaux répertoires.

Les clés USB utilisées avec ld3 doivent être :
-Maximum 32 Go
-formaté FAT

Depuis l'écran Preset Select, touchez le champ EDIT pour accéder à la page Main Synth :



Touchez USB dans la barre de navigation en haut de l'écran.



Sur cette première page dans laquelle vous entrerez, le répertoire racine du lecteur connecté est affiché. Tu peux
voyez qu'il s'agit du répertoire racine, par le « D : » en haut de la page. Si vous avez accédé à un répertoire, le nom de celui-ci remplacera « D : ».

Si vous ne voyez pas le répertoire racine du lecteur, assurez-vous qu'il est correctement connecté et qu'il possède les bonnes spécifications, comme décrit au début de cette section.

Les noms que vous voyez à l'écran sont les noms des fichiers et répertoires sur le lecteur. Les noms de fichiers sont en blanc et les noms de répertoires en violet. Le fichier actuellement sélectionné est bleu et le répertoire actuellement sélectionné est violet foncé. Pour sélectionner un fichier, touchez-le simplement.

LD3 affichera 7 fichiers/répertoires à la fois. En appuyant sur les flèches, vous pouvez sélectionner les 7 fichiers précédents/suivants.

Aperçu de l'échantillon USB



Les échantillons Wav peuvent être prévisualisés directement à partir d'une clé USB.

Sélectionnez l'échantillonnage que vous souhaitez prévisualiser en touchant le nom de l'échantillon, puis appuyez sur le bouton tactile PREW. Cela affichera d'abord LOAD, puis à nouveau PREW, tout en lisant les 6 premières secondes de l'échantillonnage.

Ouvrir un répertoire (ou un dossier)

Pour ouvrir un répertoire, voir ce qu'il contient ou importer des fichiers uniques ou des sous-répertoires, sélectionnez simplement le répertoire que vous souhaitez ouvrir en le touchant, puis appuyez sur le bouton « Ouvrir ».

LD3 va maintenant ouvrir le répertoire et afficher les 7 premiers fichiers qu'il contient. Le « D : » en haut de l'écran sera désormais remplacé par le nom du répertoire ouvert.



Importation de fichiers

Les fichiers pouvant être importés vers LD3 sont :
-Échantillons avec la terminaison .WAV, y compris les points de coupure générés par LD3 et les points de repère générés par d'autres programmes d'équipement/ordinateur.
-Petits échantillonnages deFormer avec la terminaison .LDS, y compris les points de coupe.
-Préréglages avec la terminaison .XDP
-Chansons avec la fin .XDO
-Paramètres de filtre utilisateur avec la terminaison .VCF
-Données du séquenceur des préréglages Urano avec la terminaison .URP
-Données du séquenceur des préréglages SpazeDrum avec la terminaison .SDP

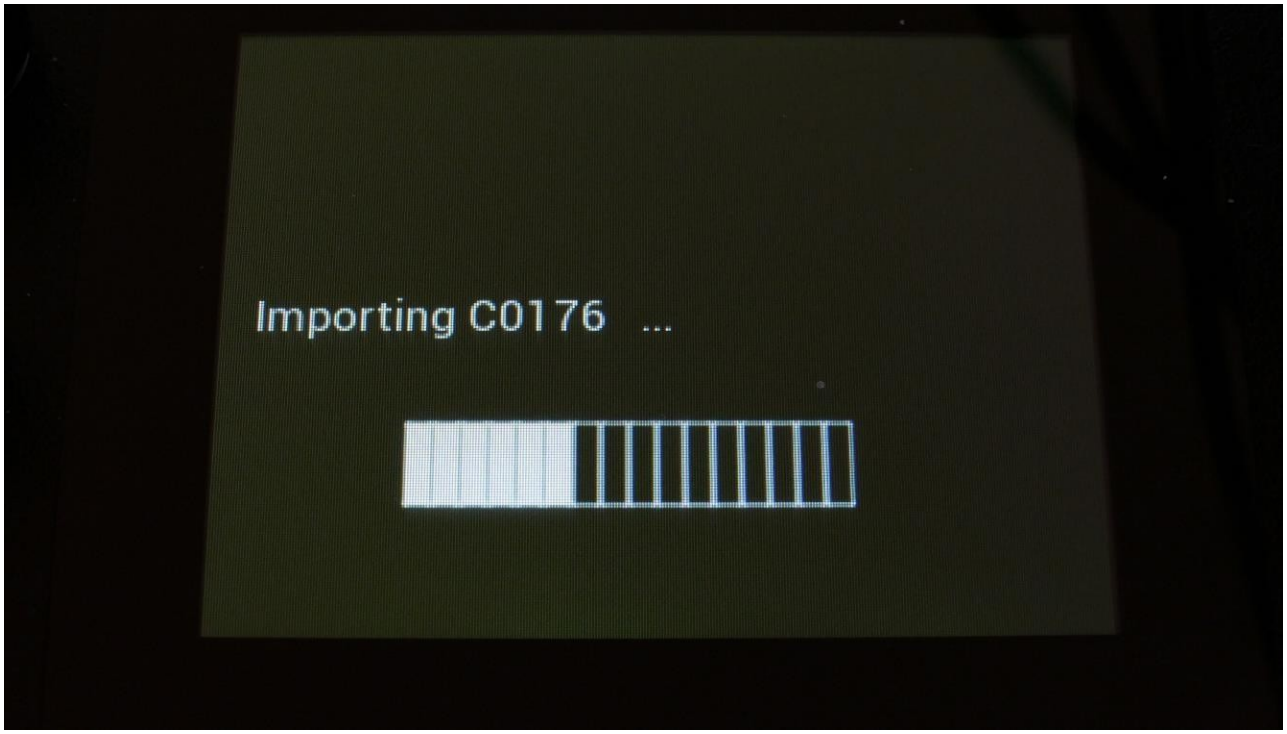
Les fichiers affichés, mais qui ne peuvent pas être importés directement sont :
-Mettre à jour les fichiers avec la terminaison .HEX

Les fichiers avec une autre fin ne seront pas affichés sur l'écran de LD3, qu'ils soient présents ou non sur le lecteur.

Pour importer un seul échantillonnage ou préréglage/morceau, sélectionnez le fichier .WAV/.LDS/.XDP/.XDO que vous souhaitez importer, en le touchant.
Les échantillons sont importés dans la banque d'échantillons sélectionnée sur la page Sample Edit.
Lors de l'importation d'un seul preset ou morceau, il est uniquement chargé dans le tampon preset/morceau, et vous devrez le sauvegarder manuellement pour le conserver.

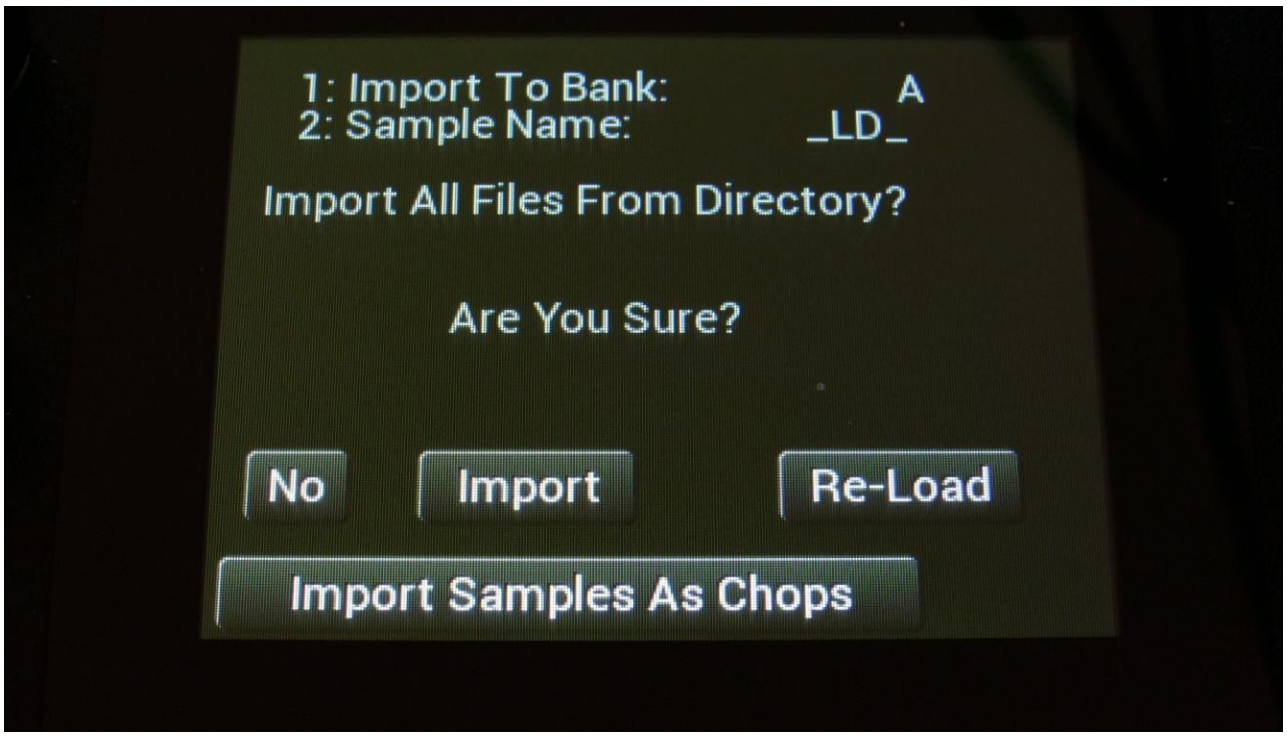
Les échantillons exportés à partir d'un instrument Gotharman peuvent être importés soit avec le nom « LD » (le nom d'échantillon imprimé affiché pour l'échantillonnage sur les pages d'échantillons), soit avec le nom de fichier. Pour sélectionner cela, consultez le sous-chapitre suivant de ce manuel « Importation de plusieurs fichiers ».

Appuyez sur le bouton « Importer ». LD3 va maintenant importer le fichier sélectionné et afficher la progression sur une barre de progression :



Importer plusieurs fichiers

Pour importer plusieurs fichiers à la fois, sélectionnez un répertoire en le touchant. Appuyez sur le bouton « Importer ». LD3 demandera maintenant :



Touchez « Importer » pour continuer ou « Non » pour quitter.

Si vous avez touché Importer, LD3 importera désormais tous les échantillons, préréglages et chansons contenus dans le répertoire sélectionné. Cependant, il n'importera pas les fichiers d'aucun sous-répertoire.

Les échantillons sont importés dans la banque d'échantillons sélectionnée par Edit Knob 1, qui est affichée en haut de l'écran. Les préréglages sont importés dans le préréglage sélectionné et transférés, alors assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné un préréglage que vous aviez prévu de conserver avant d'utiliser cette fonction. Les chansons sont également importées dans la chanson sélectionnée et transférées, alors assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné une chanson que vous aviez prévu de conserver avant d'utiliser cette fonction.

Les échantillons exportés à partir d'un instrument Gotharman peuvent être importés soit avec le nom « LD » (le nom d'échantillon imprimé affiché pour l'échantillonnage sur les pages d'échantillons), soit avec le nom de fichier. Pour sélectionner cela, tournez le bouton Edit 2 pour sélectionner « _LD_ » ou « File ».
Ce paramètre sera valide jusqu'à ce que vous éteigniez votre LD3 ou que vous reveniez ici pour modifier le paramètre. Le paramètre est valide à la fois lors de l’importation de plusieurs échantillons et lors de l’importation d’échantillons uniques.

Veuillez noter que les paramètres du filtre utilisateur ne peuvent pas être importés sous forme de plusieurs fichiers.

Recharger plusieurs fichiers

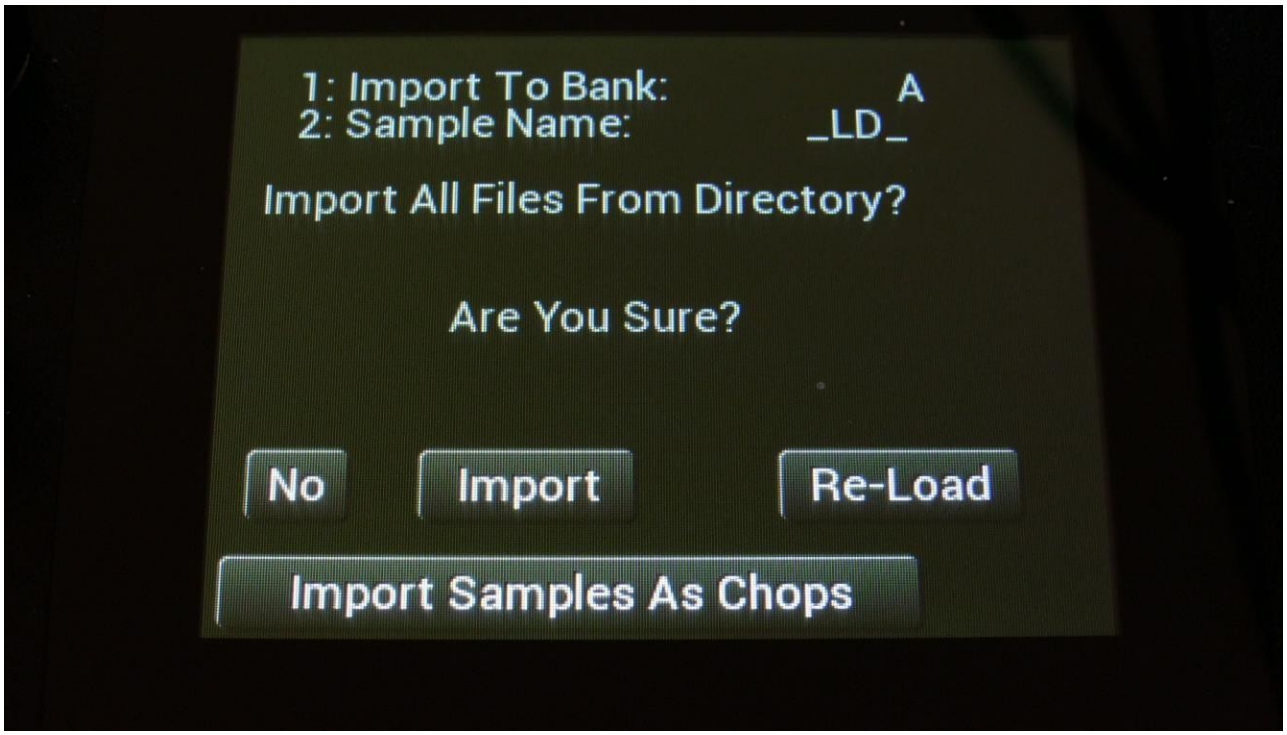
Une fonction de rechargement est également disponible. Cela importera uniquement les préréglages, les chansons et les échantillons qui ont été exportés depuis LD3, ou qui ont été renommés pour correspondre à la norme d'exportation LD3 – les échantillons doivent être nommés : A0001.WAV, A0002.WAV…..A0220.WAV, B0001. WAV, B0002.WAV…..B0256.WAV, les préréglages et les chansons doivent être nommés : A01.XDP, A02.XDP….A64.XDP, B01.XDP,

B02.XDP…..P64.XDP . Cette fonction importera les préréglages et les chansons aux mêmes

emplacements que ceux où ils ont été initialement stockés.

Reload importera également les échantillons exactement au même emplacement, où ils ont été placés lors de l'exportation. Cela garantira que les échantillons utilisés dans vos préréglages seront toujours placés aux bons endroits.
Les emplacements d'échantillons déjà occupés seront ignorés par Reload, alors assurez-vous d'effacer les banques d'échantillons A et B si vous souhaitez un rechargement complet.

Pour recharger plusieurs fichiers, sélectionnez un répertoire en le touchant. Appuyez sur le bouton « Importer ». LD3 demandera maintenant :



Touchez « Recharger » pour continuer ou « Non » pour quitter.
Si vous avez touché Re-Load, LD3 importera désormais tous les échantillons, préréglages et

chansons que contient le répertoire sélectionné et qui sont correctement nommés. Cependant, il n'importera pas les fichiers d'aucun sous-répertoire.

Reload a également d'autres fonctions :

-Sur LD3 lui-même, il est uniquement possible d'effacer le dernier échantillonnage enregistré de la banque A, B, C et D. En exportant tous vos échantillonnages sur une clé USB, puis en supprimant la banque d'échantillons A, B, C et D sur LD3, supprimez les fichiers d'échantillons wav que vous souhaitez effacer sur la clé USB, depuis LD3 lui-même ou sur un ordinateur, et rechargez tous les échantillons. Les échantillons effacés resteront simplement vides.

-Si vous souhaitez importer un certain nombre de fichiers wav dans un ordre spécifique, ou dans une banque d'échantillons spécifique, vous pouvez renommer les échantillons sur un ordinateur en : A0001.WAV, A0002.WAV…..A0220.WAV,
B0001.WAV, B0002.WAV…..B0256.WAV, puis importez-les à l'aide de Reload.

-Si vous souhaitez réorganiser l'ordre des échantillons et/ou des préréglages, vous pouvez renommer les fichiers et les recharger. Les préréglages sont nommés : A01.XDP, A02.XDP….A64.XDP, B01.XDP, B02.XDP…..P64.XDP .

Importer plusieurs échantillonnages à partir du répertoire comme un seul échantillonnage avec des points de coupe

Cette nouvelle fonction rendra plus facile que jamais la possibilité de faire en sorte que votre LD3 contienne plus de 8 192 échantillons, de manière simple ! Sans épisser des échantillons sur un ordinateur !

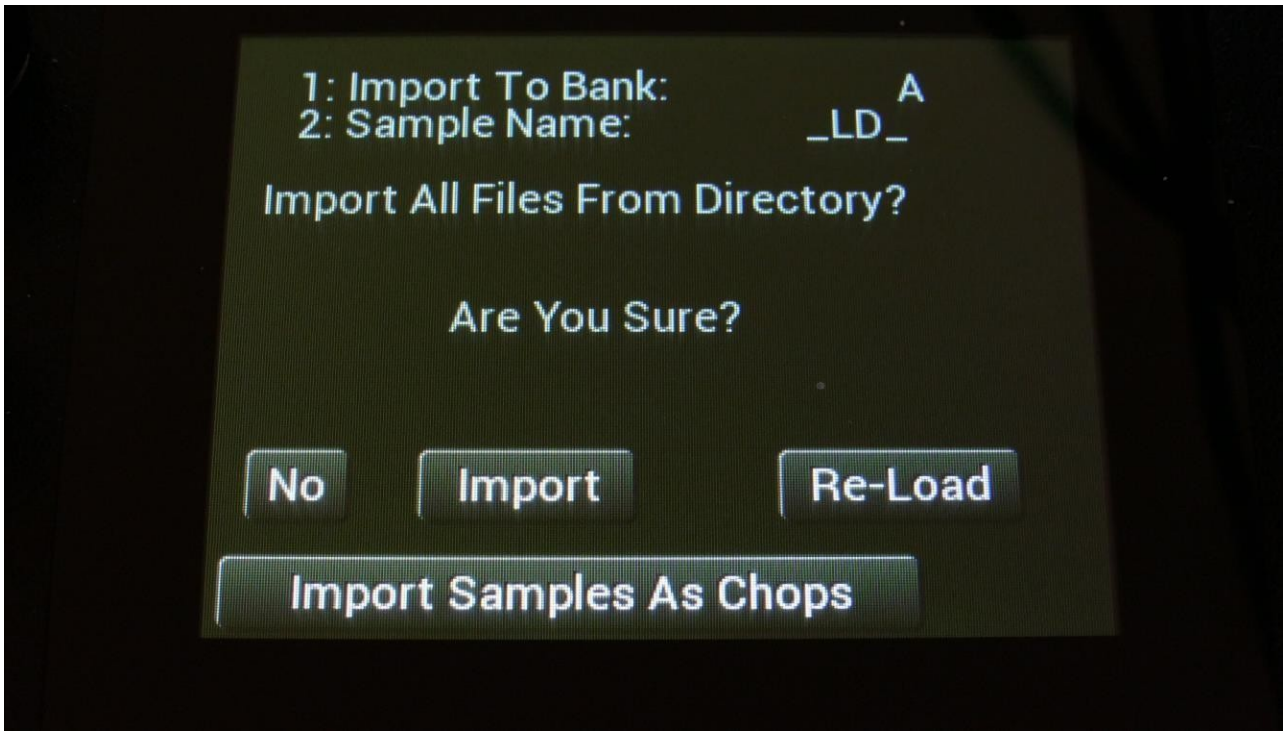
Sur votre ordinateur :
Créez un répertoire (ou un dossier) sur une clé USB compatible LD3. Nommez le répertoire avec le nom que vous souhaitez donner à l'échantillonnage. Copiez tous les échantillons uniques que vous souhaitez que cet échantillon contienne dans le répertoire. Max 64 échantillonnages.

Créez plusieurs de ces répertoires, si vous le souhaitez.

Démontez la clé USB de votre ordinateur et insérez-la dans le port USB LD3.

Entrez dans le menu USB, sélectionnez le répertoire que vous venez de créer

et appuyez sur « Importer ». Cet écran affichera maintenant :



Touchez « Importer des échantillons sous forme de côtelettes ».

LD3 va maintenant créer un échantillonnage à partir de tous les échantillonnages du répertoire sélectionné et insérer un point de découpage au point de départ de chaque échantillonnage.

Les échantillons sont importés dans la banque d'échantillons sélectionnée par Edit Knob 1, affichée en haut de l'écran.

Une fois l'importation terminée, accédez à la page d'édition d'échantillons, sélectionnez l'échantillonnage que vous venez d'importer (nommé à partir du nom du répertoire) et accédez à la page d'édition Chop. Vous pourrez désormais entendre chacun des échantillons, en sélectionnant des chops.

Sur les pages des samplers de synthé, la procédure est la même. Sélectionnez l'échantillonnage et sélectionnez le point de hachage. Modulez la sélection des points de coupe pour créer une grande variation.

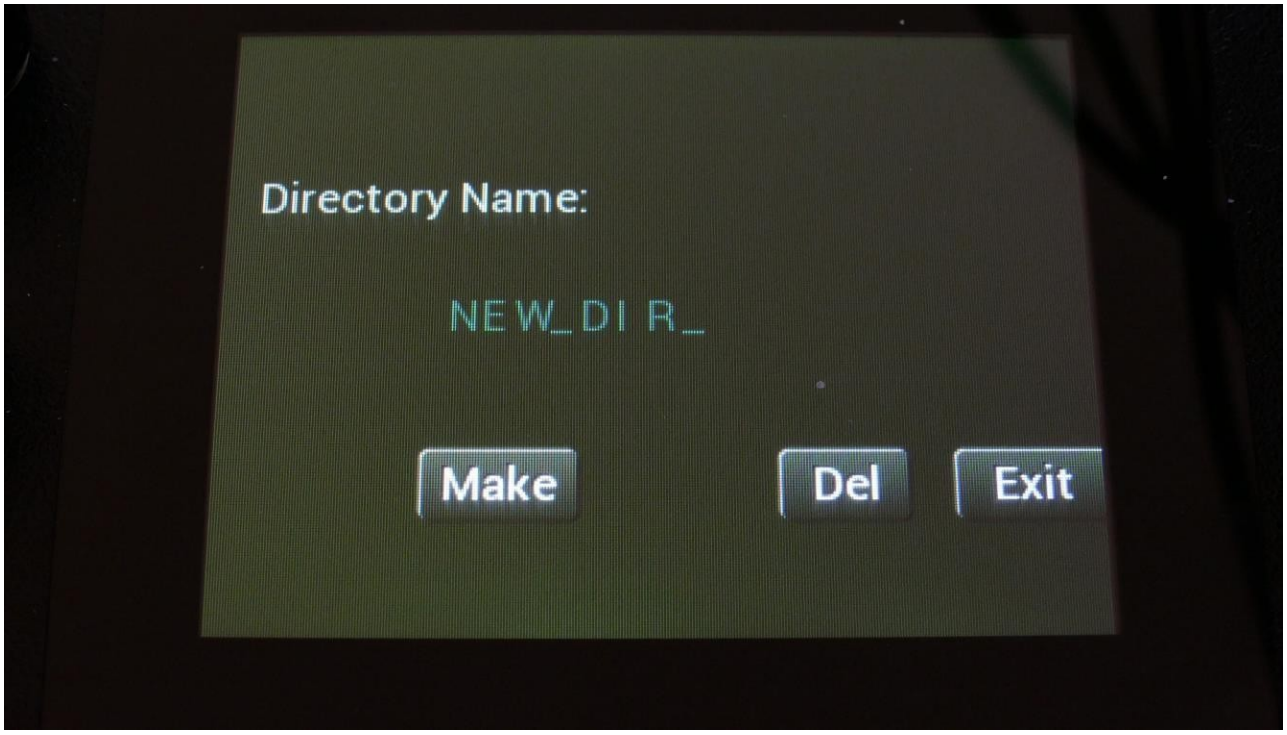
J'ai trouvé cette fonction particulièrement utile lorsque je travaille avec des échantillons de batterie acoustique. Il existe de nombreux packs d'échantillons de batterie acoustique sur le net, qui présentent différentes variations du même son de batterie. Mettez toutes les variations d'un son dans un seul répertoire, importez-les sous forme de chops et modulez-les

sélection avec vélocité, aléatoire ou toute autre source de modulation, pour créer de superbes battements de batterie acoustique dynamiques.

Créer un nouveau répertoire

Un nouveau répertoire peut être créé dans le répertoire racine ou dans un autre

répertoire. Pour ce faire, appuyez sur le bouton « MD/Del ».



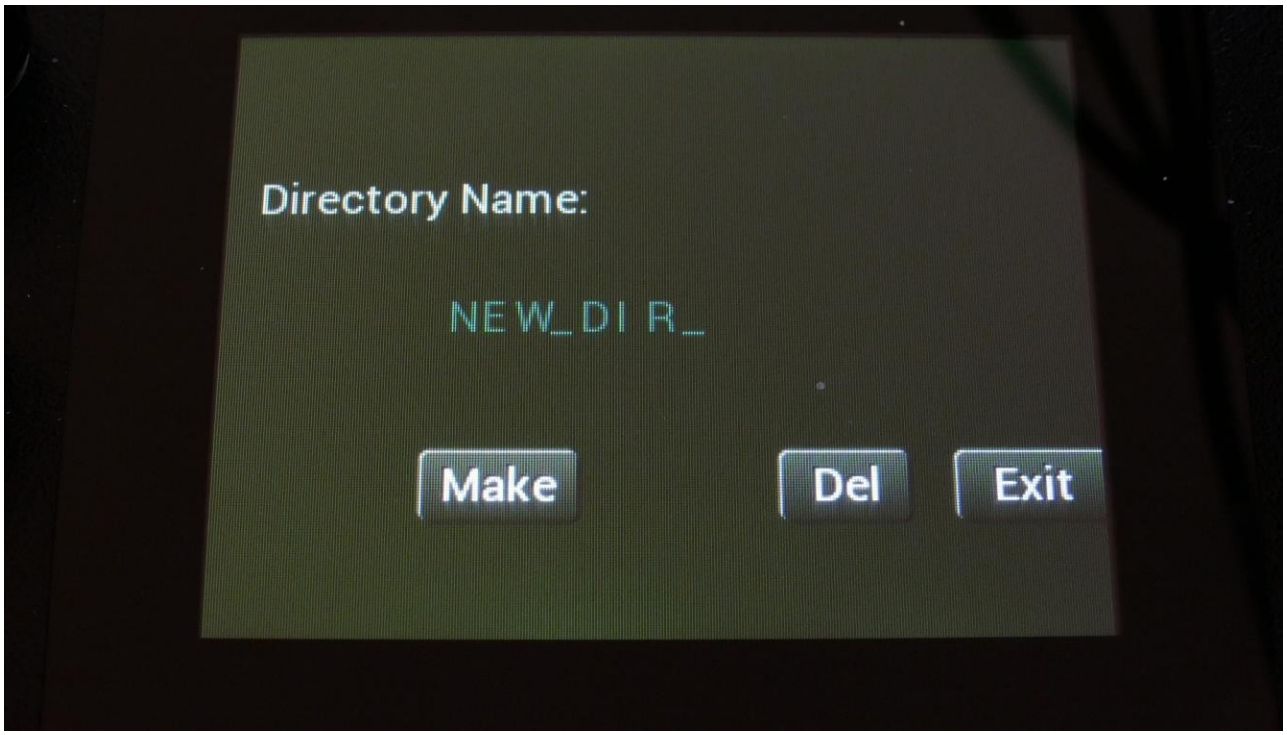
Tournez les 8 boutons d'édition pour sélectionner les 8 caractères du nom du nouveau répertoire. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton « Créer ». Le nouveau répertoire va maintenant être créé.

Bien entendu, vous pouvez aussi simplement appuyer sur « Quitter » si vous ne souhaitez pas créer de répertoire.

Supprimer le fichier de la clé USB

Il est possible de supprimer un fichier de la clé USB connectée, directement depuis LD3.

Pour ce faire, sélectionnez le fichier que vous souhaitez supprimer et appuyez sur le bouton « MD/Del ».



Appuyez maintenant sur le bouton « Suppr ».

Exportez des échantillons, des préréglages, des chansons et des paramètres de filtre utilisateur vers une clé USB

Les échantillons, préréglages et chansons conservés dans la mémoire FLASH du LD3 peuvent être exportés vers une clé USB, pour une sauvegarde ou pour une utilisation avec d'autres équipements ou ordinateurs. LD3 exporte les échantillons sous forme de fichiers PCM .wav natifs standard 16 bits, 44,1 KHz, afin qu'ils puissent être utilisés avec tout autre équipement prenant en charge ce format. LD3 exporte les préréglages et les chansons dans son propre format .xdp/.xdo, de sorte qu'au moment de l'écriture, ceux-ci ne peuvent être utilisés que par LD3 et Tiny LD.

La banque d'échantillons d'usine ne peut pas être exportée.

Pour accéder à la page d'exportation, appuyez sur le bouton « Exporter » :



Toutes les exportations sont effectuées vers le répertoire actuellement ouvert. Il existe 4 possibilités différentes pour exporter :

"1Prs"

Exporter 1 preset (chanson). Toucher ce bouton exportera le préréglage actuellement sélectionné. Si LD3 est en mode chanson, il exportera la chanson sélectionnée.

"AlPr"

Exporter tous les préréglages/chansons. Toucher ce bouton exportera tous les préréglages

programmés. Si LD3 est en mode chanson, il exportera toutes les chansons programmées.

"1Smp"

Exporter 1 échantillon. Toucher ce bouton exportera l'échantillon sélectionné. Tournez le bouton Edit 1 pour sélectionner la banque d'échantillons de l'échantillon à exporter, puis tournez le bouton Edit 2 pour sélectionner les « 100 » du numéro d'échantillon, et le bouton Edit 3 pour sélectionner les 10 et les 1.

Si vous avez sélectionné l'un des échantillons d'usine, cela ne fera rien.

"AlSm"

Exporter tous les échantillons. Toucher ce bouton exportera tous les échantillons de la banque d'échantillons sélectionnée. La banque d'échantillons peut être sélectionnée en tournant le bouton Edit 1.

Si la banque d'échantillons sélectionnée contient des échantillons d'usine, ceux-ci ne seront pas exportés.

« VCF »

Exporte les paramètres de filtre utilisateur enregistrés.

Mise à jour du firmware LD3

De temps en temps, des mises à jour seront disponibles pour LD3, qui ajoutent de nouvelles fonctionnalités et corrigent des bugs. Ceux-ci seront toujours disponibles en téléchargement sur :
http://www.gotharman.dk

Pour mettre à jour LD3, vous devez disposer d'un ordinateur avec une connexion Internet et d'une clé USB compatible LD3. Voir le début de cette section pour connaître les clés USB compatibles LD3.

Ensuite, vous devez suivre ces étapes :

1. Téléchargez le fichier de mise à jour de la dernière mise à jour, depuis le site LD3 Updates, sur votre ordinateur et décompressez-le.

2. Connectez la clé USB à votre ordinateur.

3. Assurez-vous que la clé USB est formatée en FAT.

4. Créez un répertoire dans le répertoire racine de cette clé USB, nommé « UPDATE ».
Si la clé USB contient déjà un répertoire appelé UPDATE, veuillez supprimer tous les fichiers qu'il contient.

5. Copiez le fichier de mise à jour de votre ordinateur vers le répertoire UPDATE de la clé USB.
Assurez-vous qu'aucun autre fichier n'est présent dans ce dossier et ne renommez pas les fichiers.

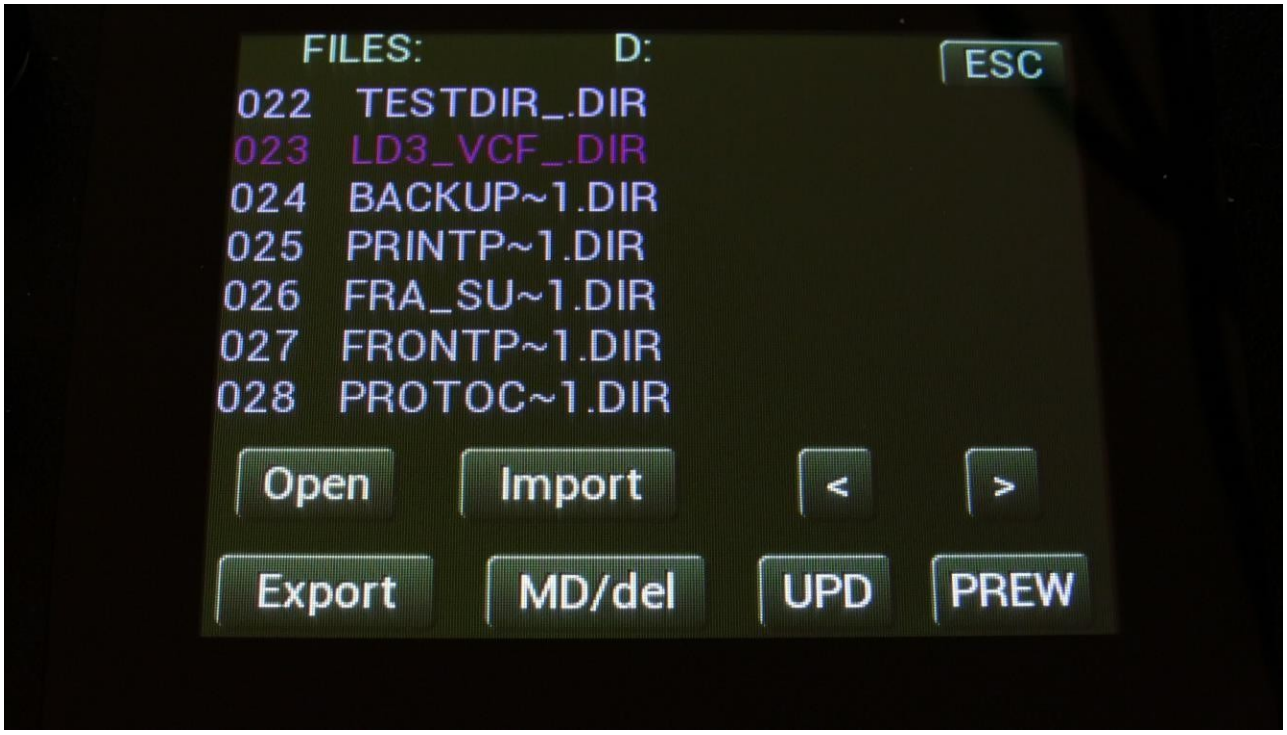
6. Éjectez et retirez la clé USB de votre ordinateur, puis connectez-la au connecteur USB du LD3.

7. Allumez LD3, s'il ne l'est pas déjà.

8. Depuis l'écran de sélection des préréglages, touchez le champ EDIT.

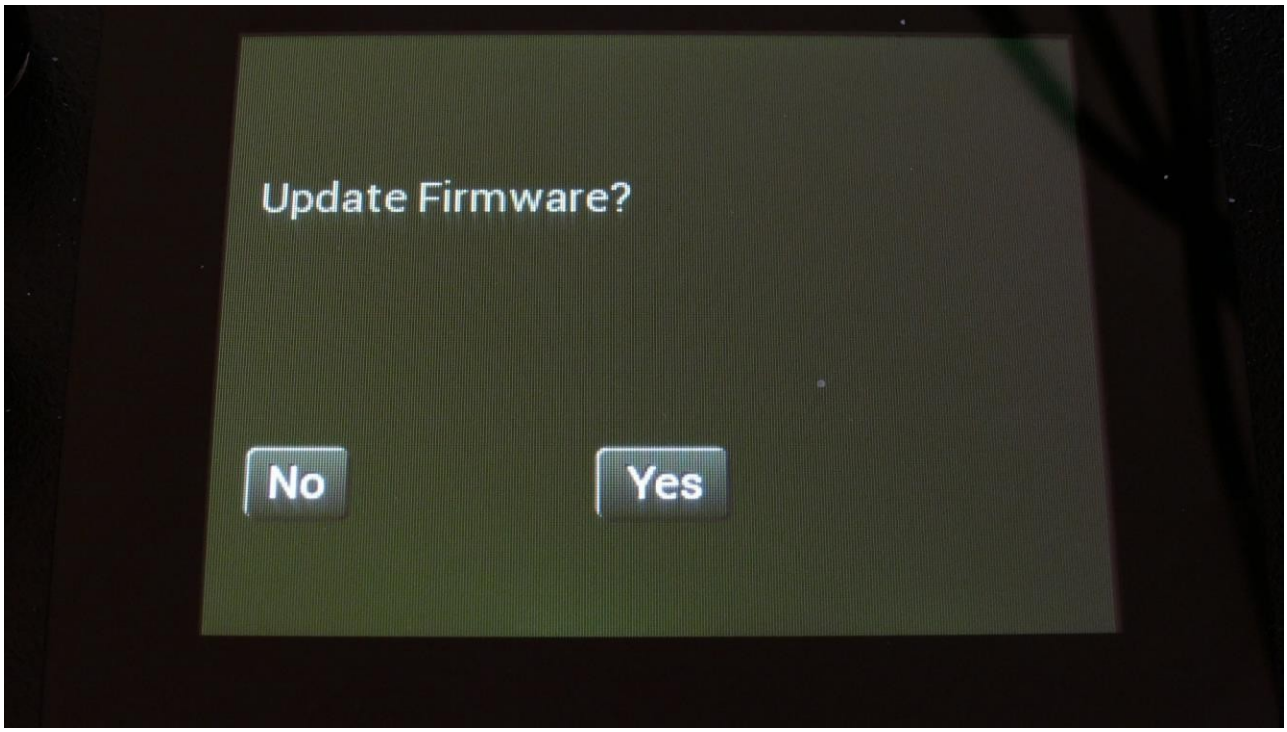
9. Touchez USB.

10. Attendez que LD3 enregistre la clé USB pour que tous les fichiers et dossiers soient présentés à l'écran.



11. Appuyez sur le bouton "UPD".

12. LD3 va maintenant rechercher le dossier « UPDATE » et un fichier de mise à jour valide. S'il trouve les deux, il demandera : « Mettre à jour le micrologiciel ? »



13. Appuyez sur « Oui » pour procéder à la mise à jour ou sur « Non » si vous regrettez.

LD3 va maintenant passer par le processus de mise à jour. Une fois terminé, il vous demandera de le redémarrer pour terminer la mise à jour.

Spécifications MIDI

Reçoit :

-Activations/désactivations de notes sur le canal MIDI global du LD3 et sur les canaux MIDI des parties individuelles en mode multitimbral. Ceux-ci peuvent déclencher les parties et être enregistrés par le séquenceur, lorsqu'il est en mode reatime rec.

-MIDI CC 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11 et 12 sur le canal MIDI global LD3 et sur les canaux MIDI des parties individuelles en mode Multi-timbral. Tous les paramètres configurés pour être contrôlés par les boutons d'édition 1 à 8 sont également contrôlés par ces CC MIDI.
Bouton Morph : CC1
Bouton Seq Morph :
CC2 Bouton Edit 1 :
CC3
Bouton d'édition
2 : CC4 Bouton
d'édition 3 : CC5
Bouton d'édition
4 : CC8 Bouton
d'édition 5 : CC9
Bouton d'édition
6 : CC10 Bouton
d'édition 7 : CC11
Bouton d'édition
8 : CC7

CC16, position Y du clavier à écran tactile sur le canal midi de la zone de partie, que les LD3 soient en mode multi-timbral ou non.

MIDI CC 17 à 61 comme sources de modulation.

MIDI CC 64, pédale de sustain MIDI. Valeurs supérieures à 64 : notes conservées, valeurs inférieures à 64 : notes de publication.

CC123 – Toutes les notes désactivées sur le canal MIDI global LD3.

-Messages de Pitch Bend sur le canal MIDI global LD3 et sur les canaux MIDI des parties individuelles en mode Multi-timbral. Contrôle les oscillateurs et les échantillonneurs des parties 1

à 16, ainsi que tout paramètre pour lequel pbend est défini comme source de modulation.

-Les messages d'horloge MIDI et de démarrage/arrêt sont reçus si le séquenceur est en mode de synchronisation externe.

-Changement de programme et changement de banque (MIDI CC 32), si Prgr est activé sur la page Common. Changements bancaires acceptés :
0 : Banques de
présélections A et B. 1 :
Banques de
présélections C et D. 2 :
Banques de
présélections E et F. 3 :
Banques de
présélections G et H. 4 :
Banques de
présélections I et J. 5 :
Banques de
présélections K et L. 6 :
Banque de préréglages
M et N. 7 : Banque de
préréglages O et P.

Tout autre message de changement de banque sera ignoré

Transmet:

- MIDI CC 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 et 11 sur le canal MIDI global du LD3, ou sur le canal MIDI de la partie, depuis les boutons de l'écran Preset/Song Select, et sur n'importe quel d'autres pages, qui n'ont pas d'autres fonctions Edit Knob.

-CC16, clavier tactile position Y sur le canal midi global.

-CC123 – Toutes les notes désactivées, lorsque la fonction Panique est activée.

-Notez les activations/désactivations sur tous les canaux MIDI du séquenceur/système de parties.

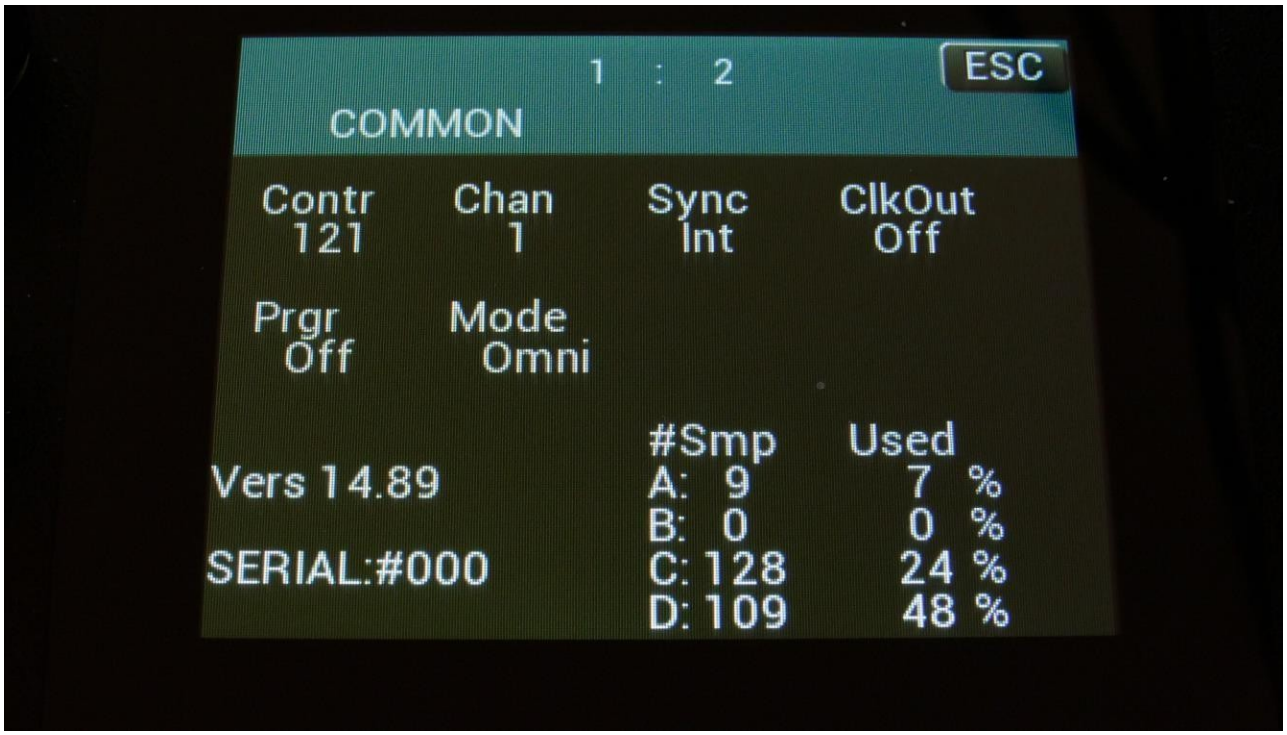
-MIDI CC sur n'importe quel canal MIDI à partir des pistes du contrôleur du séquenceur.

Paramètres Contrôle CC

De nombreux paramètres du LD3 peuvent être assignés en dur aux CC MIDI, pour un contrôle direct depuis un contrôleur MIDI externe. Les mêmes paramètres peuvent également être contrôlés directement à partir des pistes du contrôleur du séquenceur, et leurs mouvements peuvent être enregistrés en temps réel sur les pistes du contrôleur.

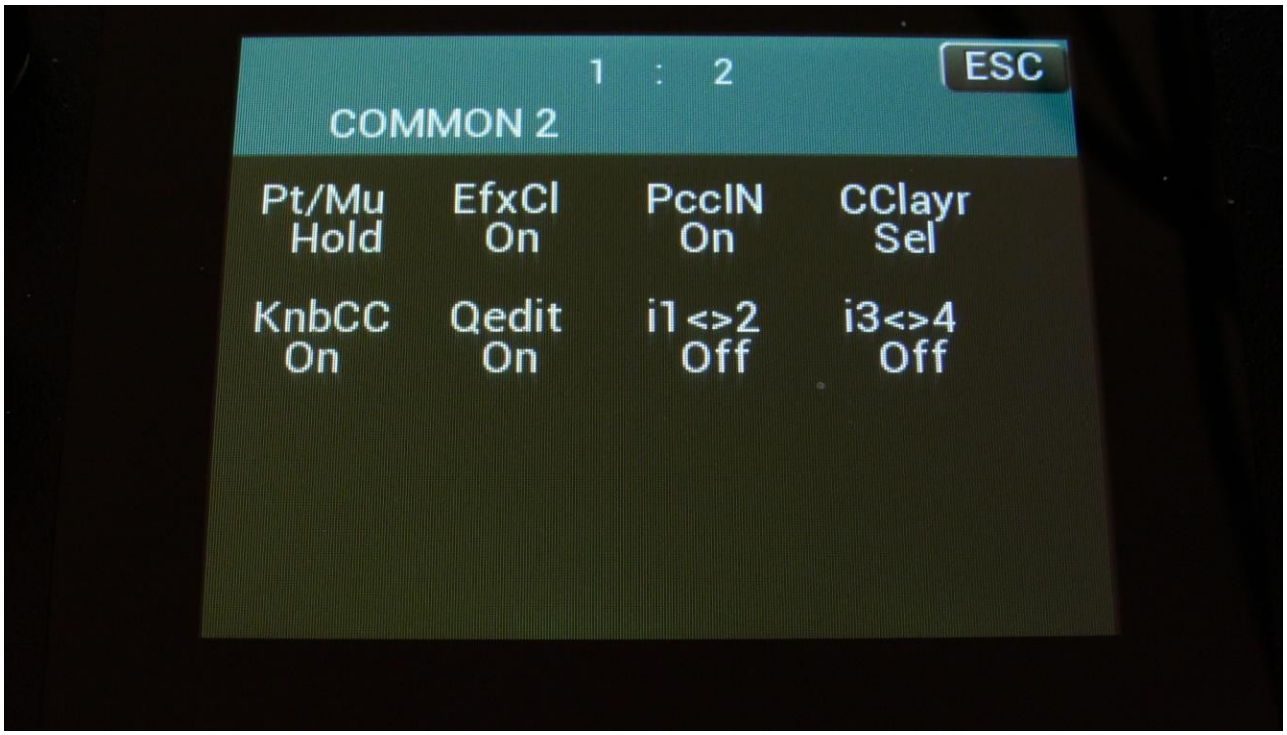
Pour les paramètres de pièce, le canal MIDI est égal au numéro de pièce.

Pour activer le contrôle CC, entrez d'abord dans la page MOR>COMMON :



Ici, vous devez régler le paramètre Mode (MIDI In Mode) sur Omni, OmTh (Omni Thru), Mult (Multi-Timbral) ou MuTh (Multi-Timbral/Thru). La commande CC ne fonctionnera pas correctement en mode Sel (Sélectionné).

Quittez ensuite la page COMMON et entrez dans la page COM2 :



Sur cette page, changez le **PccIN** (Paramètre Entrée CC) sur On.

Réglez le **CClair** sur Sel, si vous souhaitez contrôler uniquement le calque Morph sélectionné, ou sur Both, si vous souhaitez contrôler les calques Morph A et B en même temps.

Vous pourrez désormais contrôler de nombreux paramètres du Spazeboard6 à partir d'un appareil MIDI externe et depuis les pistes du contrôleur du séquenceur.

Sur les pages suivantes, vous trouverez une liste des paramètres contrôlables.

PARAMÈTRE	N° CC	NUMÉRO DE PIÈCE
Réglage de l'oscillateur/de l'échantillonneur	17	Canal MIDI 1-16
Réglage fin de l'oscillateur/échantillonneur	18	Canal MIDI 1-16
Démarrage de l'onde de l'oscillateur/de l'échantillonneur	19	Canal MIDI 1-16
PW de l'oscillateur/longueur de l'échantillonneur	20	Canal MIDI 1-16
Oscillateur/Échantillonneur FM	21	Canal MIDI 1-16
Porta oscillateur/échantillonneur	22	Canal MIDI 1-16
Sélection de la côtelette de l'échantillonneur	23	Canal MIDI 1-16
Digi Filtre 1 Coupe	24	Canal MIDI 1-16
Retour du filtre Digi 1	25	Canal MIDI 1-16
Niveau d'entrée du filtre Digi 1	26	Canal MIDI 1-16
Digi Filtre 1 Mix	27	Canal MIDI 1-16
Filtre Digi 1 type	28	Canal MIDI 1-16
Filtre Digi 1 étroit	29	Canal MIDI 1-16
Filtre Digi 1 faible	30	Canal MIDI 1-16
Digi Filtre 1 Boost	31	Canal MIDI 1-16
Digi Filtre 2 Couper	33	Canal MIDI 1-16
Digi Filter 2 est revenu	34	Canal MIDI 1-16
Niveau d'entrée du filtre Digi 2	35	Canal MIDI 1-16
Type de filtre Digi 2	36	Canal MIDI 1-16
Digi Filtre 2 Mix	37	Canal MIDI 1-16
Digi Filter 2 étroit	38	Canal MIDI 1-16
Digi Filtre 2 Faible	39	Canal MIDI 1-16
Digi Filtre 2 Boost	40	Canal MIDI 1-16
VCA A	41	Canal MIDI 1-16

VCA D	42	Canal MIDI 1-16
VCA S	43	Canal MIDI 1-16
VCA R	44	Canal MIDI 1-16
Drone VCA	45	Canal MIDI 1-16
Niveau de sortie VCA	46	Canal MIDI 1-16
ENV1A	47	Canal MIDI 1-16
ENV1D	48	Canal MIDI 1-16
ENV1S	49	Canal MIDI 1-16
ENV1R	50	Canal MIDI 1-16
ENV2 D	51	Canal MIDI 1-16
Taux du LFO	52	Canal MIDI 1-16
Vague LFO	53	Canal MIDI 1-16

PARAMÈTRE	**N° CC**	**NUMÉRO DE PIÈCE**
Coupe VCF1/HpCut	54	-
Pics VCF1/LpCut	55	-
Résolution VCF1	56	-
Alimentation VCF1/coupe Hpf/espacement	57	-
Sortie VCF1 ½	58	-
Niveau d'entrée VCF1	59	-
Niveau de sortie VCF1	60	-
VCF1FM	61	-
Alimentation VCF1 G-RAY	62	-
Coupe VCF2/HpCut	63	-
Pics VCF2/LpCut	65	-
VCF2 retourné	66	-
Alimentation VCF2/coupe Hpf/espacement	67	-
Sortie VCF2 ½	68	-
Niveau d'entrée VCF2	69	-
Niveau de sortie VCF2	70	-
VCF2FM	71	-
Alimentation VCF2 G-RAY	72	-
Coupe VCF3/HpCut	73	-

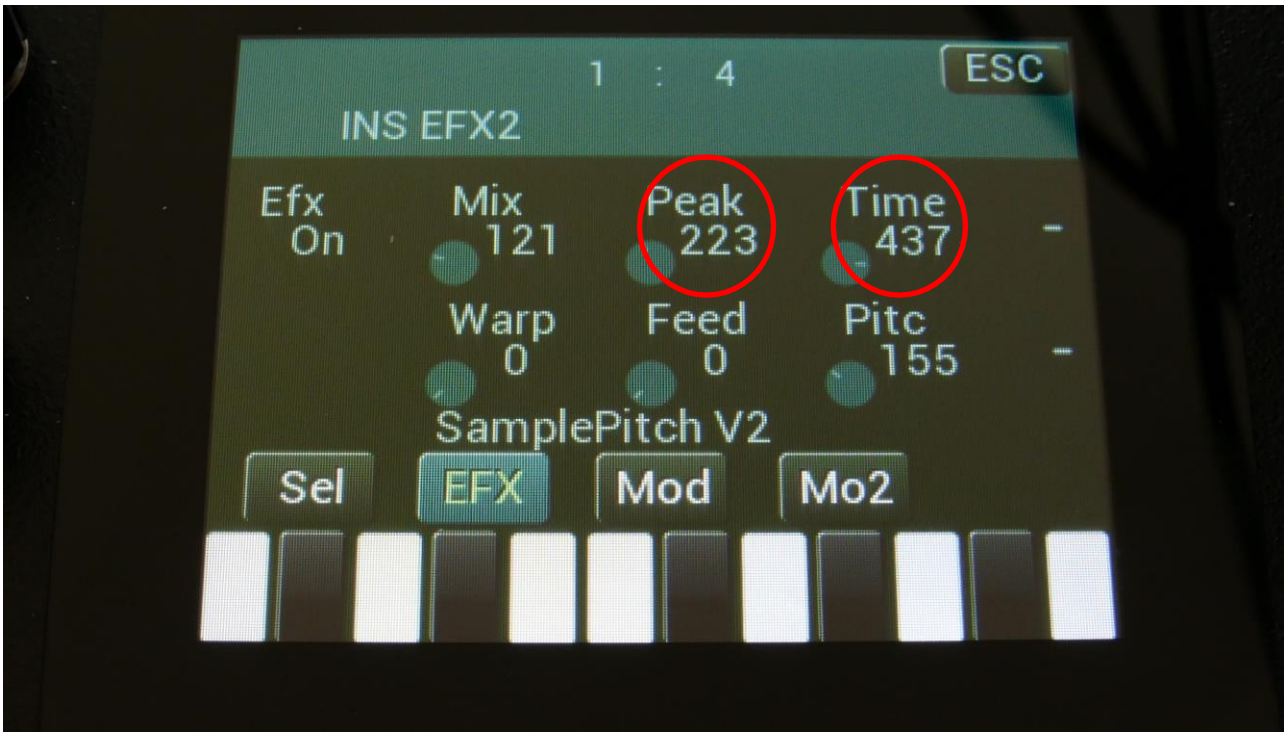
Pics VCF3/LpCut	74	-
VCF3 retourné	75	-
Alimentation VCF3/coupe Hpf/espacement	76	-
Sortie VCF3 ½	77	-
Niveau d'entrée VCF3	78	-
Niveau de sortie VCF3	79	-
VCF3FM	80	-
Alimentation VCF3 G-RAY	81	-
VCF4 HpCut	82	-
VCF4 LpCut	83	-
Résolution VCF4	84	-
Spaze VCF4	85	-
Niveau d'entrée VCF4	87	-
Niveau de sortie VCF4	88	-
VCF4FM	89	-
Alimentation VCF4 G-RAY	90	-

PARAMÈTRE	**N° CC**	**NUMÉRO DE PIÈCE**
Insérer le mixage EFX 1	91	-
Insérer EFX 1 Paramètre 1	92	-
Insérer EFX 1 Paramètre 2	93	-
Insérer le mixage EFX 2	94	-
Insérer le paramètre 1 d'EFX 2	95	-
Insérer EFX 2 Paramètre 2	96	-
Insérer le mixage EFX 3	97	-
Insérer le paramètre 1 d'EFX 3	98	-
Insérer le paramètre 2 d'EFX 3	99	-
Insérer le mixage EFX 4	100	-

Insérer le paramètre 1 d'EFX 4	101	-
Insérer EFX 4 Paramètre 2	102	-
Insérer le mixage EFX 5	103	-
Insérer le paramètre 1 d'EFX 5	104	-
Insérer le paramètre 2 d'EFX 5	105	-
Insérer le mixage EFX 6	106	-
Insérer le paramètre 1 d'EFX 6	107	-
Insérer le paramètre 2 d'EFX 6	108	-
Insérer le mixage EFX 7	109	-
Insérer le paramètre 1 d'EFX 7	110	-
Insérer le paramètre 2 d'EFX 7	111	-
Insérer le mixage EFX 8	112	-
Insérer le paramètre 1 d'EFX 8	113	-
Insérer le paramètre 2 d'EFX 8	114	-
Sortie EFX 1 Mix	115	-
Sortie EFX 1 Paramètre 1	116	-
Sortie EFX 1 Paramètre 2	117	-
Sortie EFX 2 Mix	118	-
Sortie EFX 2 Paramètre 1	119	-
Sortie EFX 2 Paramètre 2	120	-

Paramètres d'effets 1 et 2

Les paramètres d'effets 1 et 2, sont les 2 paramètres situés à droite du paramètre Mix, sur les pages principales des effets :



Contrôler les paramètres CC à partir des pistes du contrôleur du séquenceur

Entrez une piste de contrôleur de séquenceur et accédez à la sous-page CC :



Réglez le paramètre CC sur le paramètre que vous souhaitez contrôler avec la piste du contrôleur. Une version abrégée du nom du paramètre sera écrite entre parenthèses.

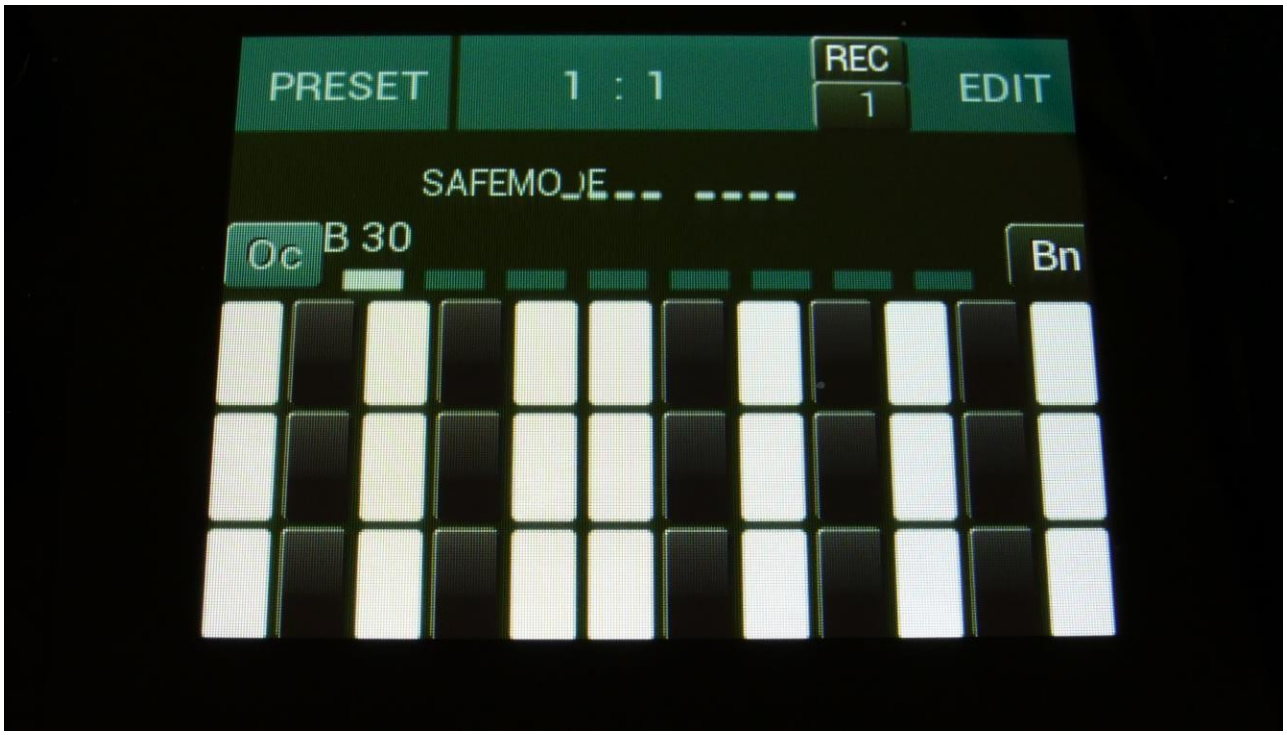
Définissez ensuite le paramètre Chan sur le numéro de pièce que vous souhaitez contrôler, s'il s'agit d'un paramètre lié à la pièce.

Enfin, réglez CCout sur interne.

C'est **important** pour configurer les paramètres, en utilisant cette séquence. Si vous réglez d'abord le paramètre CCout sur internal, puis réglez ensuite le paramètre CC, tous les paramètres que vous transmettez seront affectés par la piste du contrôleur.

Allez maintenant sur la page CTR et contrôlez le paramètre.

Mode de démarrage sans échec



Si jamais votre LD3 refuse de démarrer, vous devez procéder comme suit :
-Maintenez enfoncé le bouton de déclenchement 1, tout en allumant votre LD3.
-Maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que l'écran principal (sélection de préréglage) apparaisse.
-Cela sera maintenant un peu différent, comme le montre l'image.
-En mode sans échec, tous les sons sont désactivés. Il est possible de changer de préréglage et de mettre à jour votre LD3.
-Passez au préréglage situé en dessous de celui actuellement sélectionné. Éteignez et rallumez votre LD3 et voyez s'il démarre maintenant.
-Si cela aide : veuillez redémarrer en mode sans échec, sélectionnez le préréglage à l'origine du problème, exportez-le sur une clé USB, compressez-le et envoyez-le par e-mail à info@gotharman.dk. Ensuite, je vais l'inspecter.
-Si cela ne vous aide pas : contactez Gotharman !

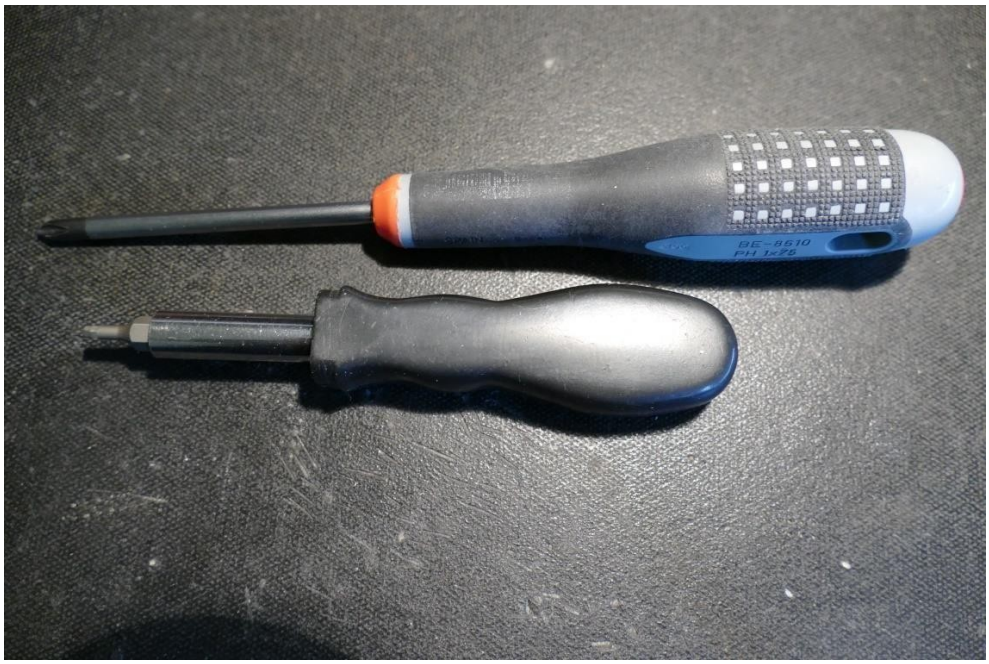
Installation/échange de cartes de filtres analogiques

Ce chapitre décrira comment installer ou échanger des cartes filtrantes analogiques.

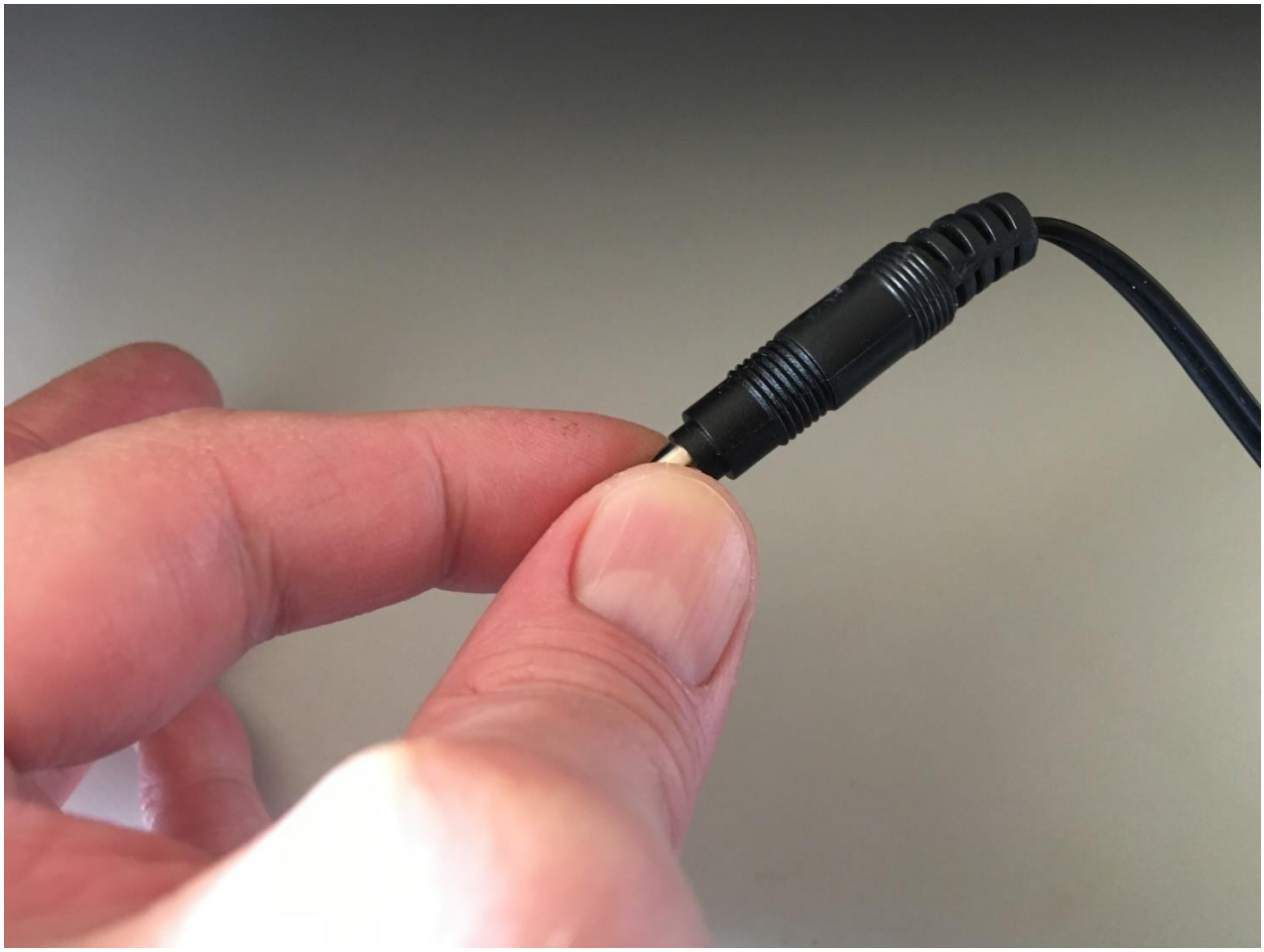
VEUILLEZ NOTER : L'installation/l'échange de panneaux filtrants n'est possible que lorsque le **Carte analogique** sont installés dans votre LD3. Ce n'est PAS possible, avec **Tableau SPAZE2** installé!

Vous aurez besoin des outils suivants :

-Un tournevis cruciforme
-Un tournevis Allen de 2,5 mm
-Un Torx T10 pour ouvrir le LD3 MK2



Avant d'ouvrir votre LD3, insérez le bloc d'alimentation dans une prise murale et touchez le métal du connecteur. Cela vous déchargera de toute électricité statique, qui pourrait endommager l'électronique.





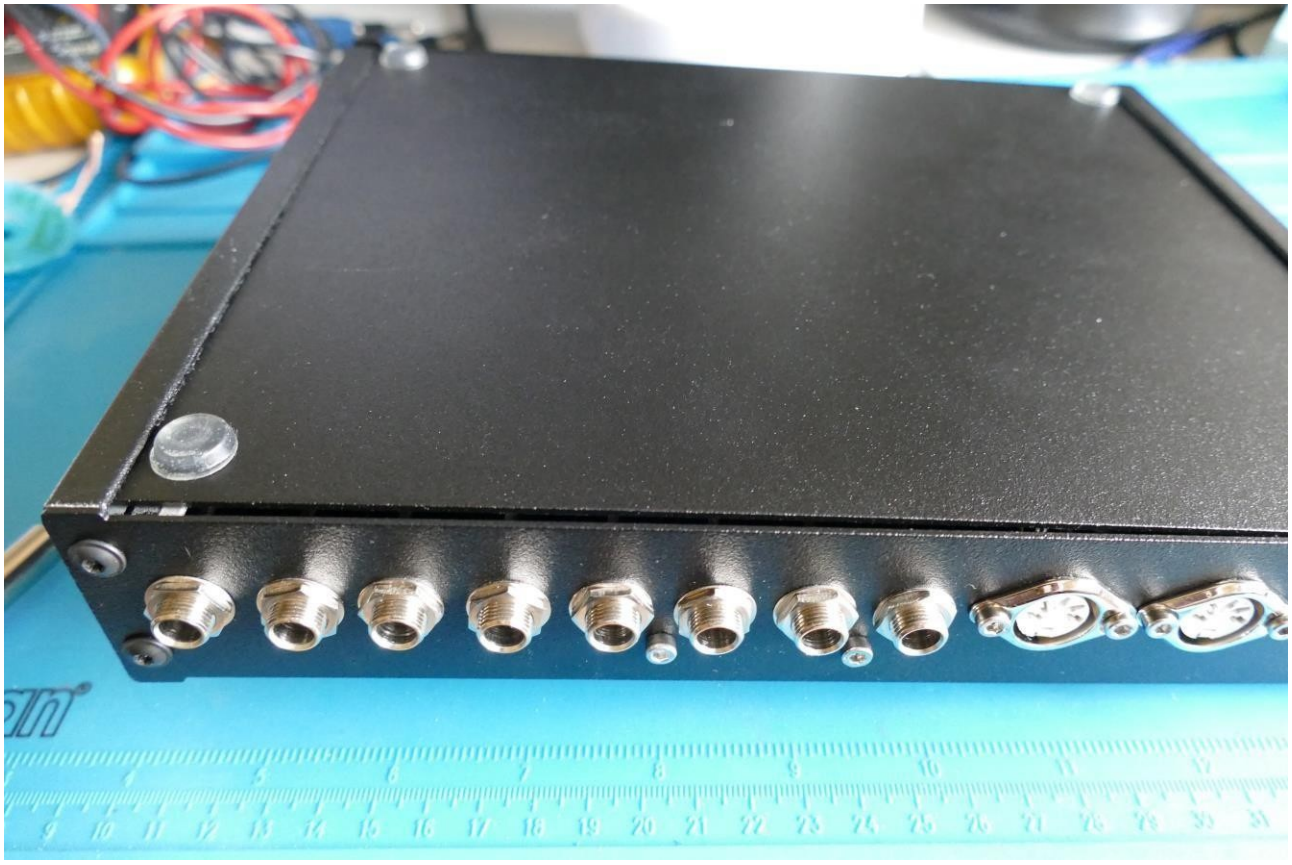
Placez votre LD3 MkII devant vous, de manière à ce qu'il soit placé comme sur la photo.



Retirez les 2 vis hexagonales situées sur le côté gauche du panneau avant à l'aide d'un Torx T10.



Cela devrait maintenant ressembler à ceci.



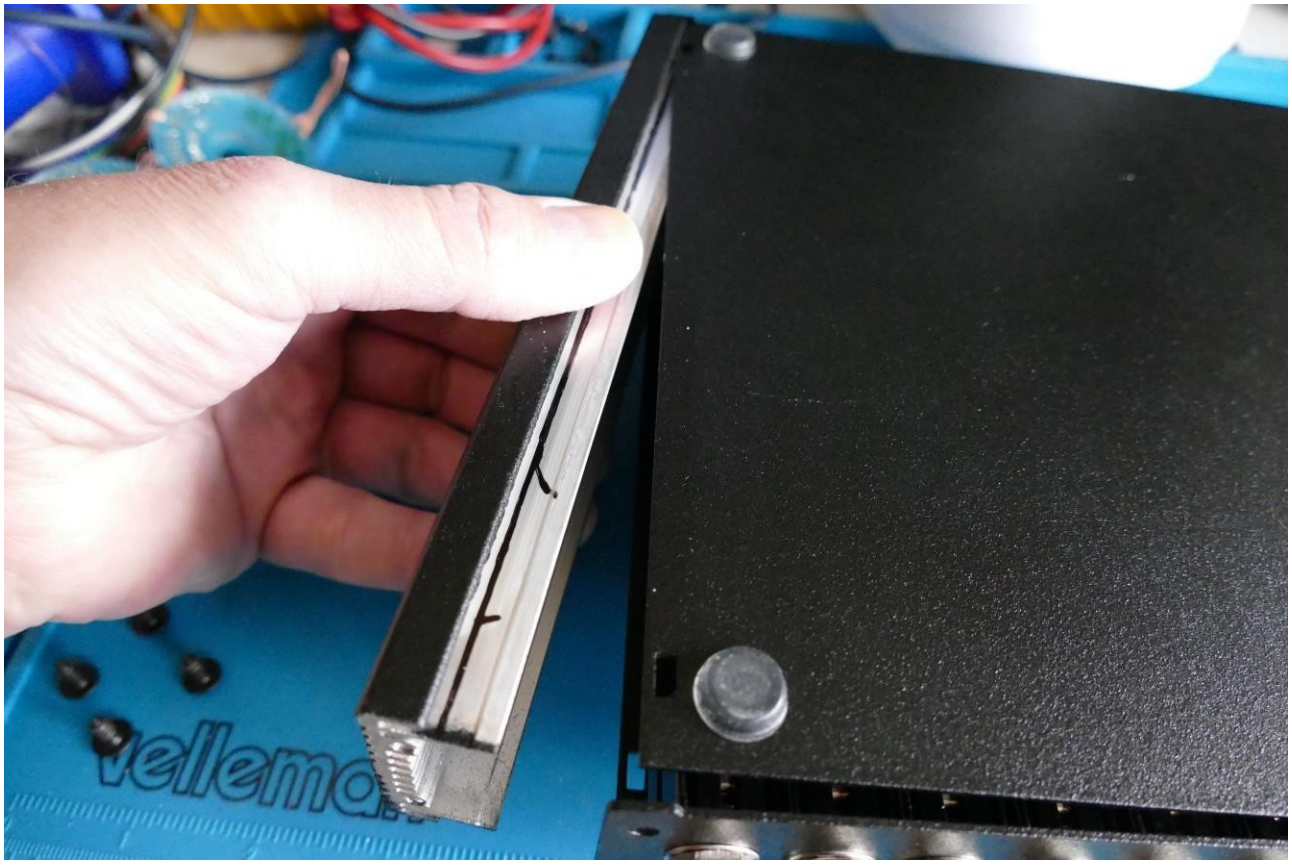
Retournez votre LD3 MkII, de sorte que le dos soit maintenant face à vous.



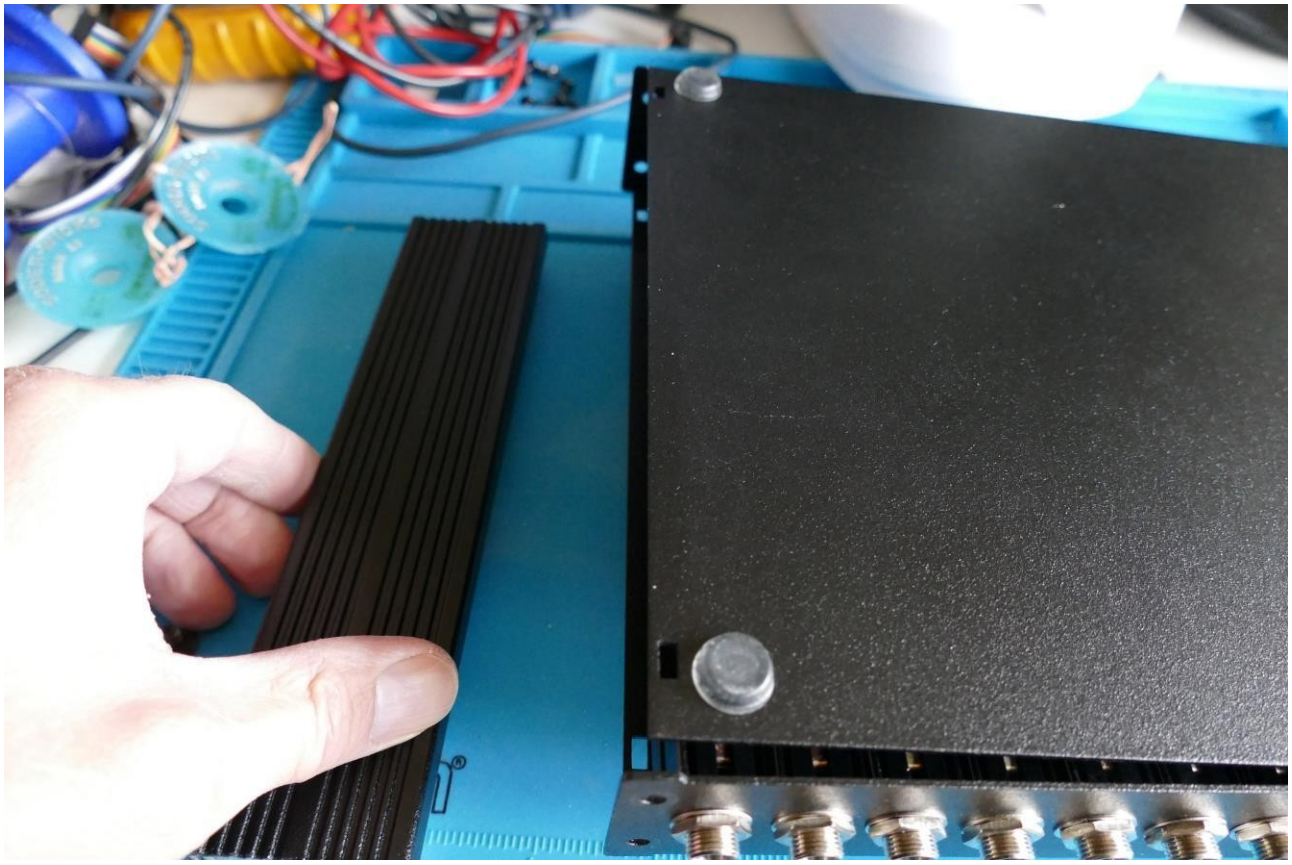
Retirez les 2 vis hexagonales, qui se trouvent maintenant sur le côté gauche du panneau arrière, à l'aide d'un Torx T10.



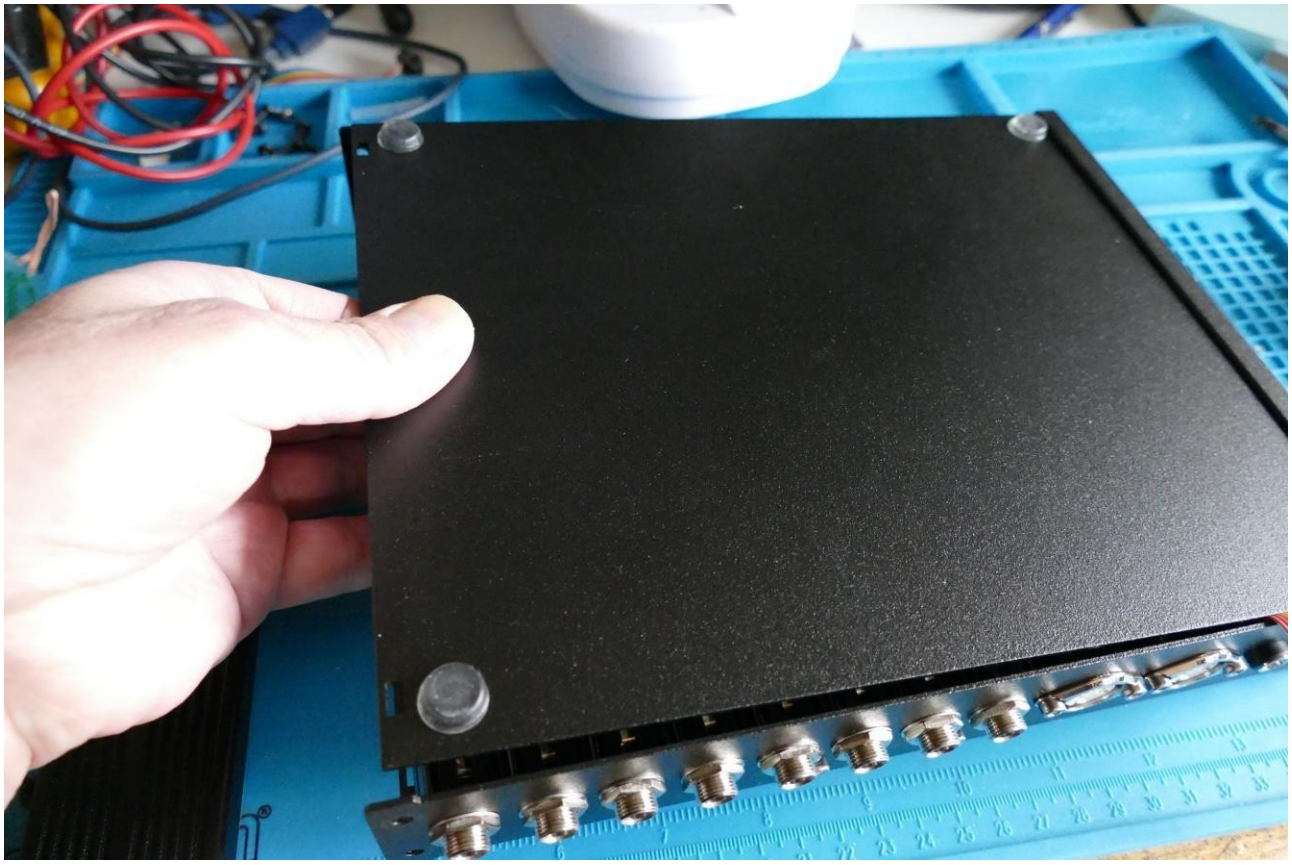
Cela devrait maintenant ressembler à ceci.



Saisissez maintenant le panneau latéral, retirez-le et placez-le dans un endroit sûr.



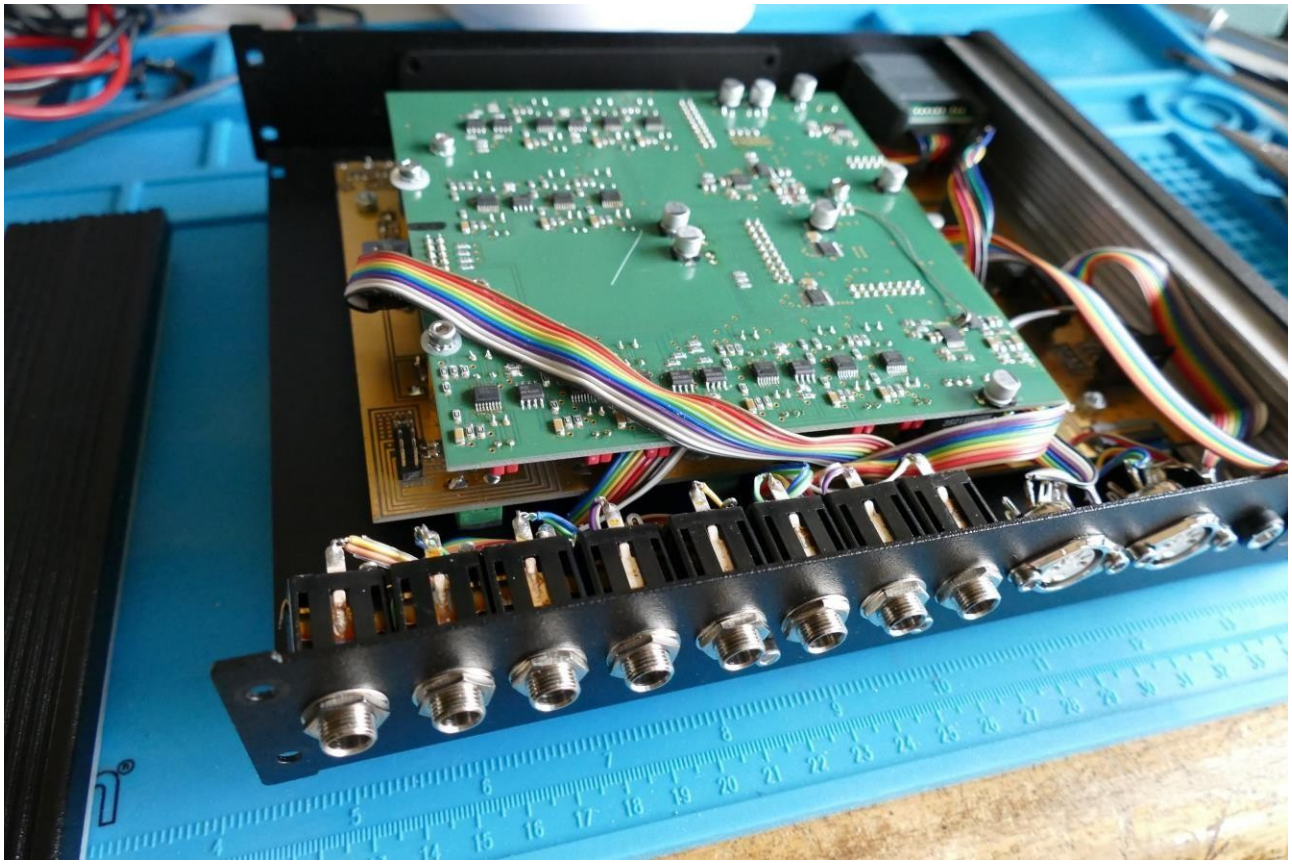
Ce n’est peut-être pas l’endroit le plus sûr…



Saisissez le panneau inférieur et faites-le glisser.

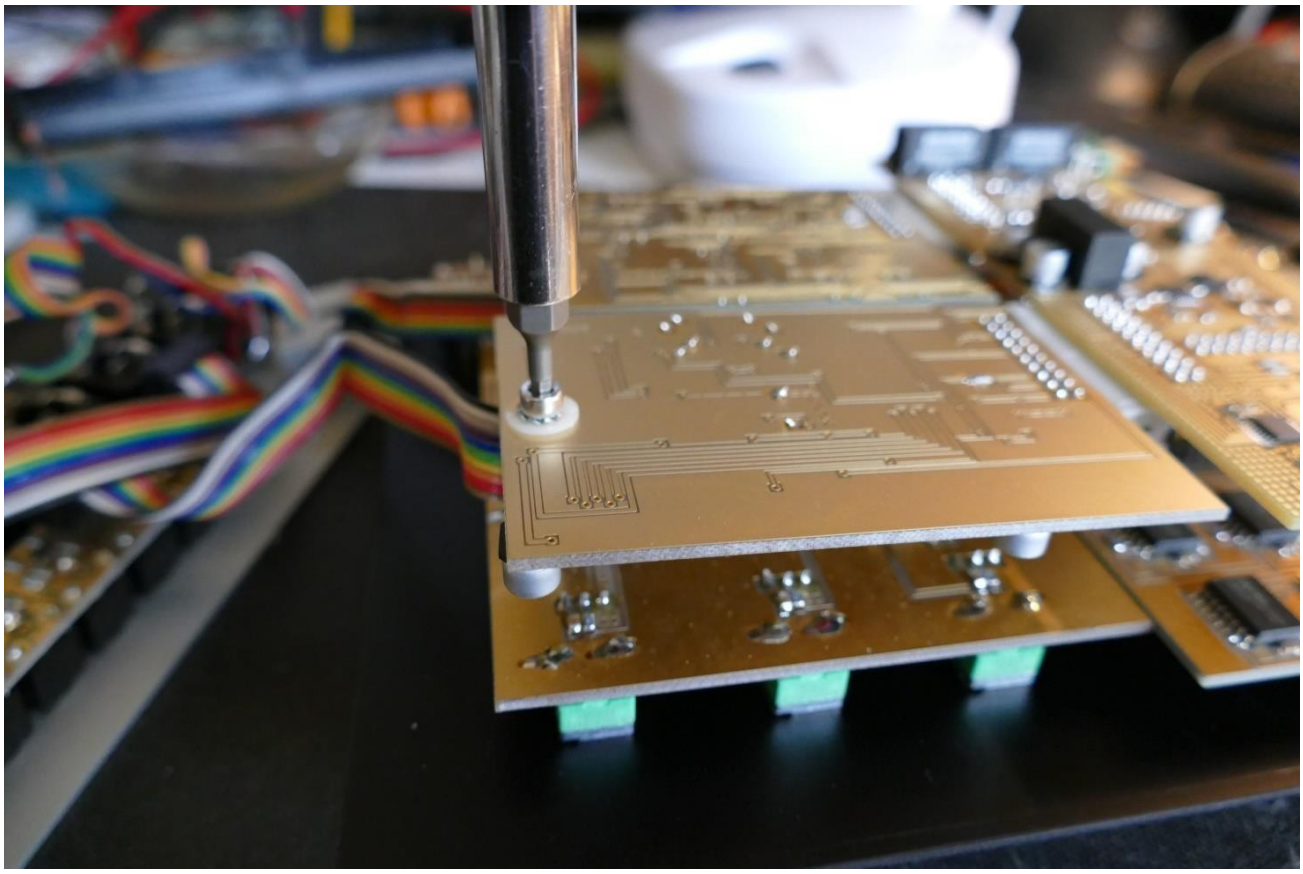


… Comme ça… Et rangez-le.



Vous pourrez maintenant voir les panneaux filtrants installés dans votre LD2 MkII. Sur la photo, SpazeBoard2 est installé.

Retirez la vis qui maintient le panneau filtrant en place, sur l'un ou les deux panneaux filtrants, à l'aide du
Tournevis Allen de 2,5 mm. Ces vis pourraient être en vinyle sur MkII.

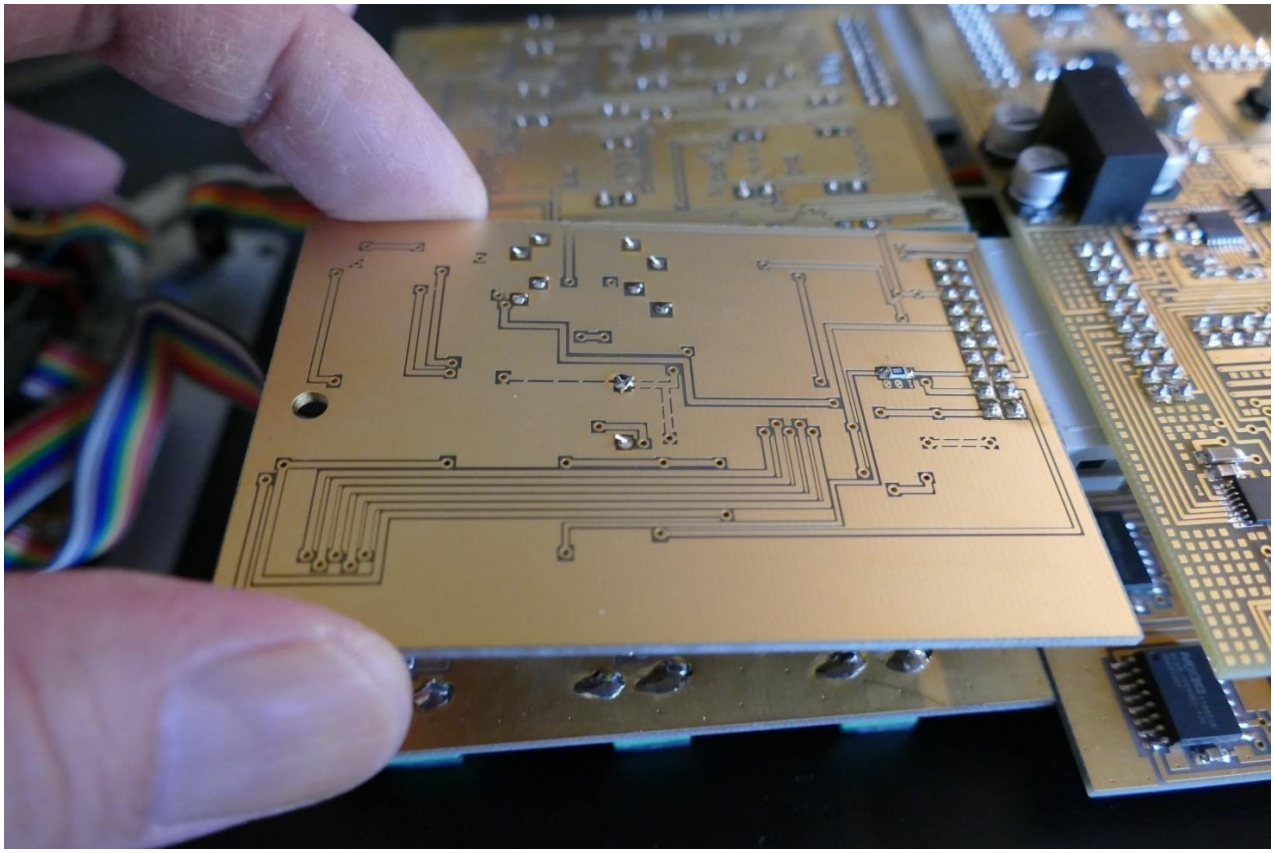


Si votre LD3 n'a pas encore de panneaux filtrants installés, retirez simplement la vis et les 3

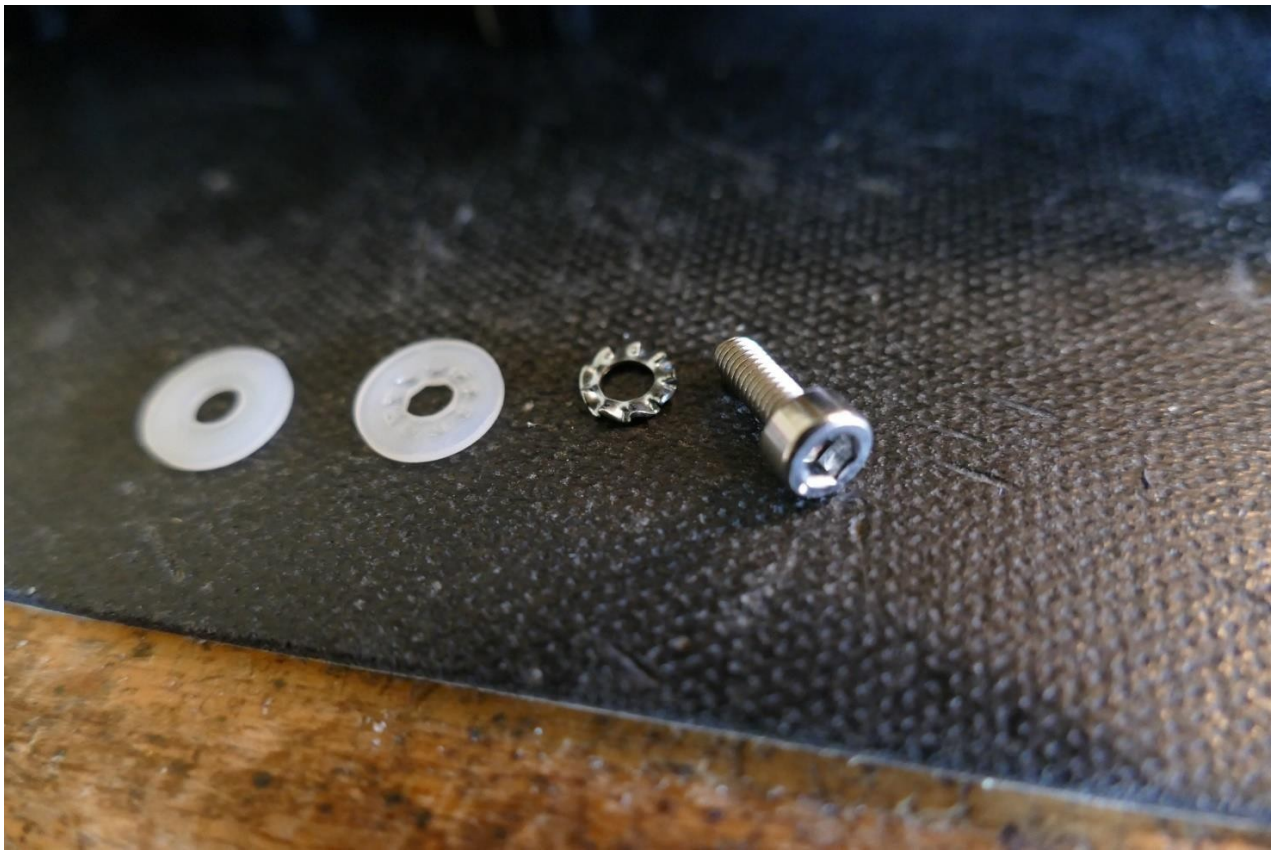
rondelles. Faites attention à ne pas perdre la vis et les rondelles.

Tenez le panneau filtrant par les côtés comme indiqué. En tenant uniquement sur les côtés, vous minimiserez le risque d'appliquer de l'électricité statique sur la carte et de l'endommager. NE TOUCHEZ PAS À L'ÉLECTRONIQUE !

Retirez doucement la carte de son support.

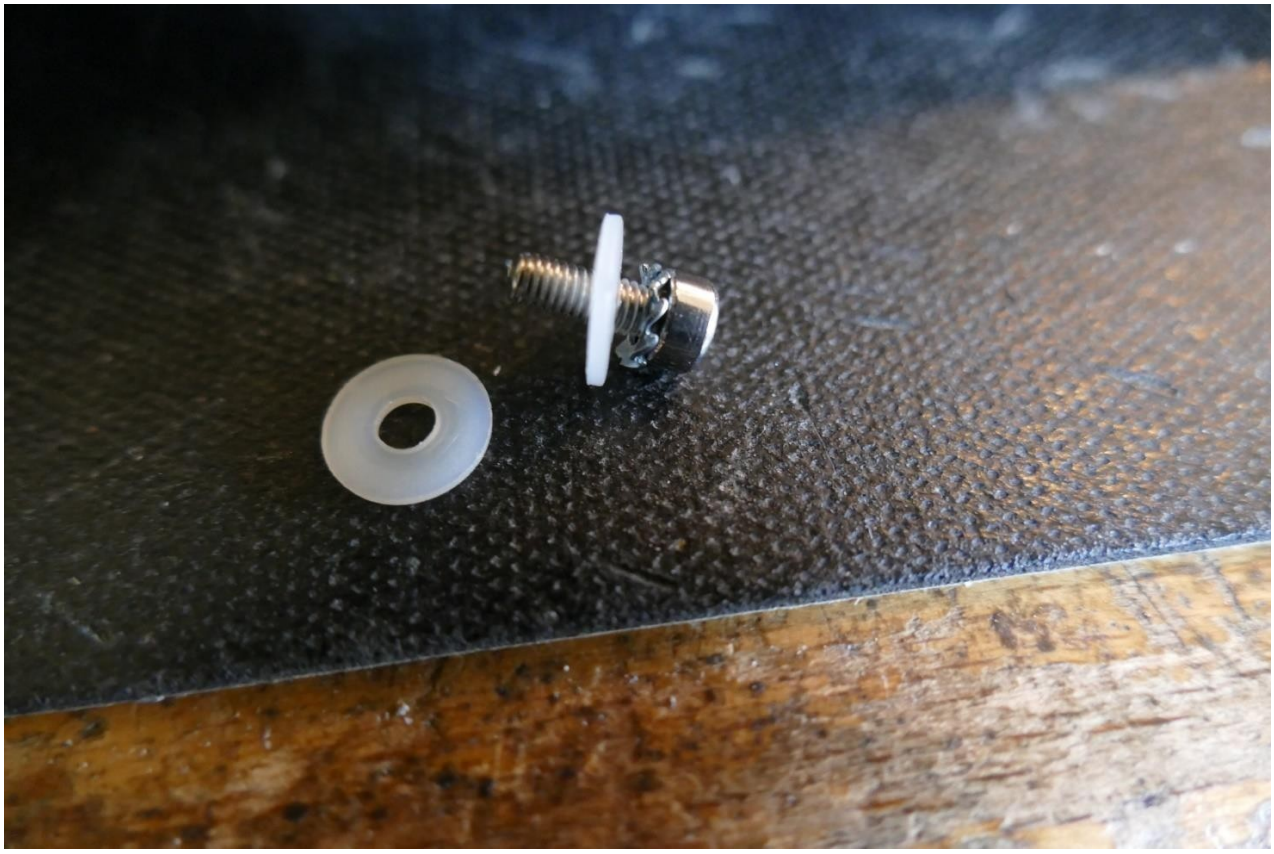


La vis et les rondelles qui maintiennent le panneau filtrant en place :



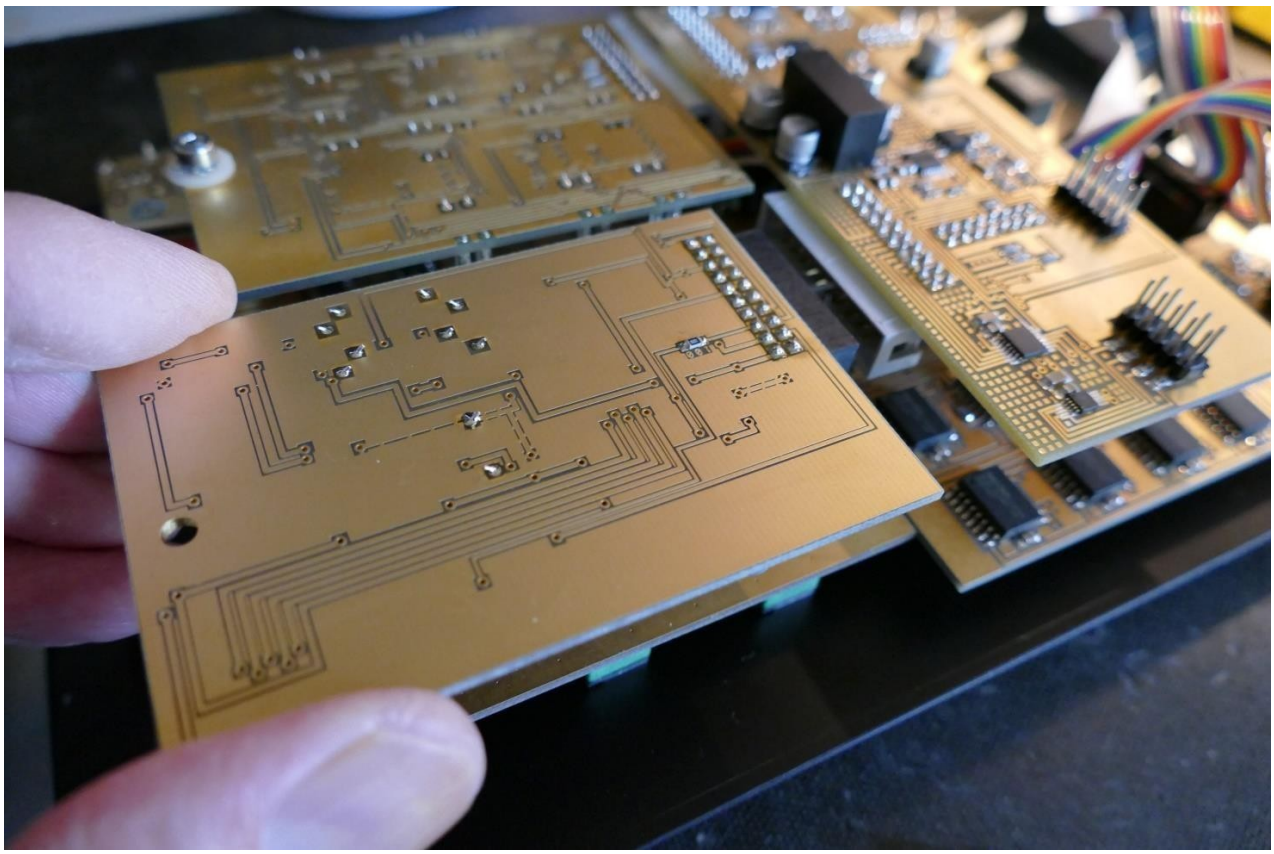
Avant de commencer à installer le nouveau panneau filtrant, vous devez assembler la vis et les rondelles comme ceci :

-Placez d'abord la rondelle anti-secousse sur la vis.
-Placez une des rondelles en nylon sur la vis.
-Laissez l'autre rondelle en nylon pour l'instant.



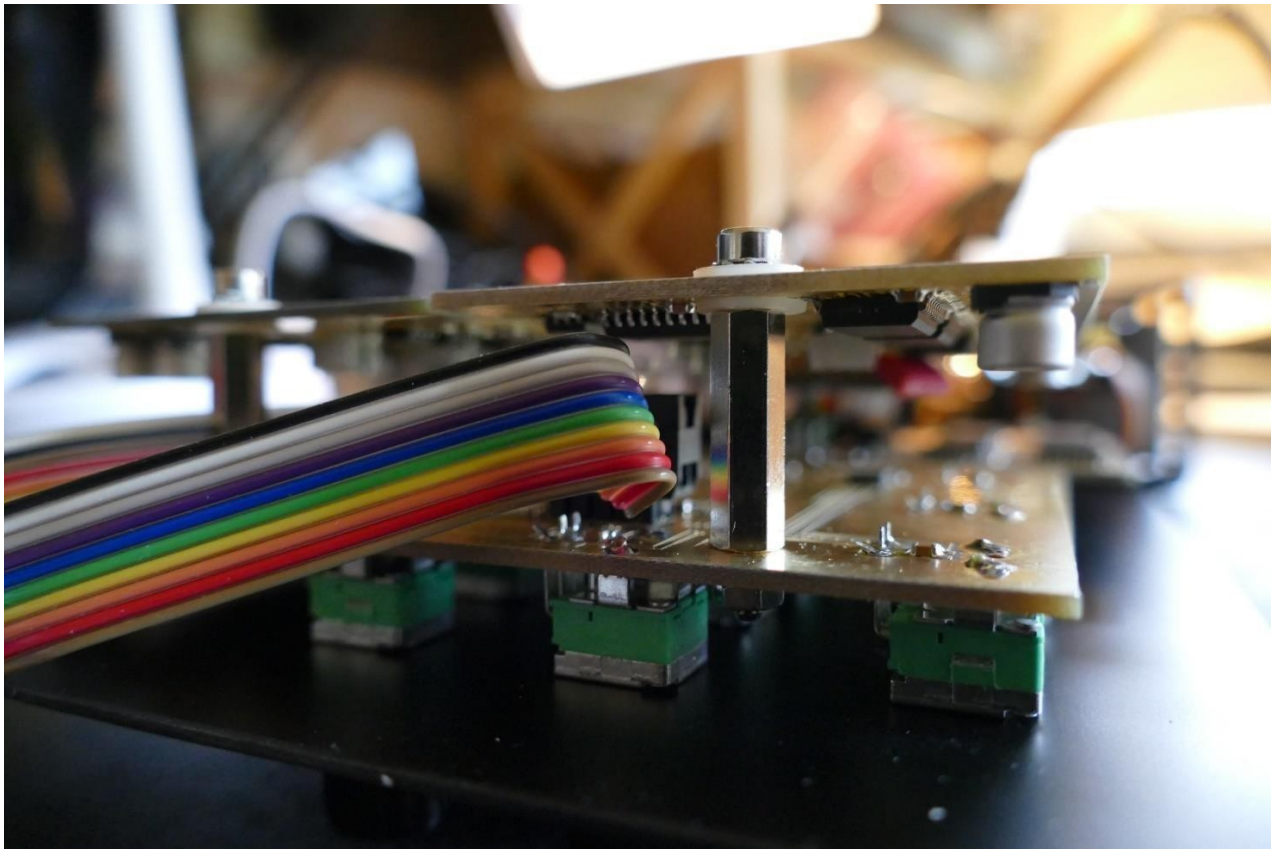
Maintenant, prenez le nouveau panneau filtrant. Encore une fois, touchez-le uniquement sur les côtés.

Placez-le de manière à ce que le connecteur du panneau de filtre s'insère au milieu du connecteur de la carte analogique. Poussez-le à fond.

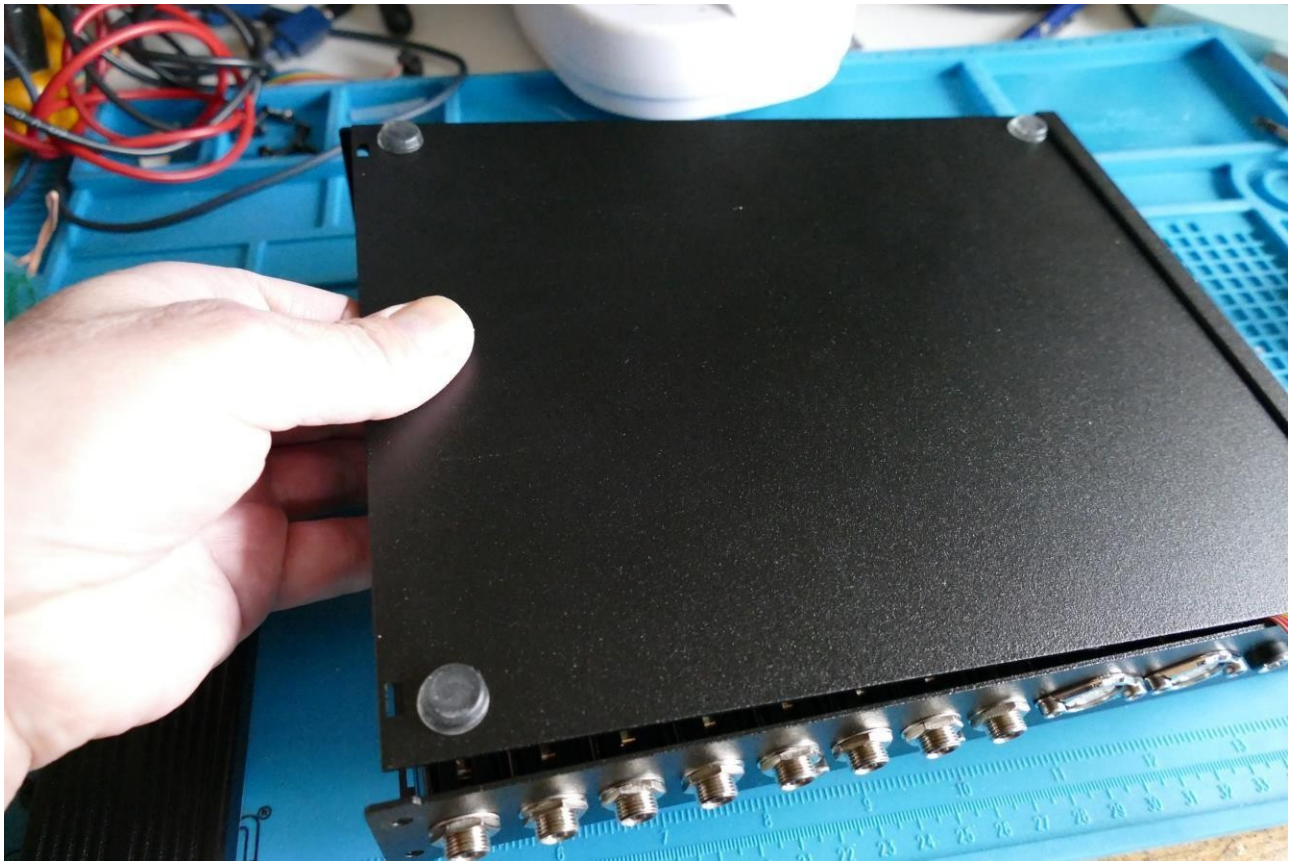


Placez une rondelle en nylon entre le panneau filtrant et l'entretoise PCB qui le maintient. Remettez la vis, avec le nylon et la rondelle anti-vibrations montées, en place et serrez-la.

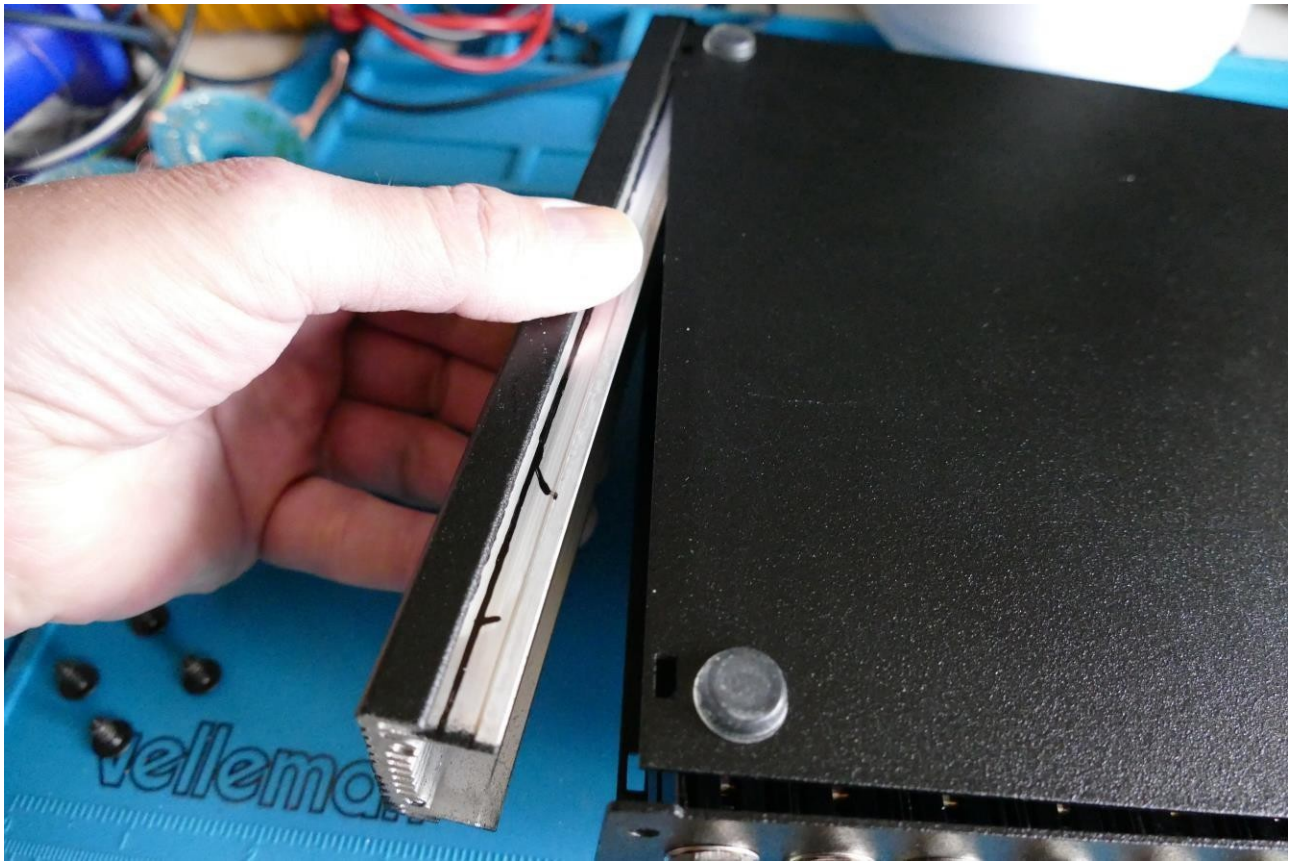
Cela devrait maintenant ressembler à ceci :



Vous avez maintenant installé avec succès un panneau filtrant ! Il est maintenant temps de reconstituer votre LD3.



Faites glisser le panneau inférieur en place.



Remettez le panneau latéral en place.



Montez les vis hexagonales. Vous devrez maintenir le panneau d’extrémité en place lorsque vous monterez ces vis.

Allumez votre LD3 et profitez-en !

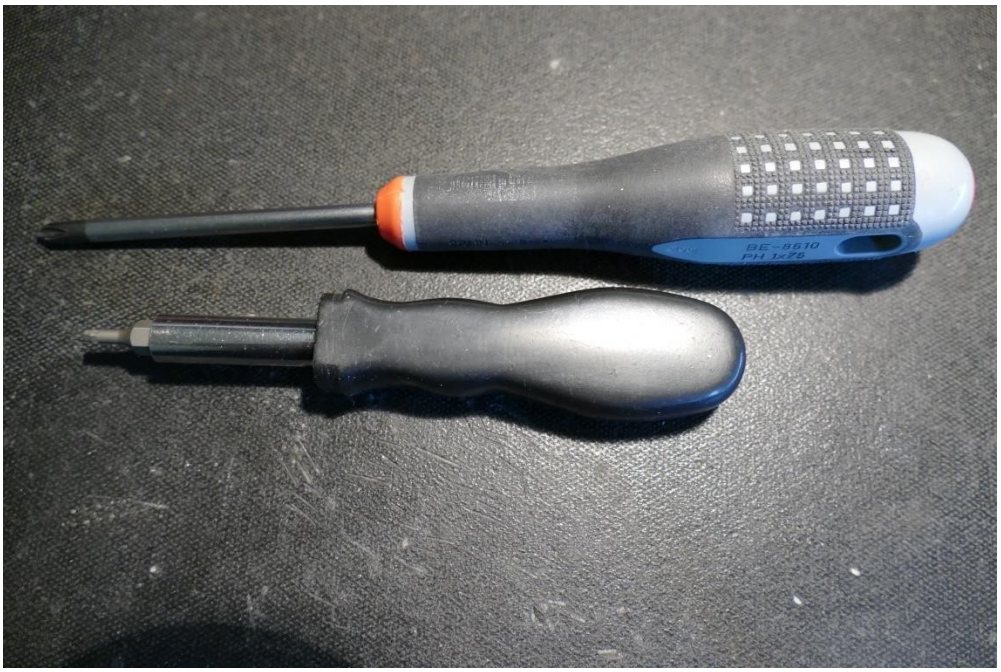
Installation de la carte analogique

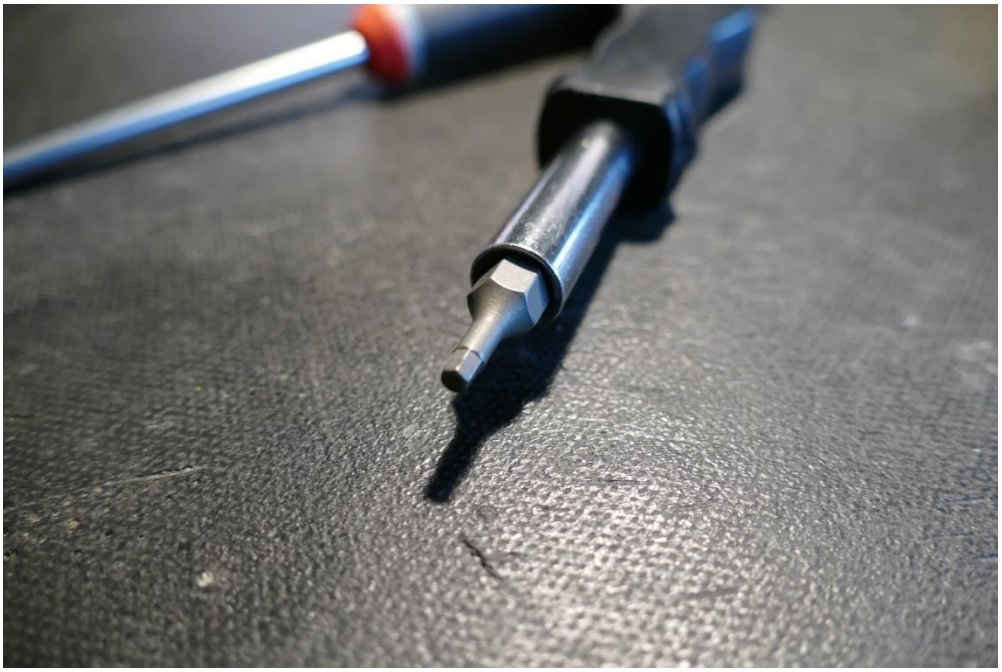
Ce chapitre décrira comment installer la carte analogique. Vous aurez besoin des outils suivants :

-Un tournevis cruciforme

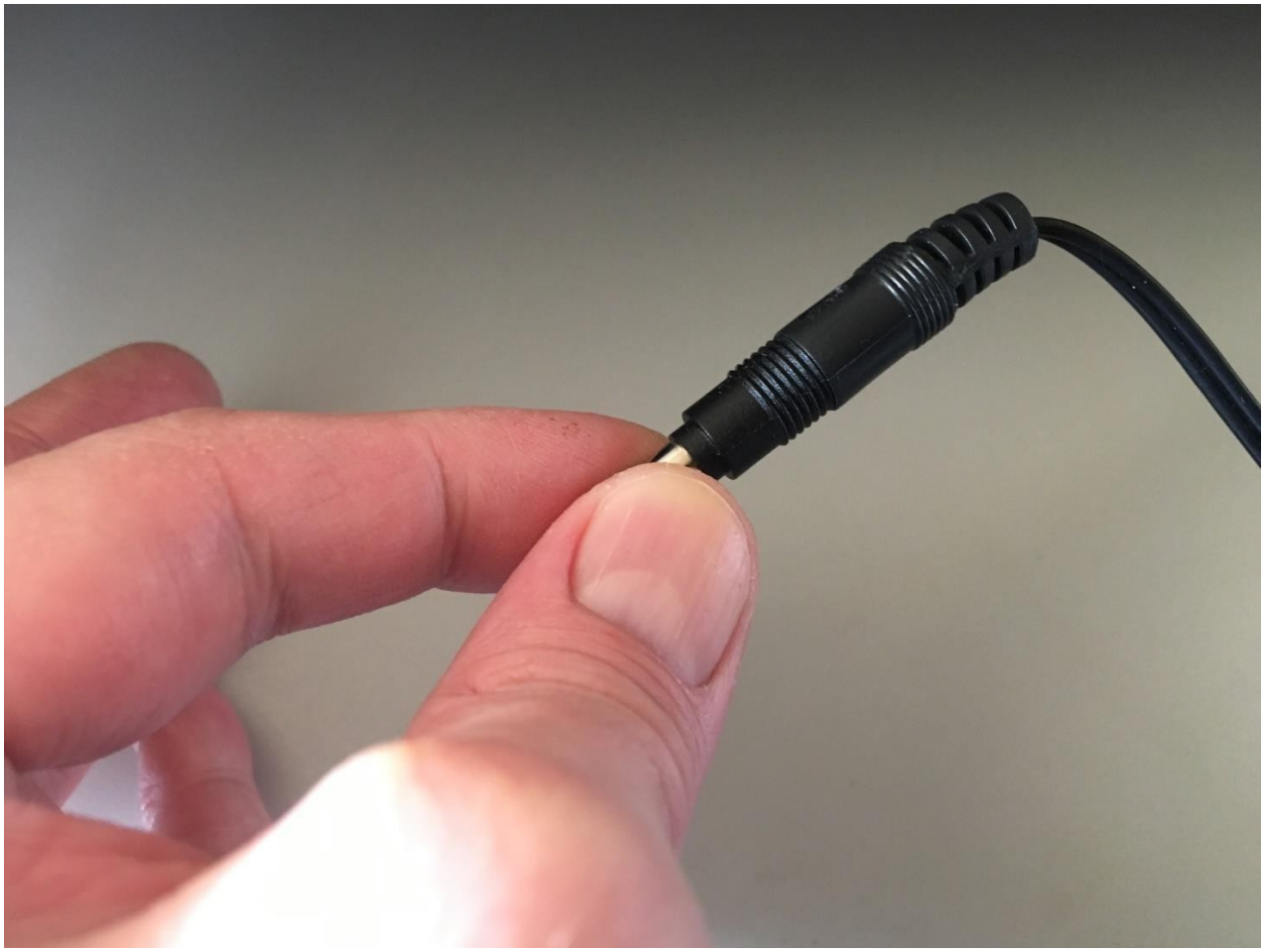
-Un tournevis Allen de 2,5 mm

-Un Torx T10 pour ouvrir le Mk2





Avant d'ouvrir votre LD3, insérez le bloc d'alimentation dans une prise murale et touchez le métal du connecteur. Cela vous déchargera de toute électricité statique, qui pourrait endommager l'électronique.





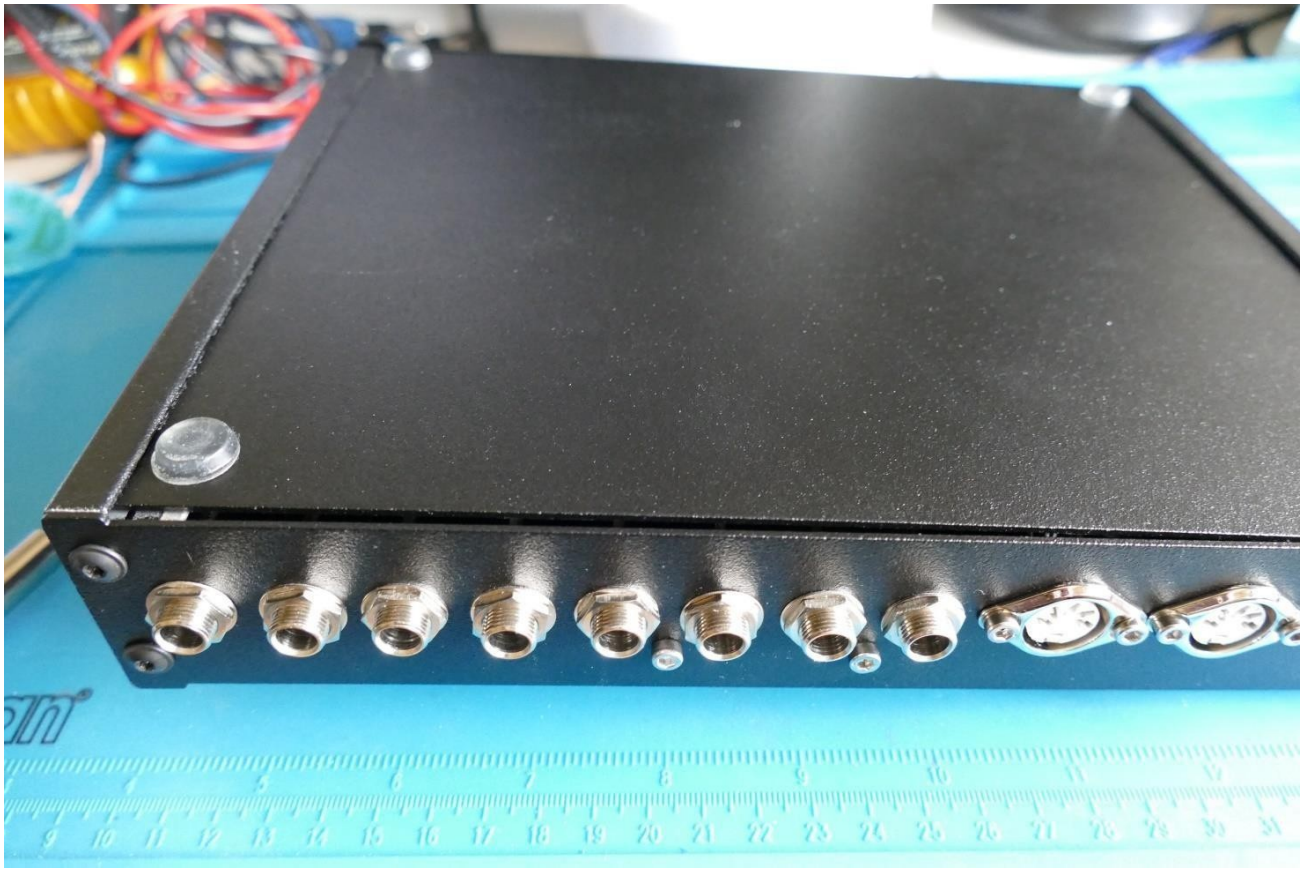
Placez votre LD3 MkII devant vous, afin qu'il soit placé comme sur la photo.



Retirez les 2 vis hexagonales situées sur le côté gauche du panneau avant à l'aide d'un Torx T10.



Cela devrait maintenant ressembler à ceci.



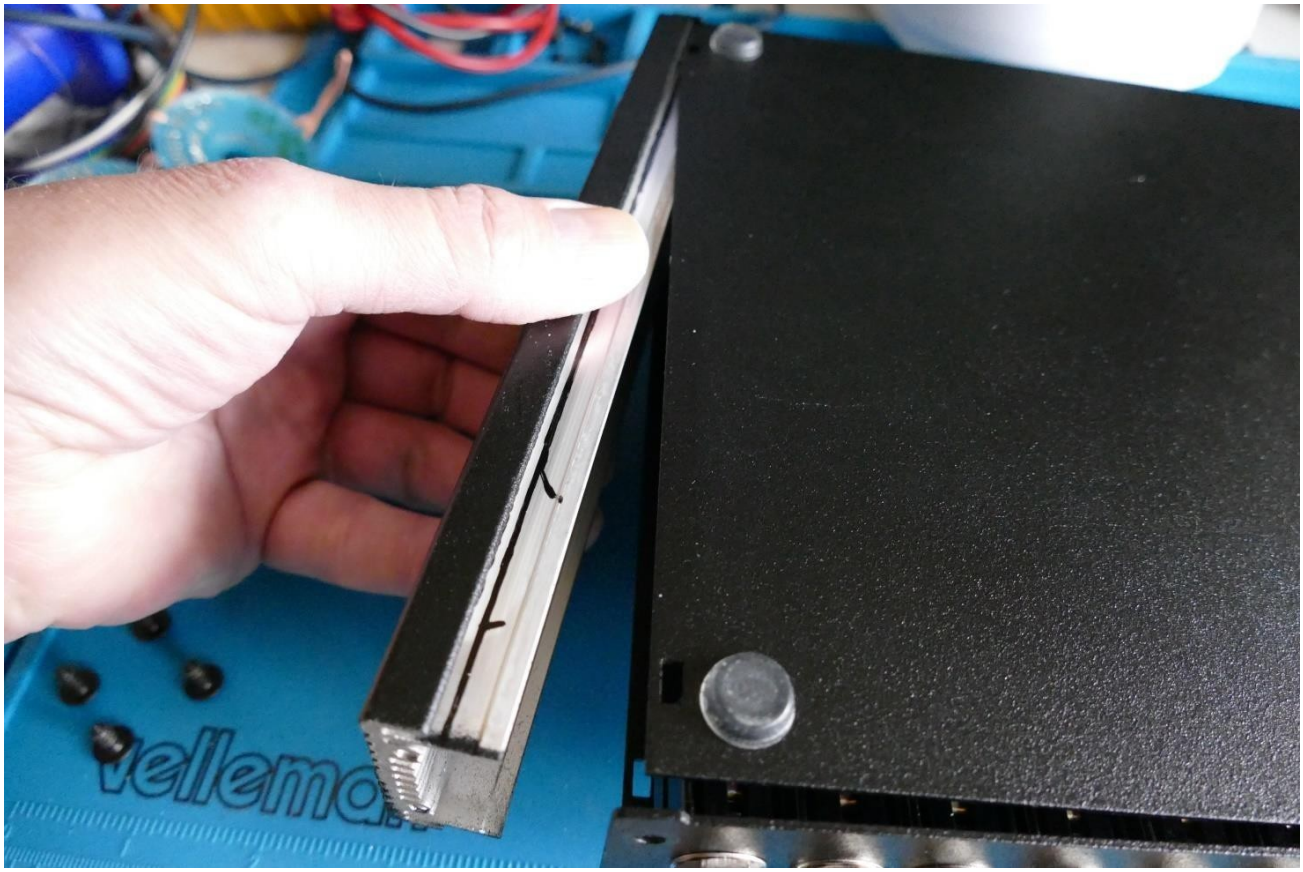
Retournez votre LD3 MkII, de sorte que le dos soit maintenant face à vous.



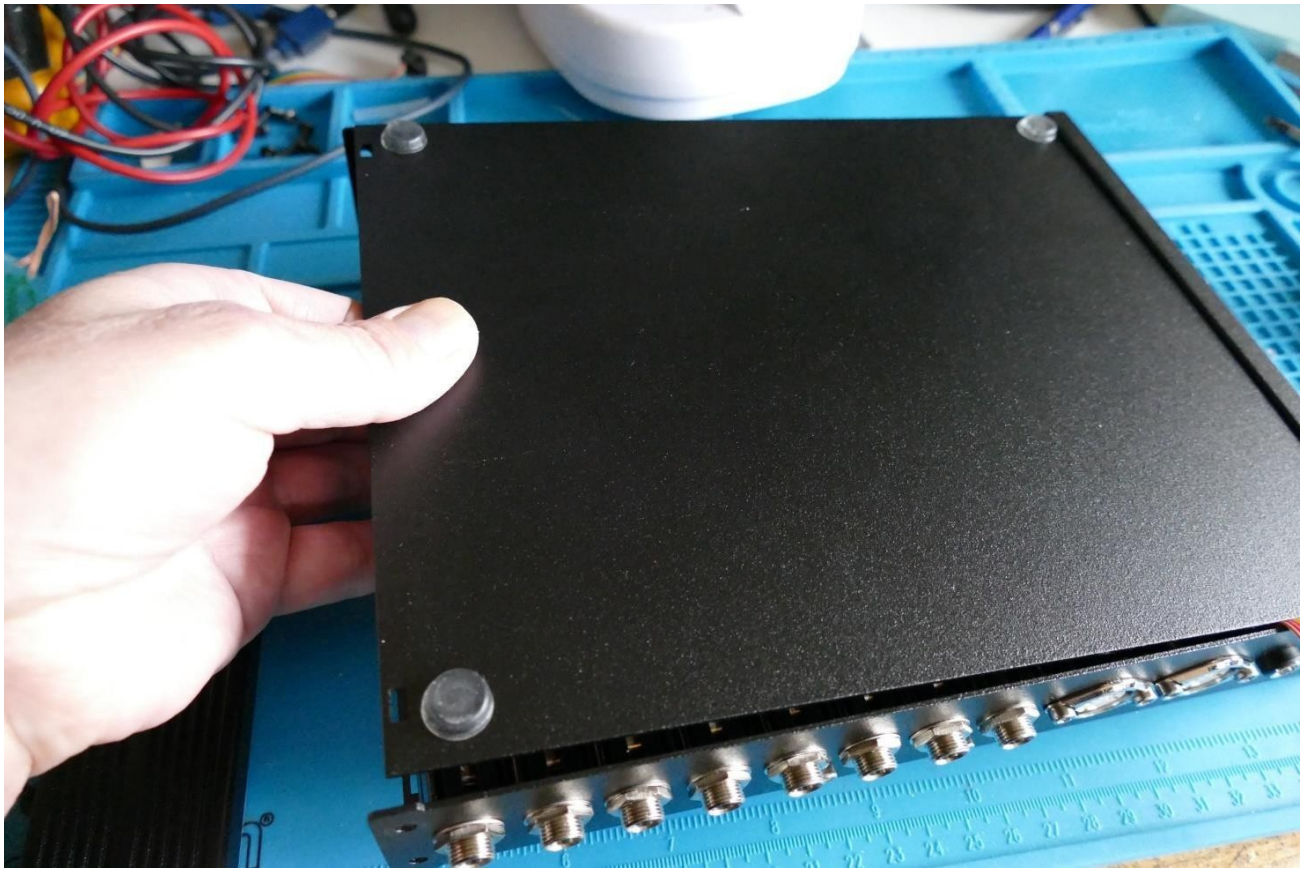
Retirez les 2 vis hexagonales qui se trouvent maintenant sur le côté gauche du panneau arrière à l'aide d'un Torx T10.



Cela devrait maintenant ressembler à ceci.



Saisissez maintenant le panneau latéral, retirez-le et placez-le dans un endroit sûr.

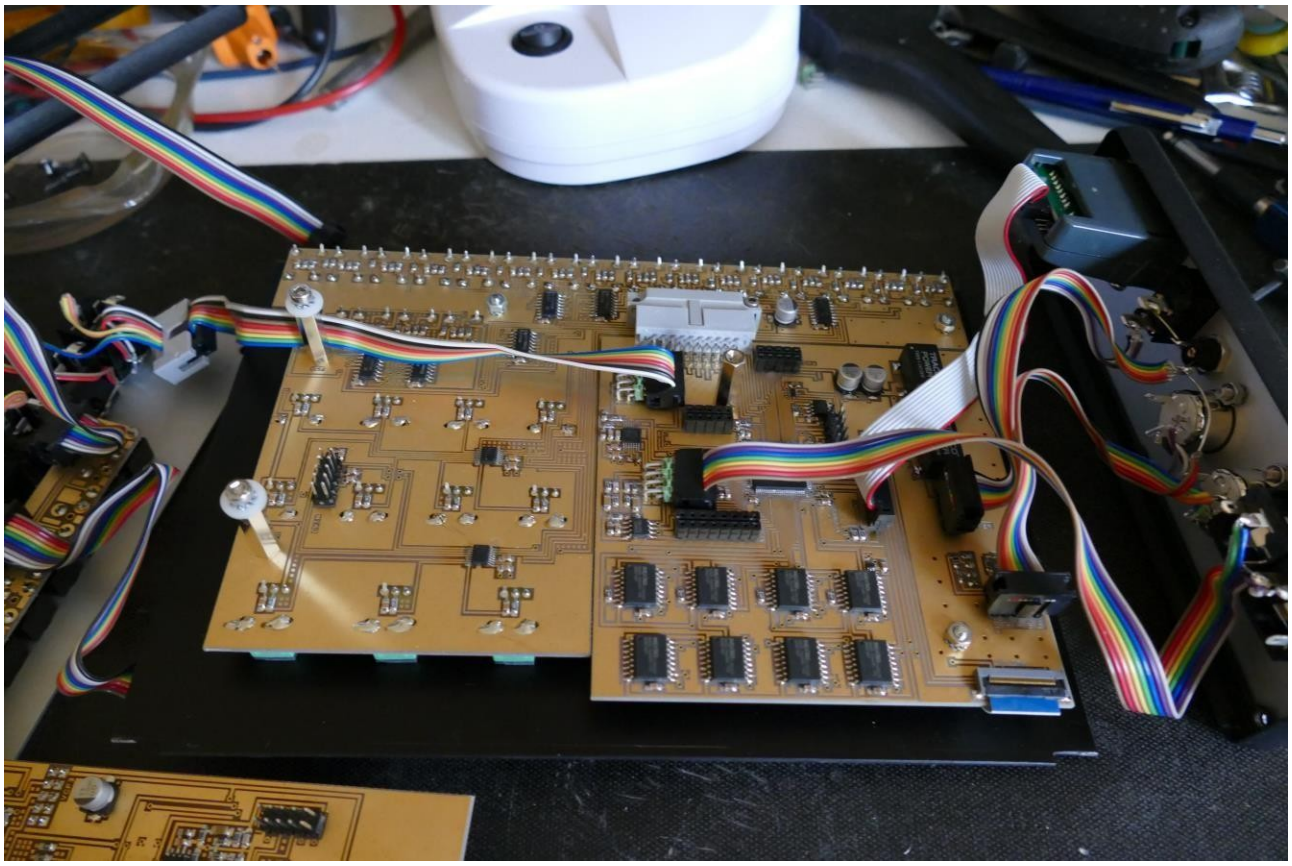


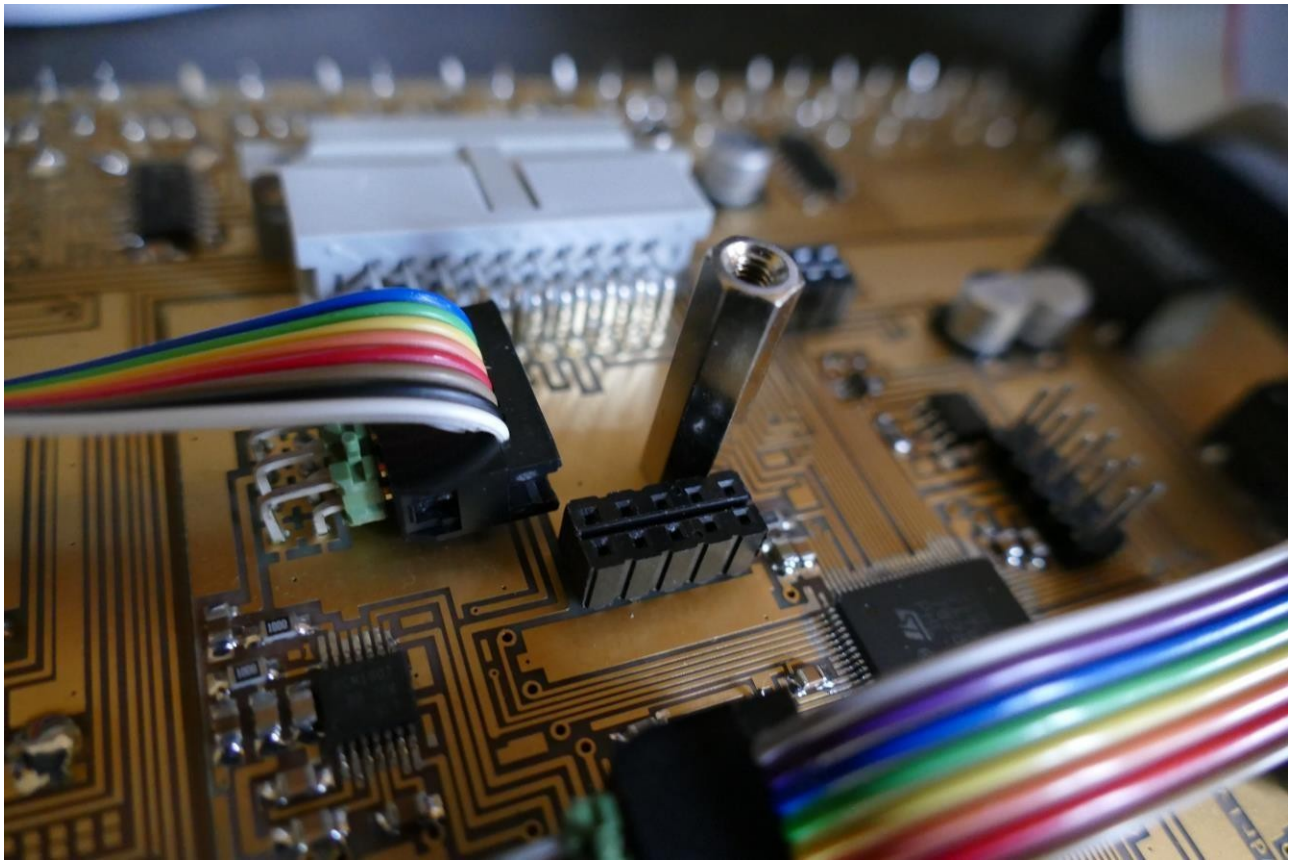
Saisissez le panneau inférieur et faites-le glisser.



… Comme ça… Et rangez-le.

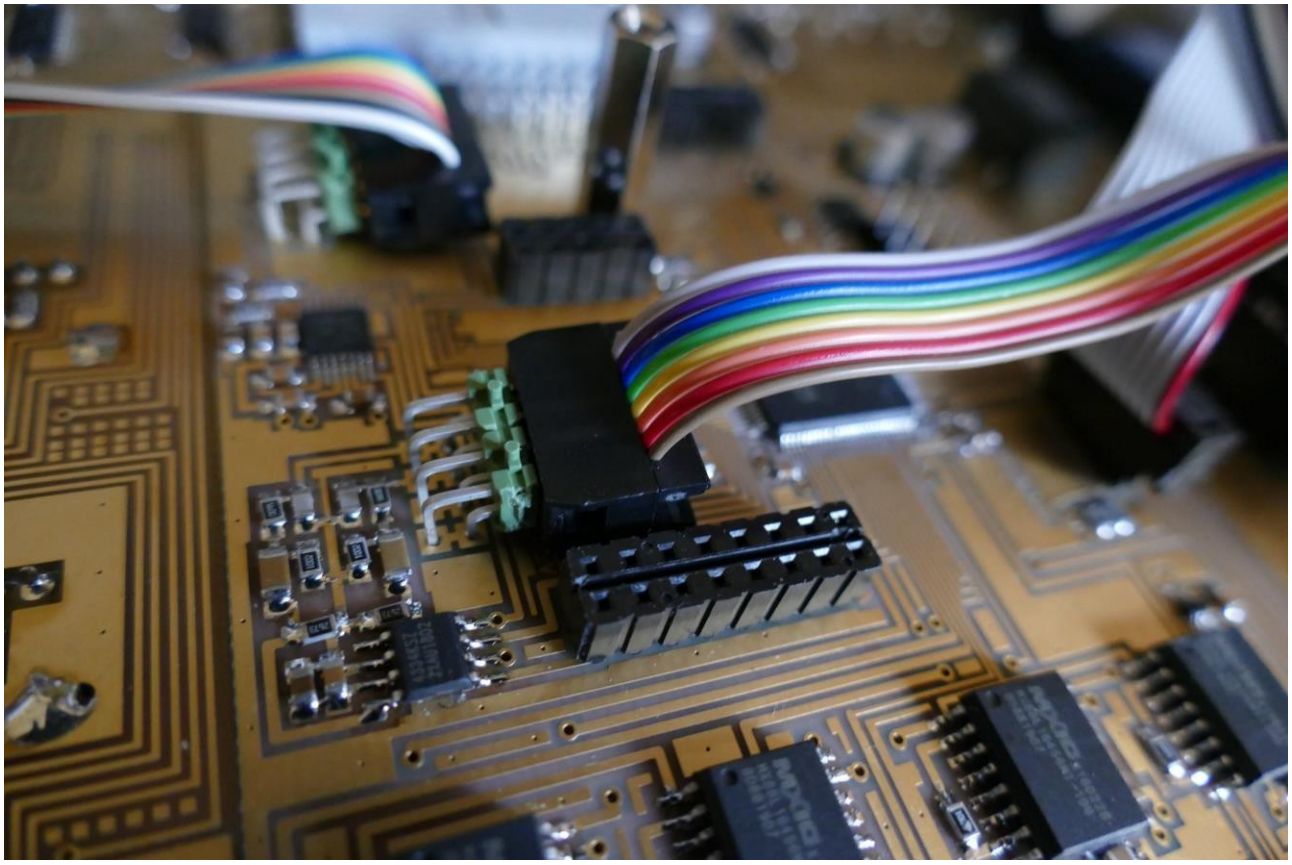
Retournez le LD3 de manière à ce que le panneau avant soit orienté vers le bas.



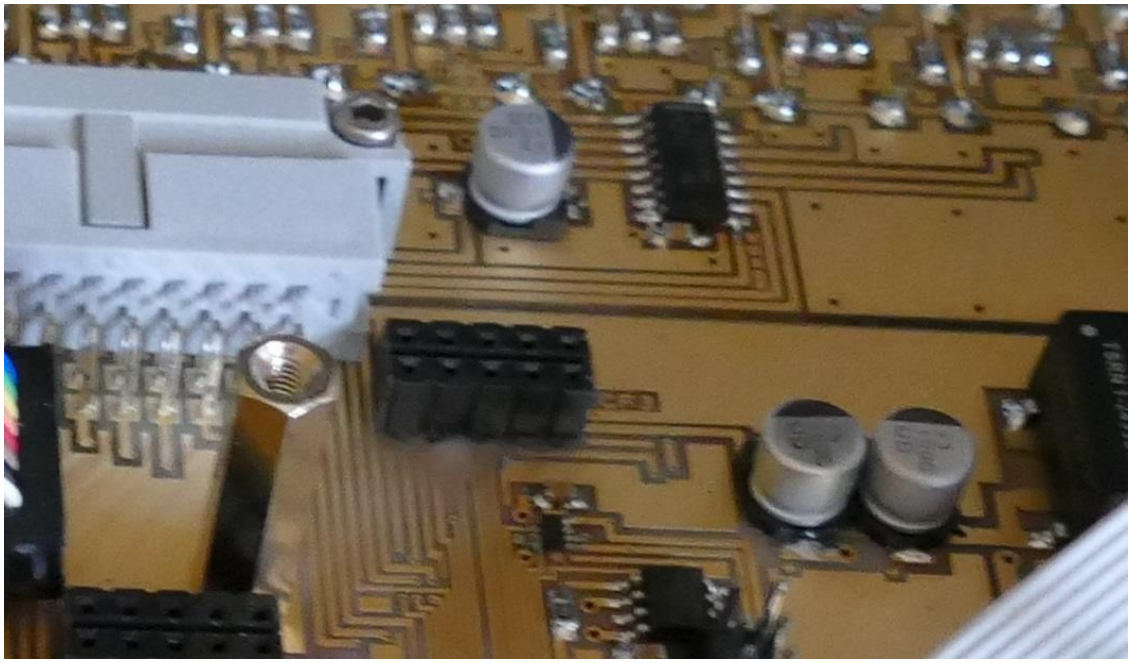


Si une vis se trouve sur l'entretoise de la carte principale, retirez-la pour que l'entretoise ressemble à l'image.

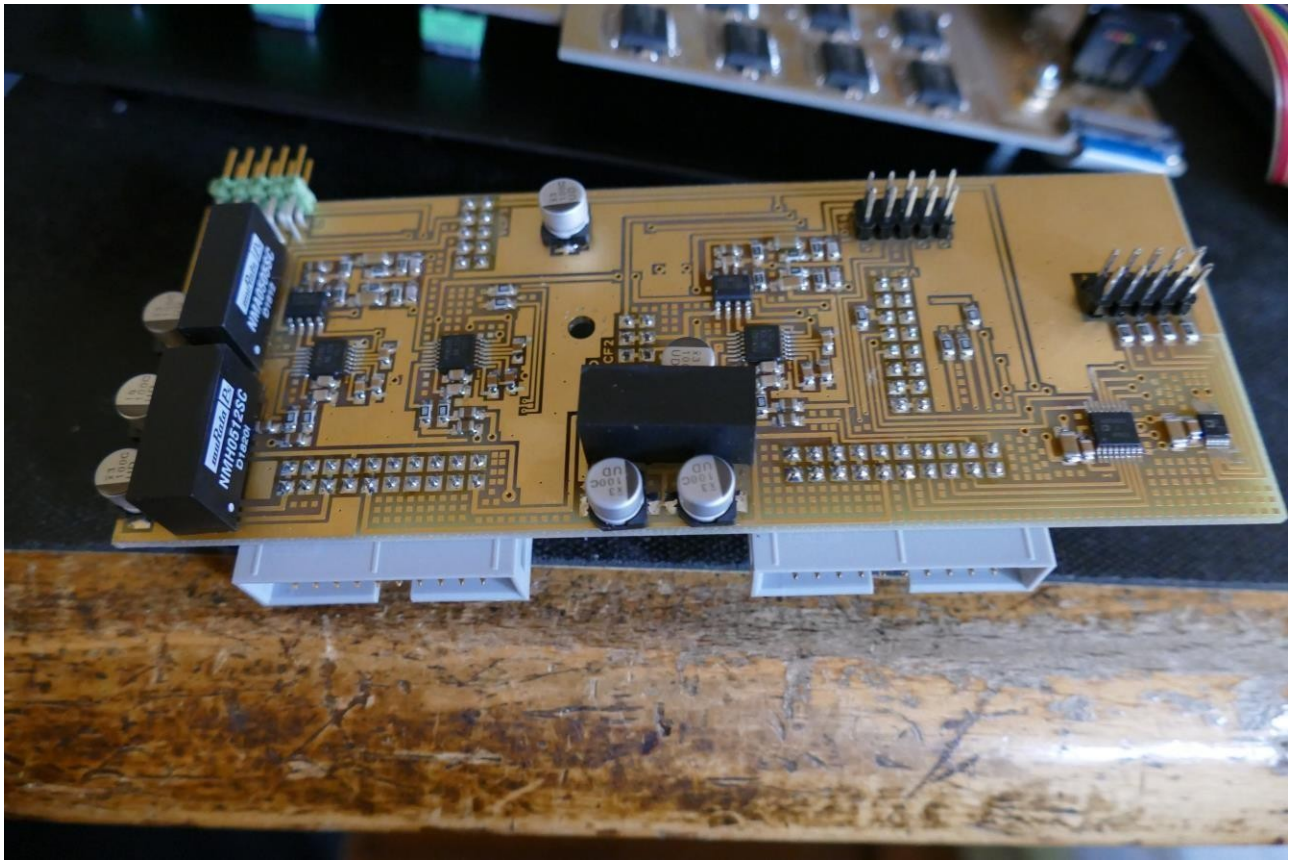
Veuillez remarquer le connecteur près de l'entretoise. C'est l'un des connecteurs nécessaires à la carte analogique.



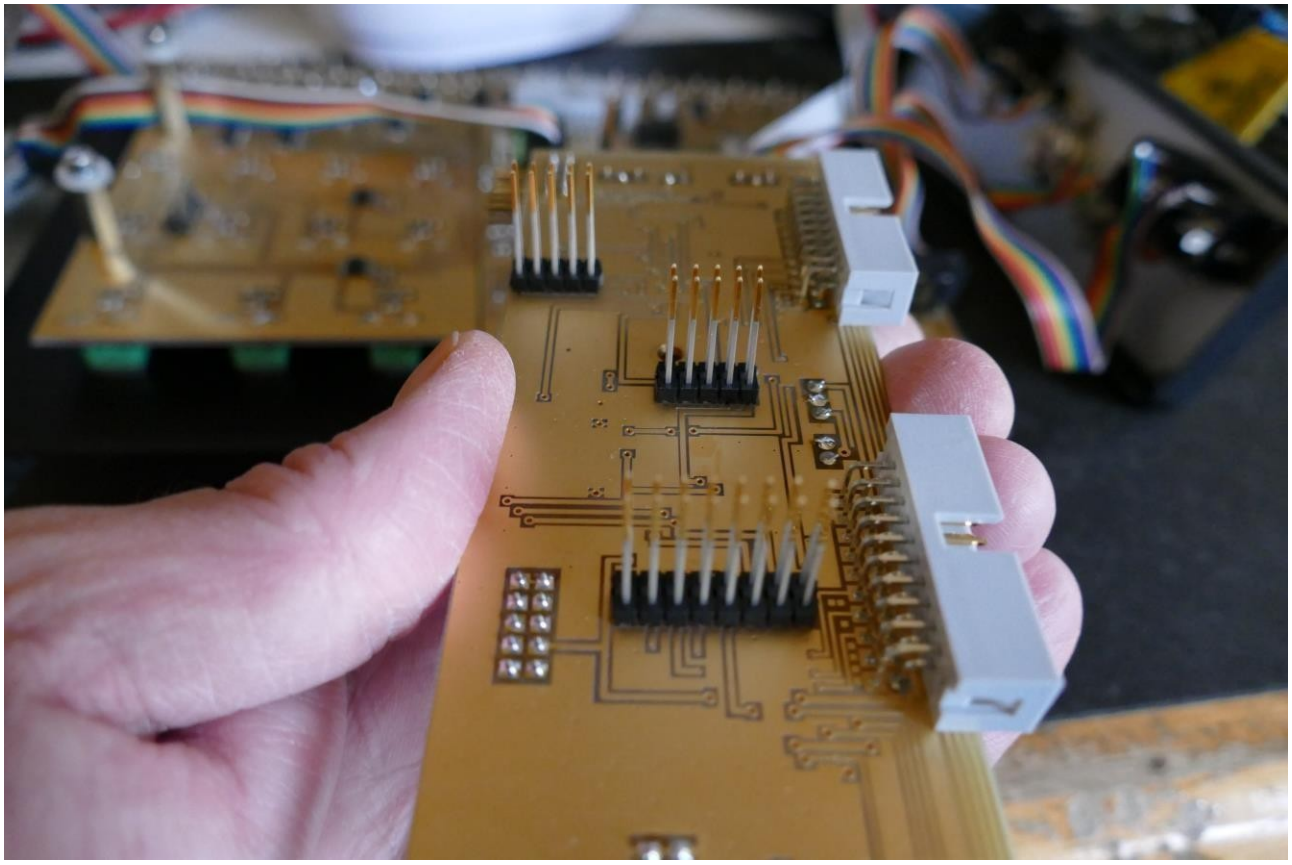
Près du câble, connecté aux sorties audio principales, se trouve un autre connecteur, nécessaire à la carte analogique.



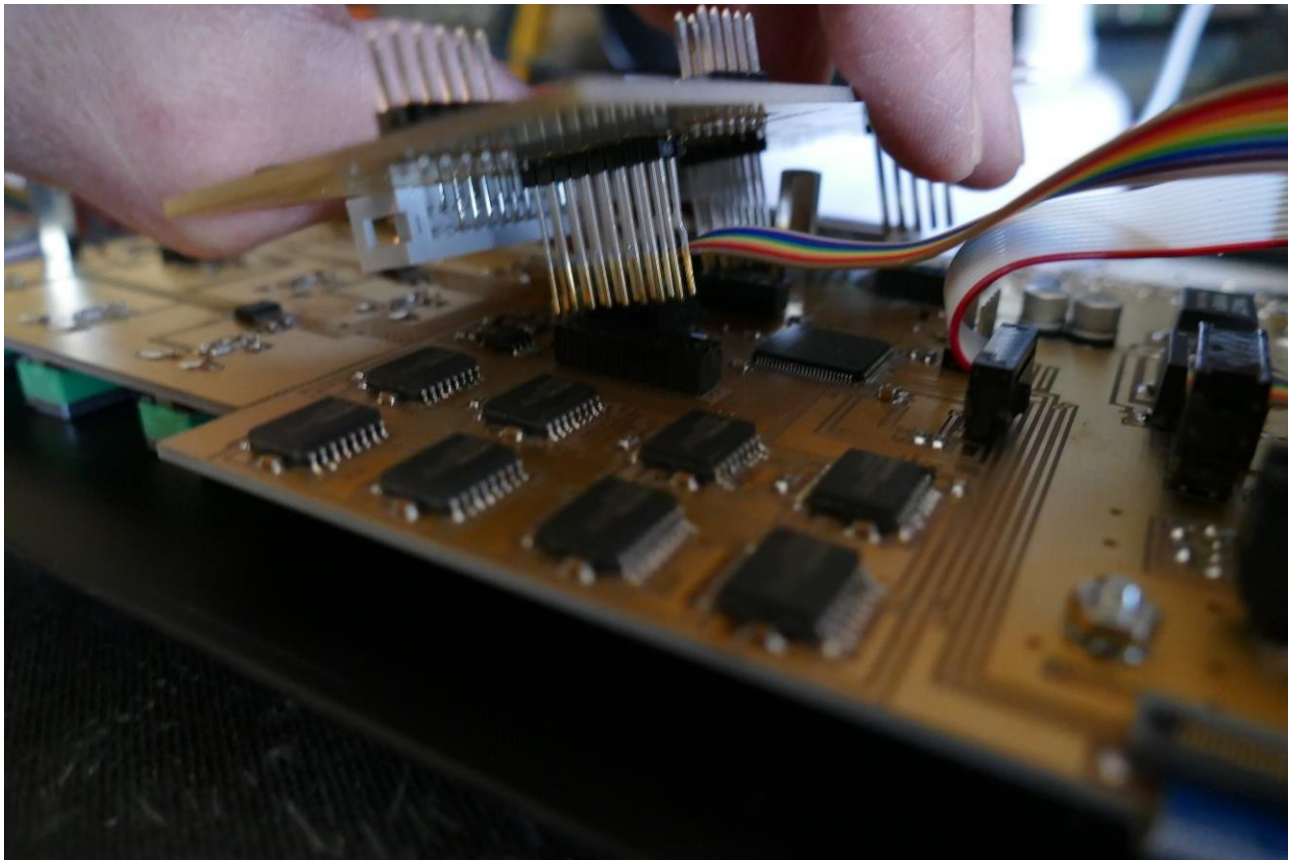
Près du connecteur de la carte de boutons se trouve le troisième connecteur, nécessaire à la carte analogique.



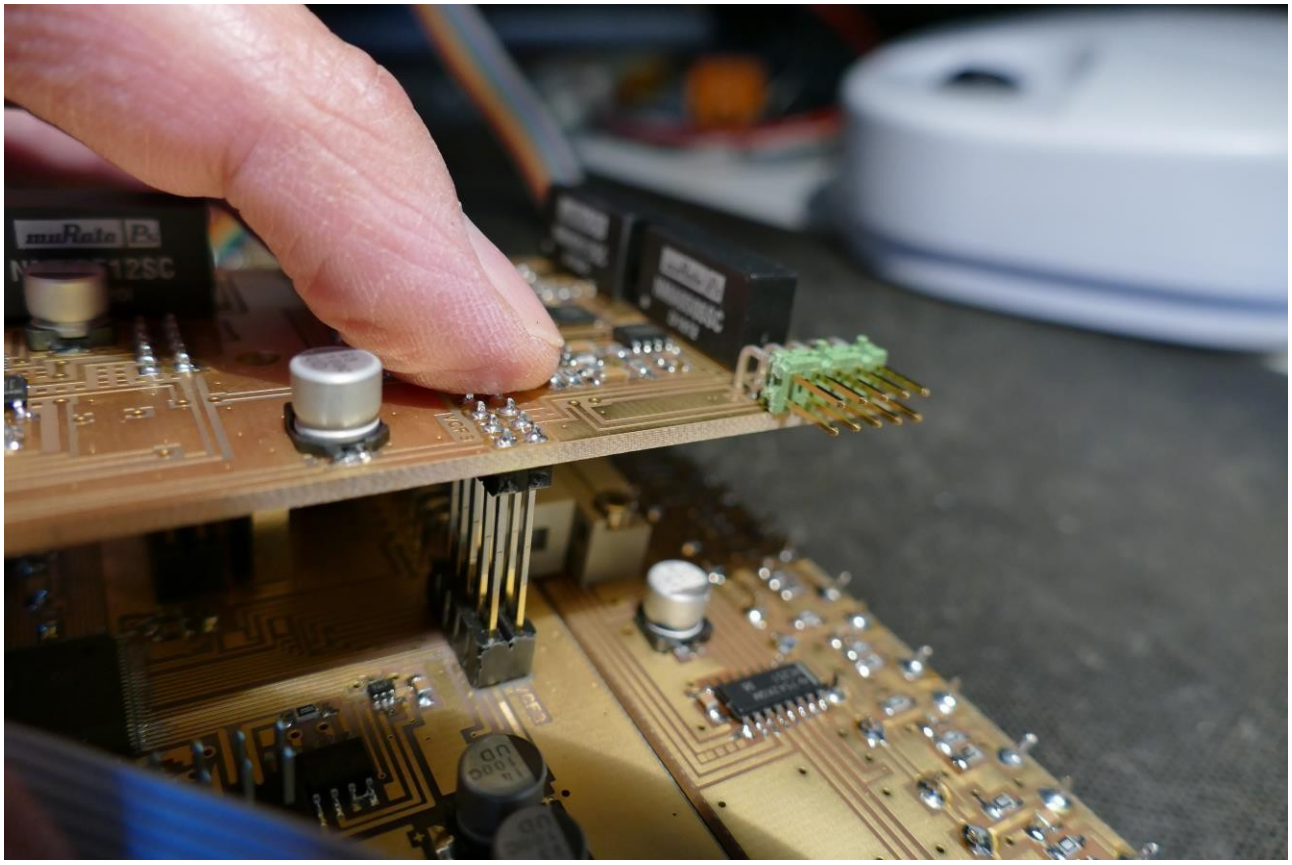
La carte analogique elle-même.



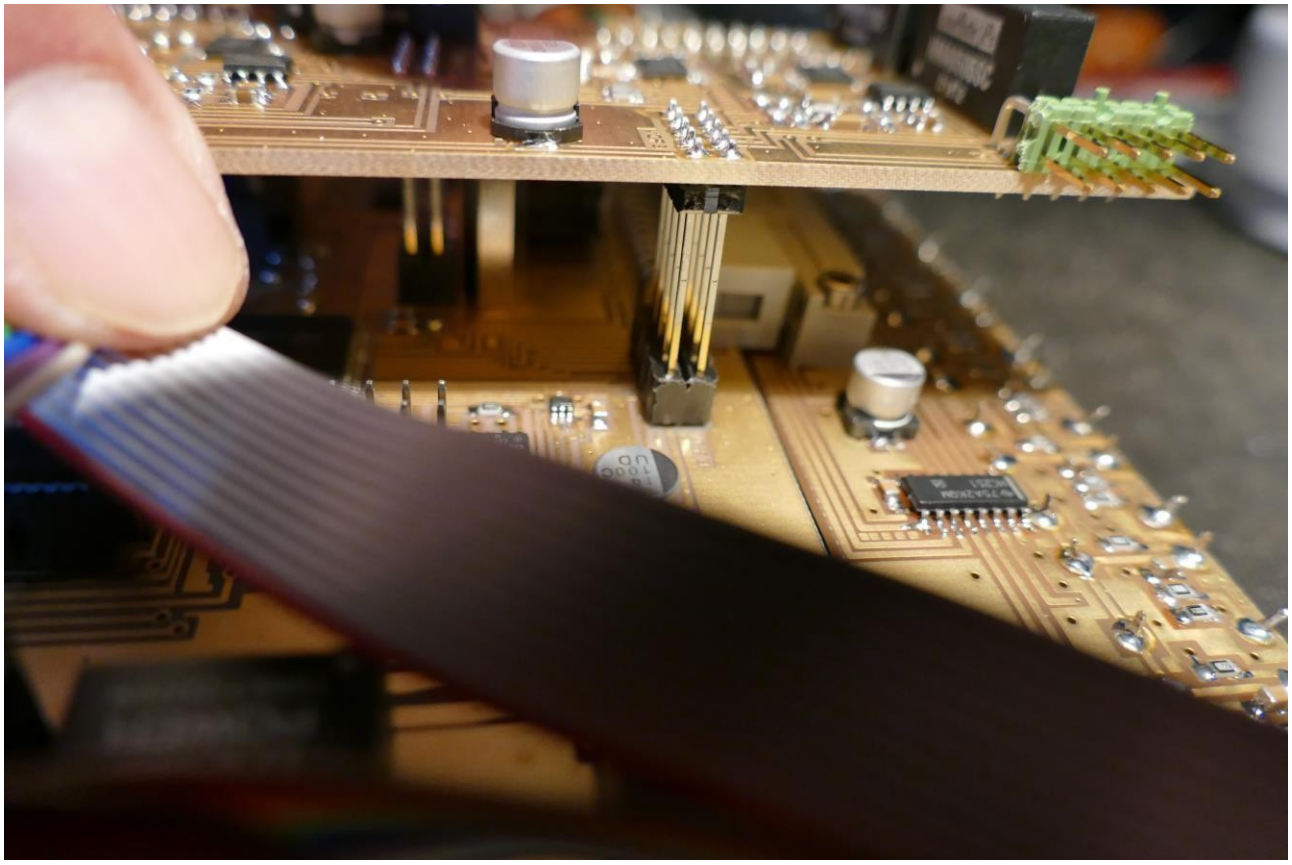
Lorsqu'ils sont retournés, les 3 connecteurs qui doivent se connecter à la carte mère LD3 s'affichent.



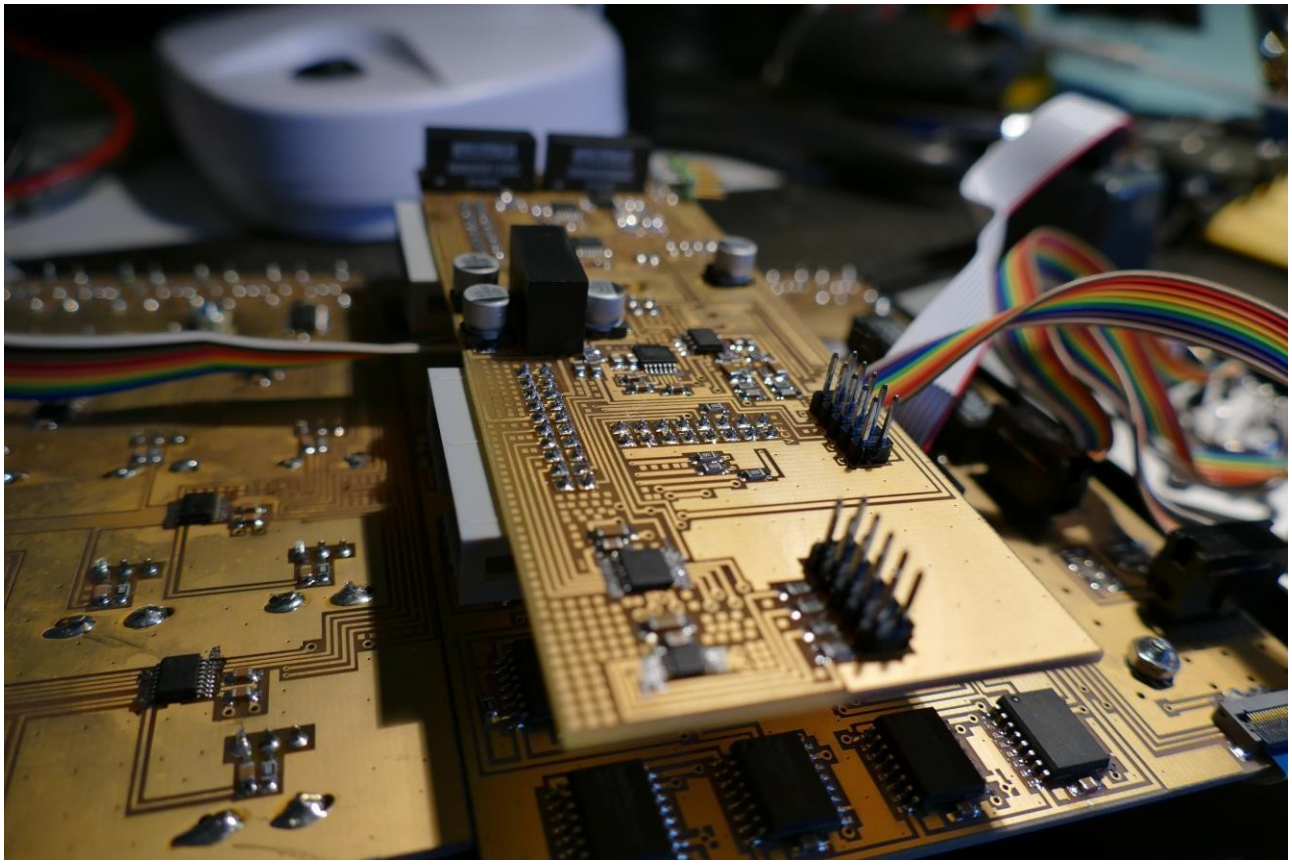
Fixez maintenant soigneusement la carte analogique à la carte principale LD3. Assurez-vous que les connecteurs de la carte analogique s'insèrent parfaitement dans les connecteurs de la carte principale et que les connecteurs de la carte filtre sont à gauche.



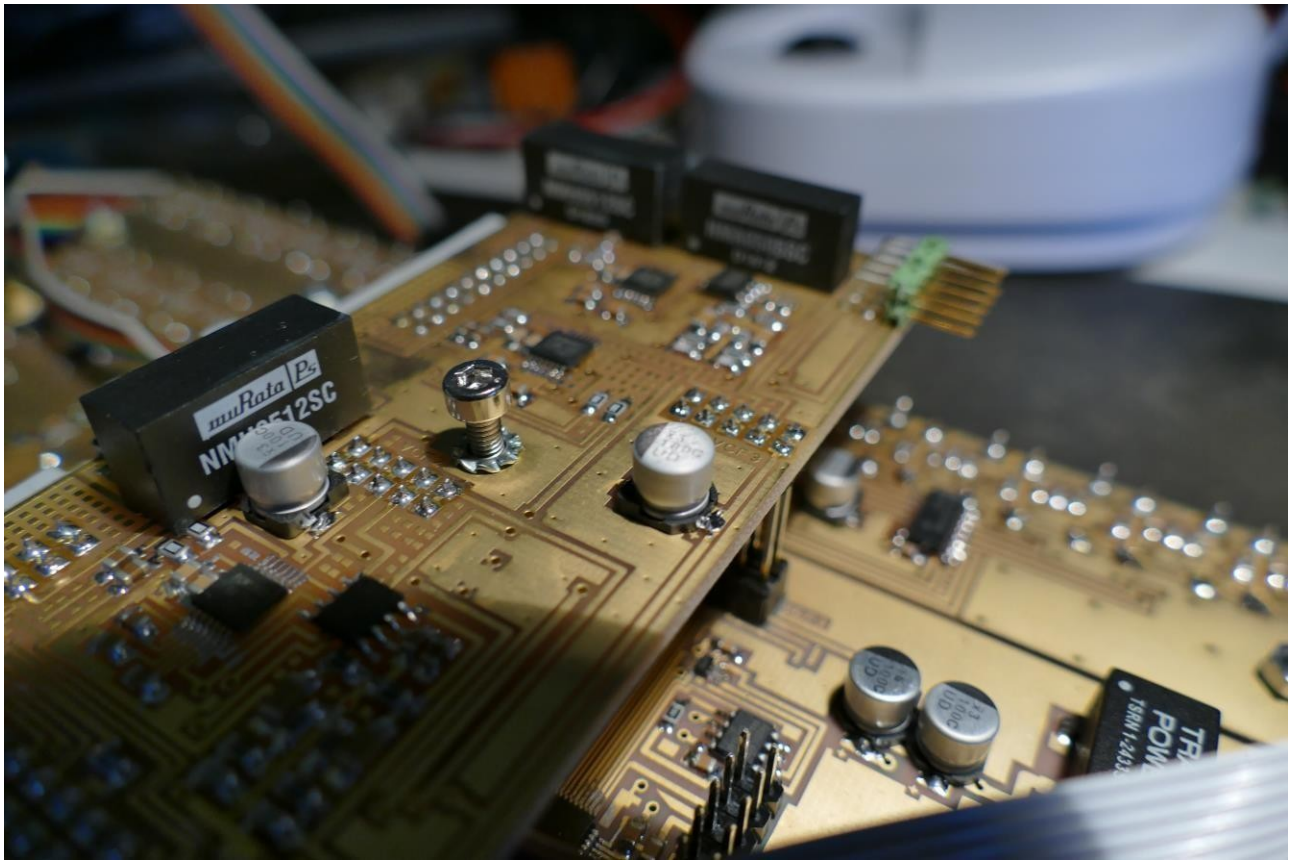
Après vous être assuré que les connecteurs s'emboîtent parfaitement, insérez la carte analogique dans ceux-ci.



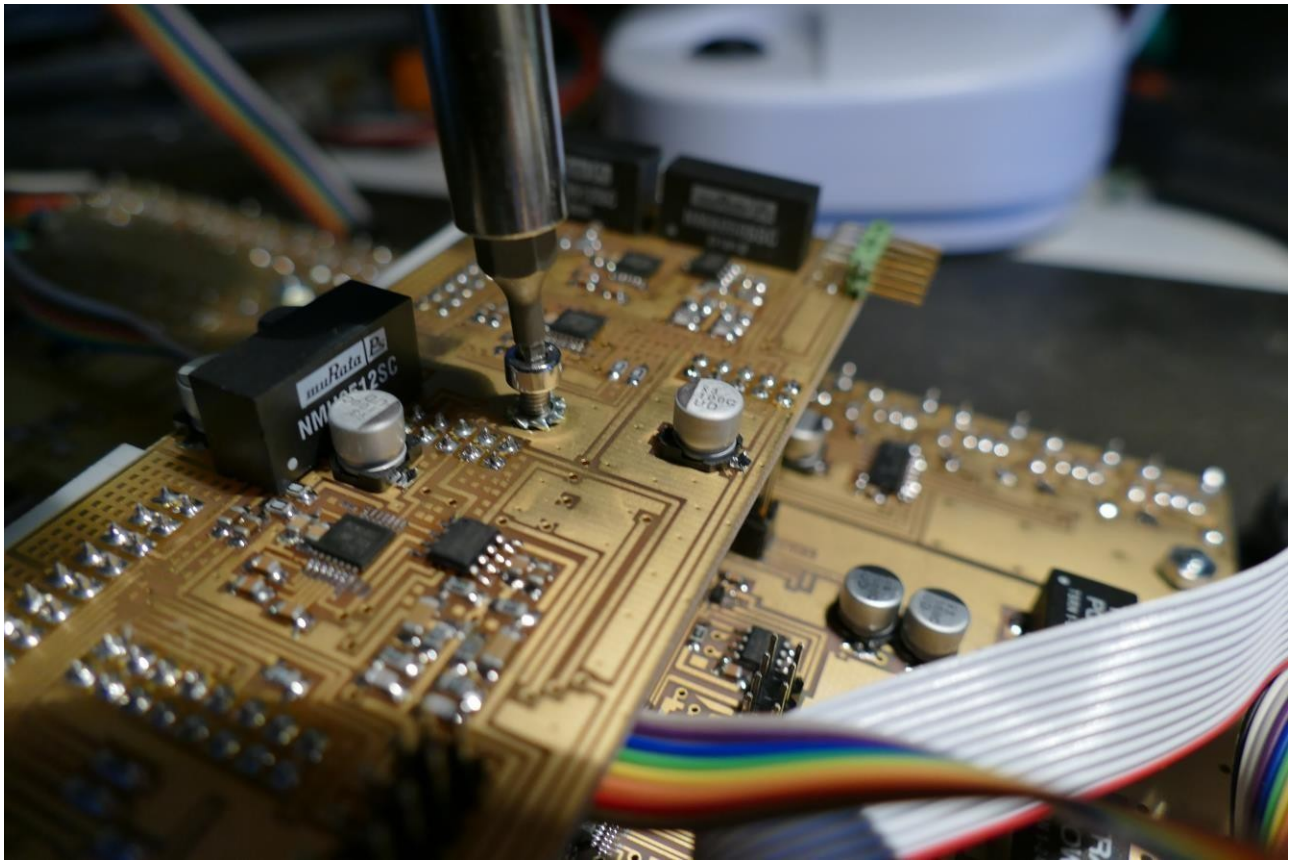
Vérifiez encore une fois que les connecteurs sont bien ajustés. C'EST TRÈS IMPORTANT !



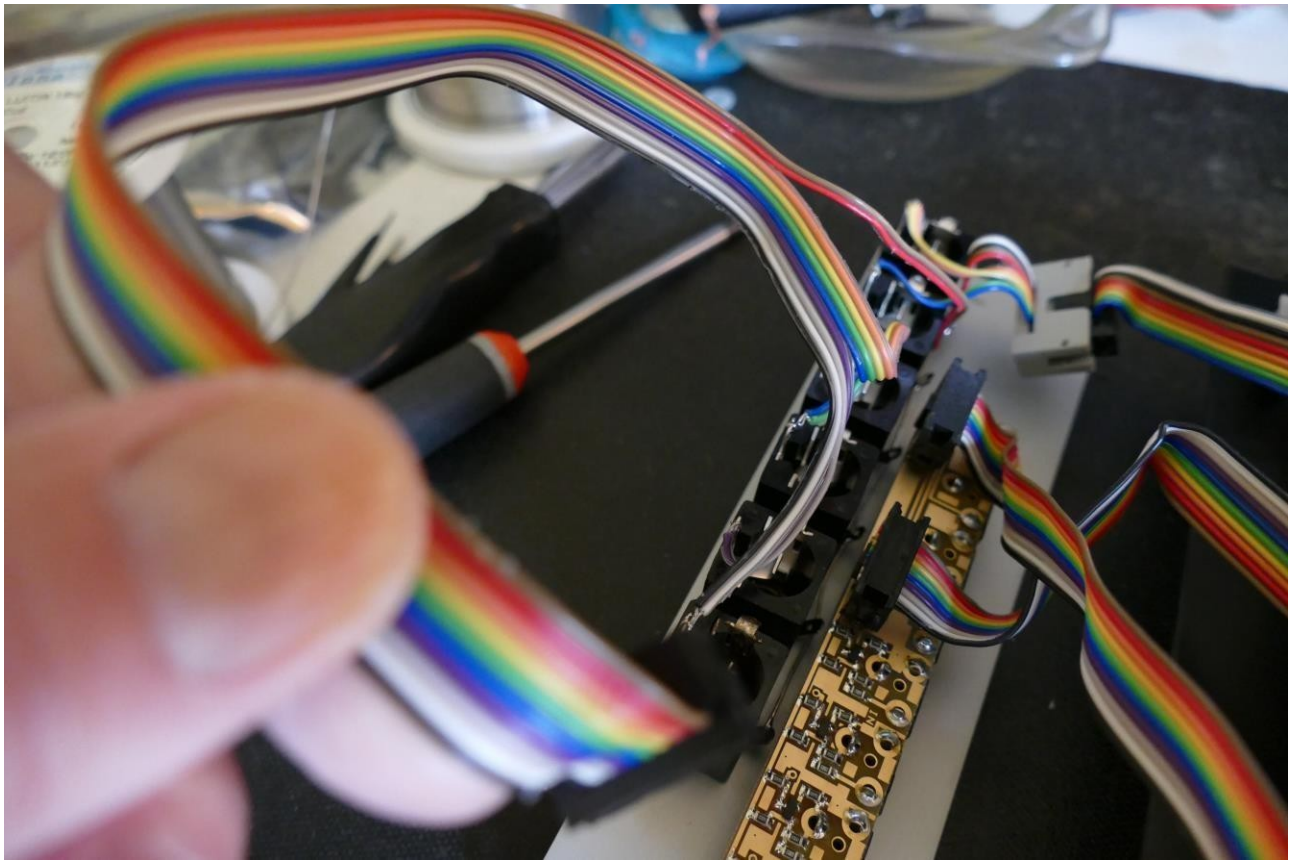
Cela devrait maintenant ressembler à ceci.



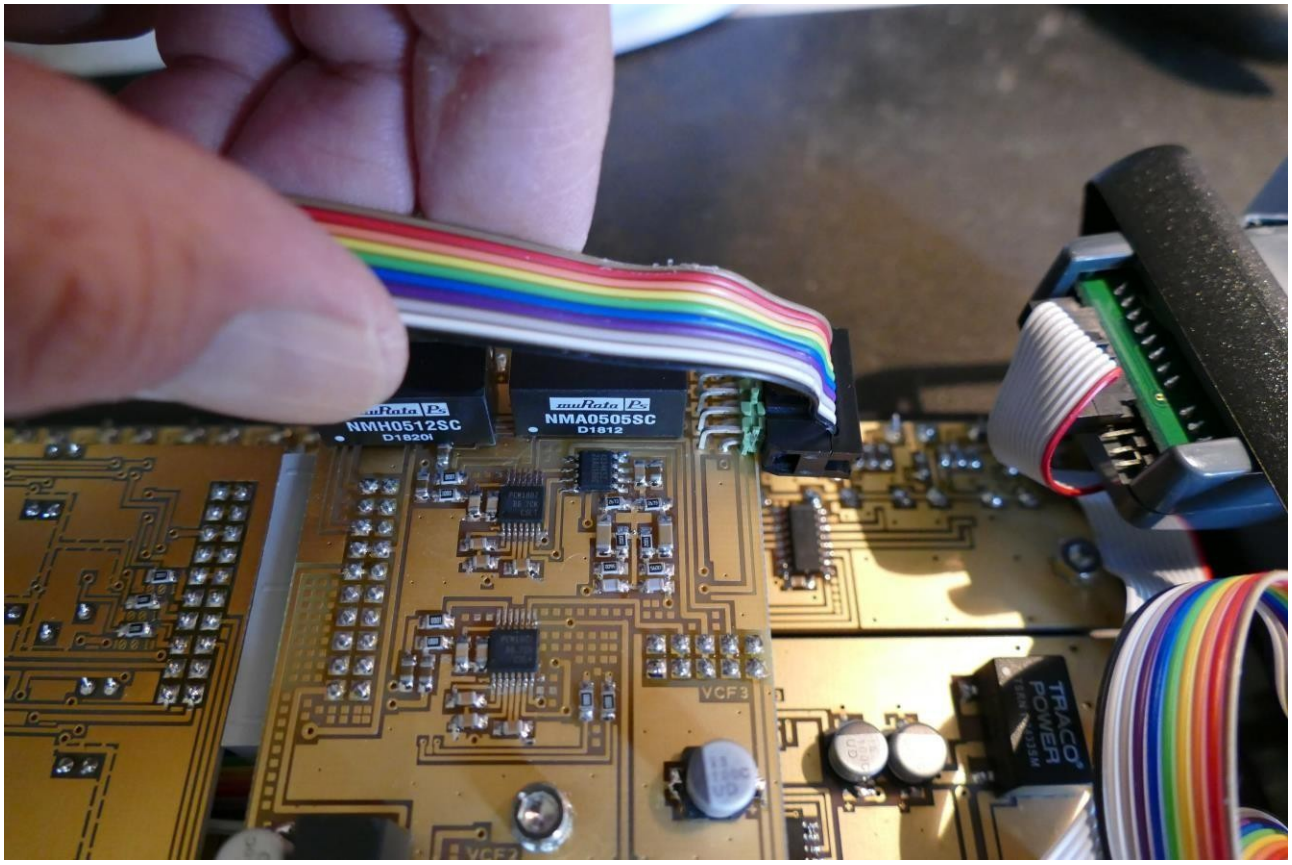
Montez maintenant la vis et la rondelle que vous avez retirées de l'entretoise de la carte principale sur l'entretoise.



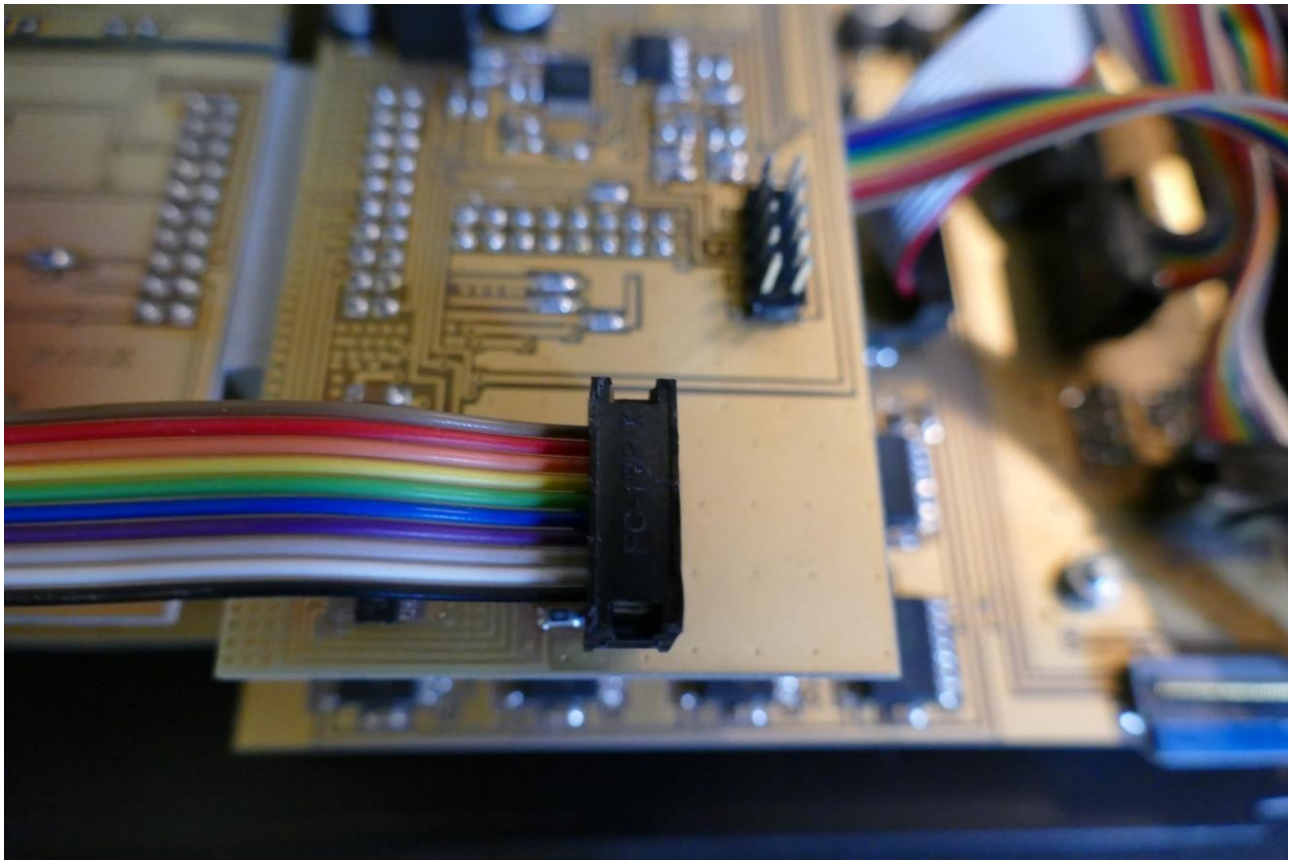
Serrez la vis à l'aide du tournevis Allen.



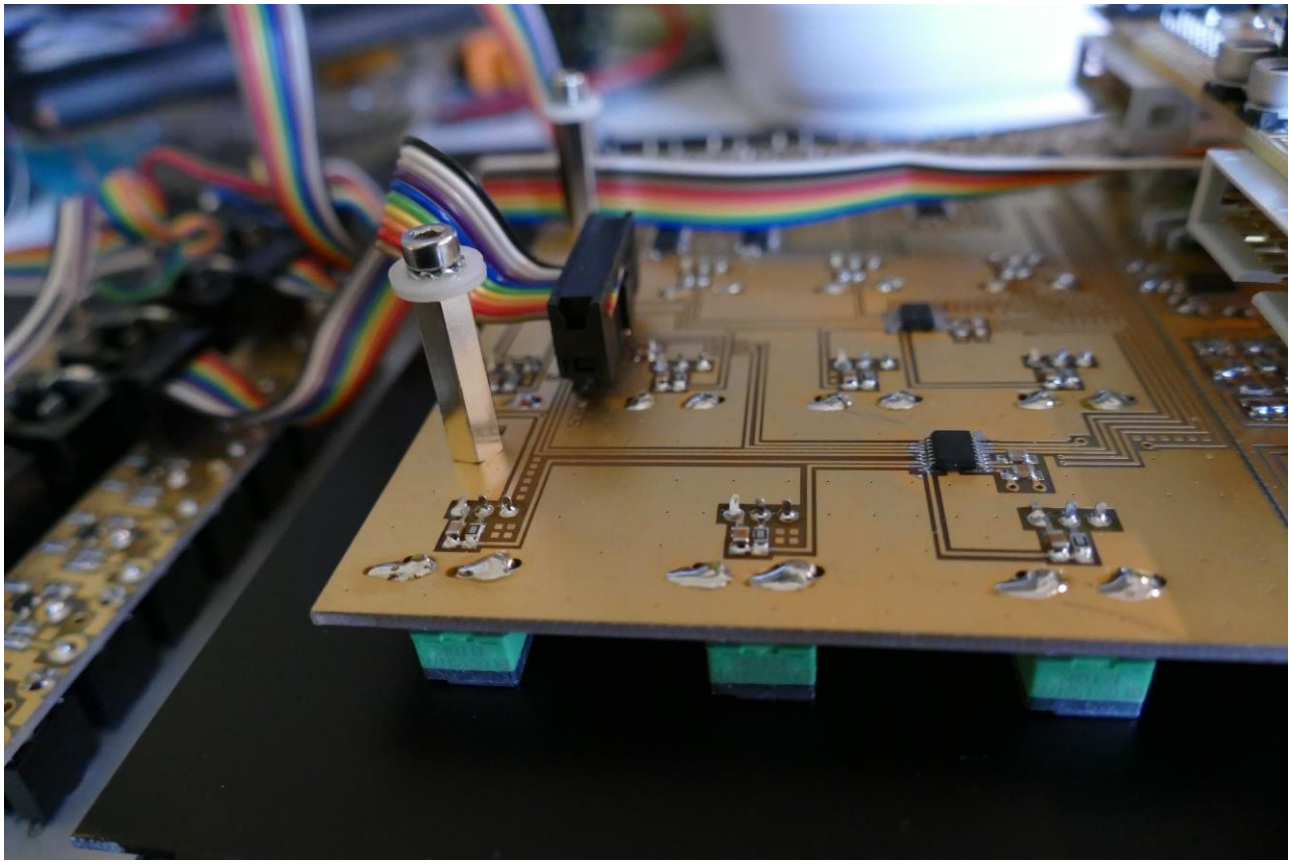
Localisez le câble sur le panneau d'extrémité gauche, qui est connecté à l'entrée/sortie audio 3/4.



Connectez-le au connecteur coudé de la carte analogique, comme indiqué sur l'image.

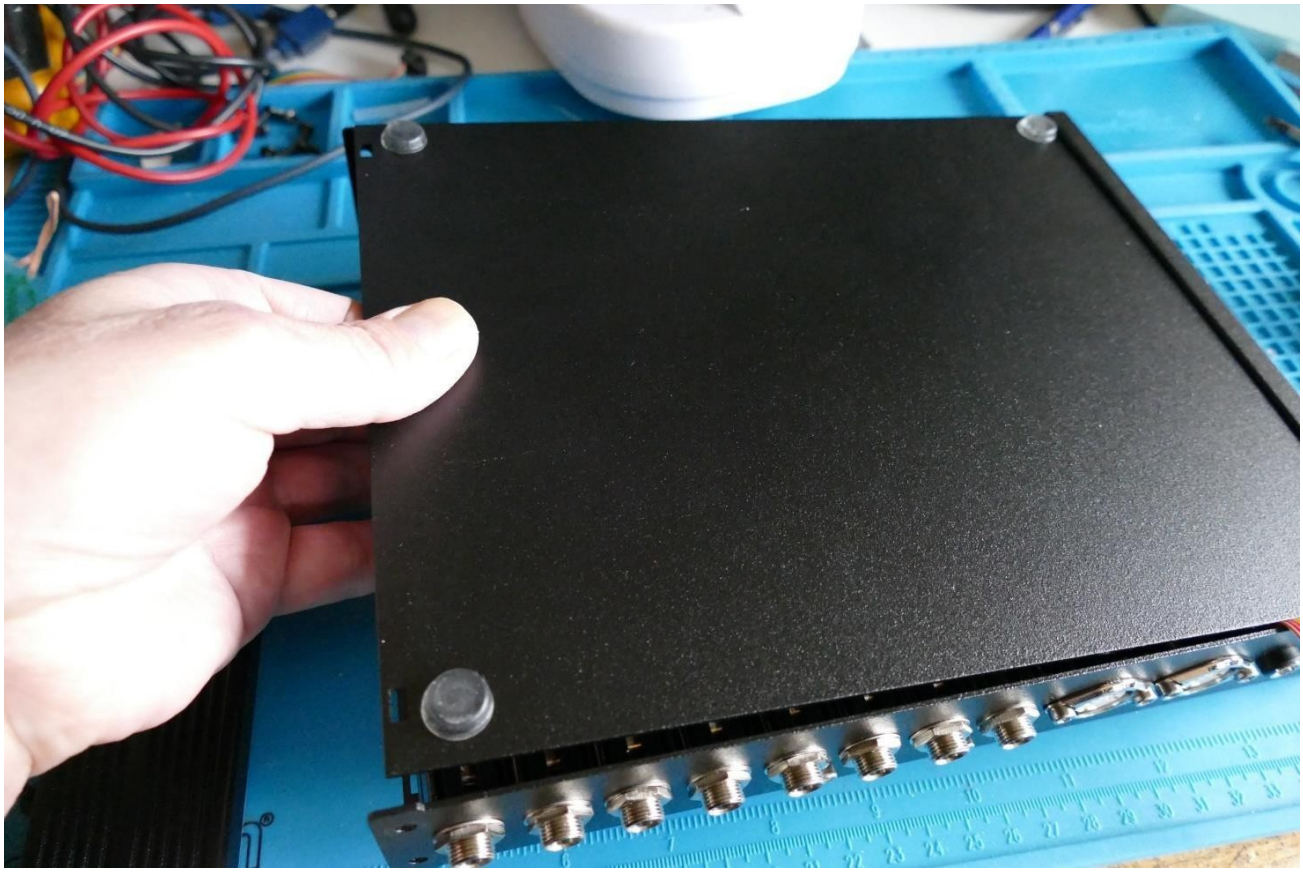


Connectez le câble des mini-prises de sortie CV au connecteur droit près du bord de la carte analogique, comme indiqué sur l'image.

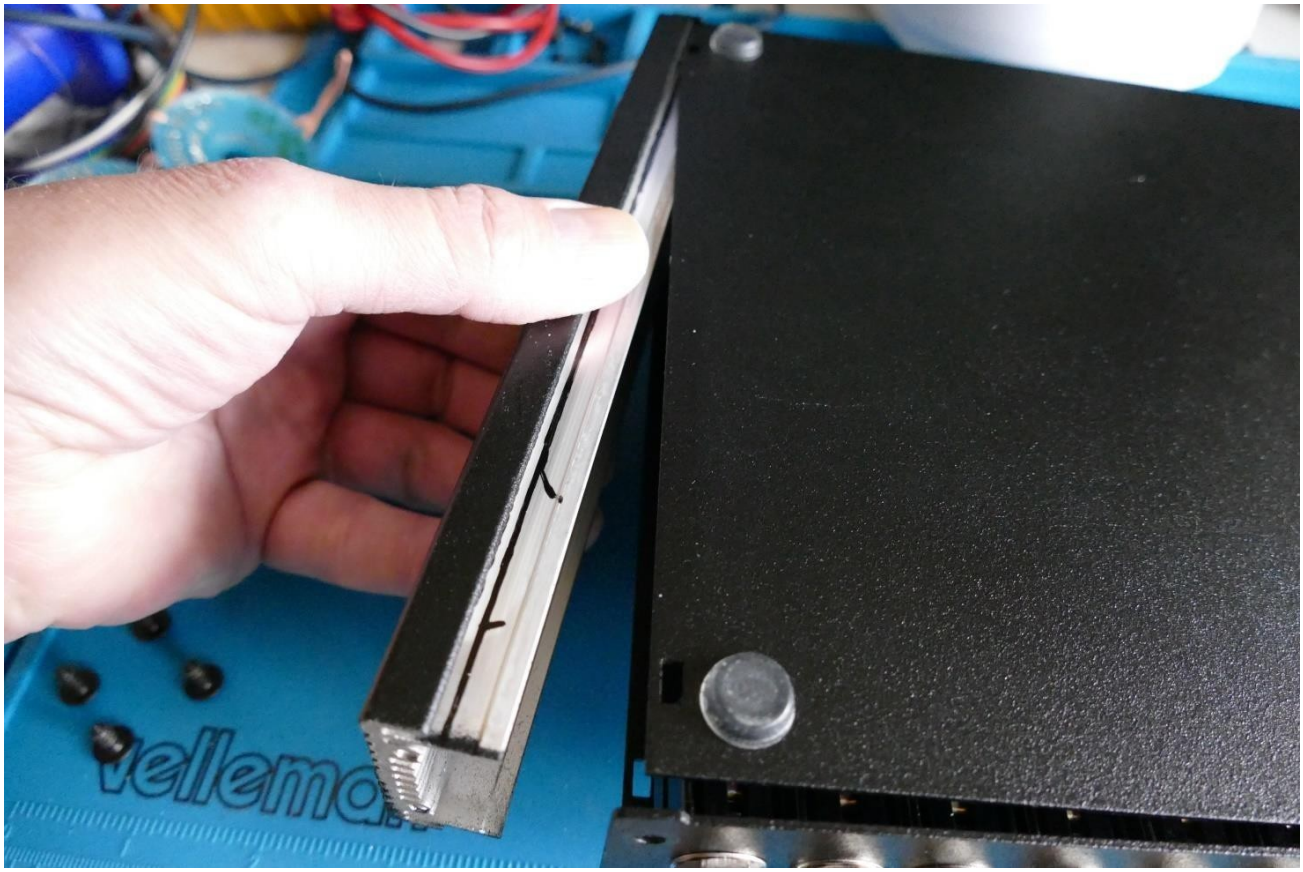


Connectez le câble des mini-prises d'entrée CV au connecteur sur la carte du bouton, comme indiqué sur l'image.

Si vous avez besoin d'installer des panneaux filtrants, veuillez consulter le chapitre précédent concernant l'installation des panneaux filtrants.



Faites glisser le panneau inférieur en place.



Remettez le panneau latéral en place.



Montez les vis hexagonales. Vous devrez maintenir le panneau d’extrémité en place lorsque vous monterez ces vis.

Scénariste :
Flemming Christensen
Gotharman
2023