# NOVA

## Synthétiseur Polyphonique

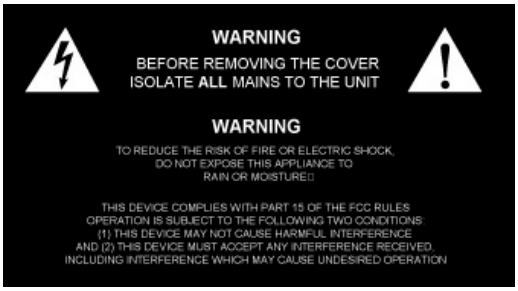



# MANUEL D'UTILISATION






novation




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

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

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

## IMPORTANTES INSTRUCTIONS DE SECURITE
## ARCHIVEZ CES INSTRUCTIONS

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

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

### INSTRUCTIONS DE MISE A LA TERRE

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

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

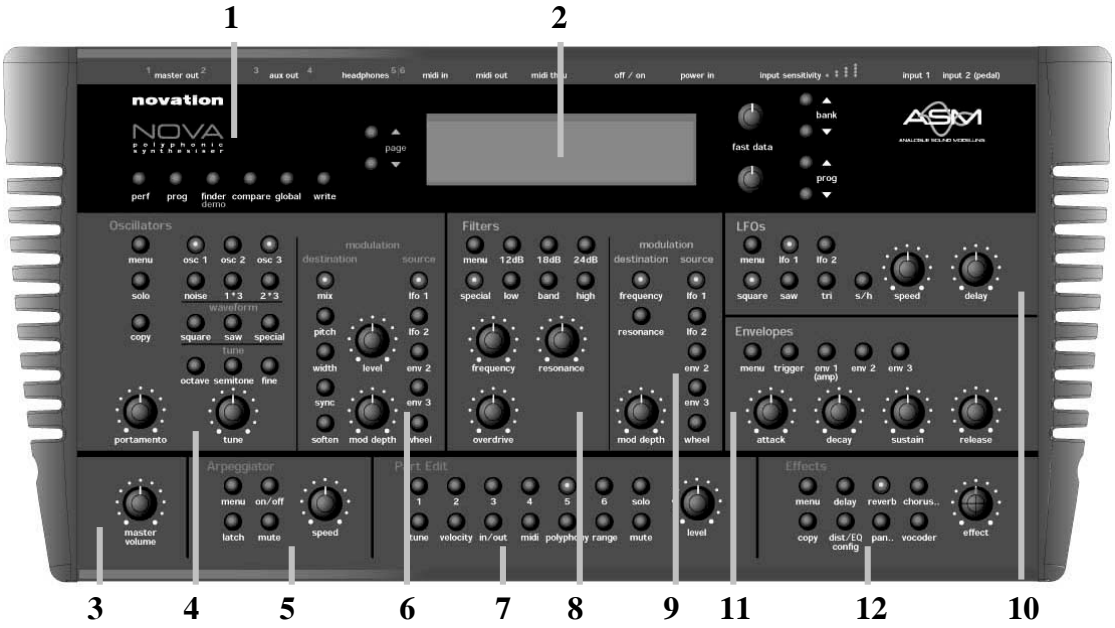
**DANGER**

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

**SOMMAIRE**


| | |
|---|---|
| **PAGE 2** | **FACE AVANT** |
| **PAGE 3** | **PANNEAU ARRIERE** |
| **PAGE 4** | **INSTALLATION** |
| **PAGE 4** | **CONFIGURATION SIMPLE** |
| **PAGE 5** | **CONFIGURATION MULTIPLE** |
| **PAGE 6** | **SYNTHESE ANALOGIQUE** |
| **PAGE 14** | **EN TERMES DE NOVATION** |
| **PAGE 15** | **SONS - PROG & PERF** |
| **PAGE 18** | **UTILISATION MULTITIMBRALE** |
| **PAGE 19** | **SELECTION - PROG & PERF** |
| **PAGE 20** | **EDITION - SEQUENCES D'ARP** |
| **PAGE 22** | **EDITION & ECRITURE - PROG** |
| **PAGE 24** | **EDITION & ECRITURE - PERF** |
| **PAGE 28** | **EDITION - EFFETS** |
| **PAGE 31** | **SECTION MASTER VOLUME** |
| **PAGE 32** | **SECTION MODE** |
| **PAGE 41** | **SECTION AFFICHEUR** |
| **PAGE 42** | **SECTION ARPEGGIATOR** |
| **PAGE 47** | **SECTION OSCILLATORS** |
| **PAGE 58** | **SECTION FILTER** |
| **PAGE 63** | **SECTION LFOS** |
| **PAGE 66** | **SECTION ENVELOPES** |
| **PAGE 70** | **SECTION EFFECTS** |
| **PAGE 80** | **SECTION PART EDIT** |
| **PAGE 86** | **DETECTION DES PANNES** |
| **PAGE 88** | **SPECIFICATIONS** |
| **PAGE 89** | **TABLEAUX MIDI** |
| **PAGE 90** | **RENVOIS AU MANUEL ANGLAIS** |

# FACE AVANT




## 1 - SECTION MODE

Cette section comprend les boutons Performance, Program, Demo/Finder, Global, Compare et Write

## 2 - SECTION AFFICHEUR

ette section comprend l'afficheur, deux boutons de page, deux boutons fast Data, Banque+/- programme +/-.

## 3 - SECTION MASTER VOLUME

Cette section comprend le bouton rotatif Master Volume

## 4 - SECTION OSCILLATORS

Cette section comprend tous les boutons associés aux oscillateurs, ce qui inclut le bouton rotatif Tune et les boutons Solo, Osc 1, Osc 2, Osc 3, 1*2, 1*3, Noise, Special, Saw, Square, Octave, Semitone, Fine et Menu.

## 5 - SECTION ARPEGGIATOR

Cette section comprend le bouton rotatif Speed et les boutons On/Off, latch On/Off et Menu.

## 6 - SECTION MODULATION (OSCILLATORS)

Cette section comprend tous les boutons associés à la modulation des oscillateurs, ce qui inclut les boutons rotatifs Level et Mod Depth, et les boutons Pitch, Width, Sync, Soften, Mix, LFO 1, LFO 2, Env 2, Env 3 et Wheel.

## 7 - SECTION PART EDIT

Cette section comprend tous les boutons associés aux parties composant une Performance, ce qui inclut les boutons rotatifs Level, les 6 boutons Part et les boutons Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range, mute et solo qui leur sont associés.

## 8 - SECTION FILTER

Cette section comprend tous les boutons associés au filtre, ce qui inclut les boutons rotatifs Frequency, Resonance, Overdrive, et les boutons Special, Menu, 12db, 18db, 24db, Low, High et Band.

## 9 - SECTION MODULATION (FILTER)

Cette section comprend tous les boutons associés à la modulation du filtre, ce qui inclut le bouton rotatif Mod Depth, et les boutons Frequency, Resonance, LFO 1, LFO 2, Env 2, Env 3 et Wheel.

## 10 - SECTION LFO

Cette section comprend tous les boutons associés aux deux LFOs, ce qui inclut les boutons rotatifs Speed et Delay, et les boutons Menu, LFO 1, LFO 2, Square, Saw, Tri et S/H.

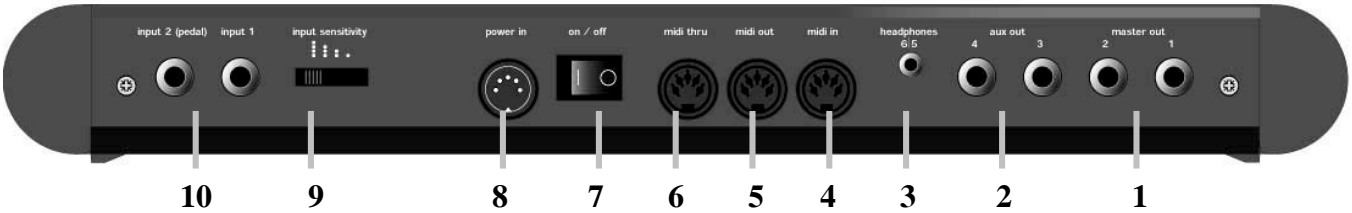
## 11 - SECTION ENVELOPE

Cette section comprend tous les boutons associés aux trois enveloppes, ce qui inclut les deux rangées de boutons rotatifs Attack, Decay, Sustain et Release, et les boutons Menu, Trigger,Env 1, Env 2 et Env 3.

## 12 - SECTION EFFECTS

Cette section comprend tous les boutons associés aux cinq types d'effets, ce qui inclut les boutons rotatifs Distortion, Reverb, Chorus/Flanger/phaser, Delay et Pan, les boutons Menu qui leur sont associés et le bouton Special.

# PANNEAU ARRIERE




## 1 - SORTIES AUDIO MASTER OUTPUT1/2 ( LEFT & RIGHT)

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

## 2 - SORTIES AUDIO AUX. 3 et 4 ( LEFT & RIGHT)

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

## 3 - SORTIE CASQUE 5/6

Cette embase 3.5mm délivre un signal de sortie stéréo de niveau casque. via le câble fourni délivre deux sorties mono de niveau ligne pour se connecter à une console de mixage ou à un amplificateur. Ces sorties peuvent être utilisées en conjonction avec les sorties Master et Aux.

## 4 - MIDI IN

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

## 5 - MIDI OUT

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

## 6 - MIDI THRU

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

## 7 - INTERRUPTEUR SECTEUR MARCHE/ARRET

## 8 - PRISE POUR L'ALIMENTATION EXTERNE

Attention: utilisez uniquement l'alimentation fournie par Novation Modèle KA60A

## 9 - CURSEUR DE SENSIBILITE D'ENTREE

Ce curseur permet la sélection du niveau de sensibilité des deux entrées audio

## 10 - ENTREES AUDIO 1 ET 2

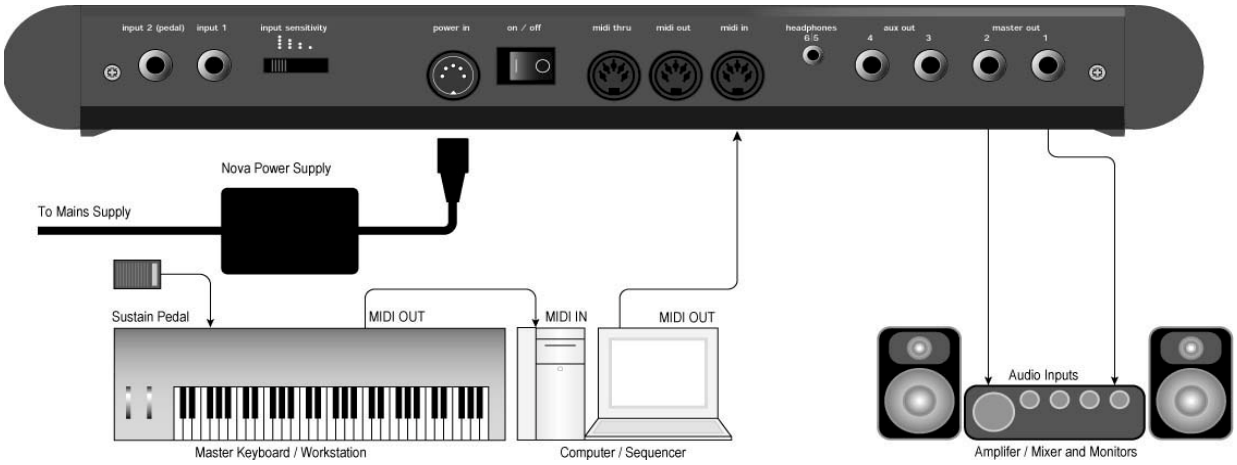
Ces embases de type jack 6.35 permettent à un signal externe d'être traité par la parties "synthétiseur et/ou effets du Nova. L'entrée 2 peut aussi être utilisée comme entrée de pédale d'expression.

## INSTALLATION

Connectez les sorties Master Left et Right (ainsi que les sorties Aux et casque si nécessaires) du NOVA aux entrées stéréo d'une console de mixage ou d'un ampli approprié et mettez le contrôle du volume sur la face avant du NOVA à un niveau de sortie raisonnablement élevé (9-10), pour un meilleur rapport signal/bruit. Assurez-vous que le volume d'entrée de votre console de mixage ou de votre ampli est complètement baissé, et que le commutateur Marche/Arrêt du NOVA est sur Off. Connectez le MIDI OUT de votre clavier ou de votre séquenceur au MIDI IN du NOVA. Branchez le câble secteur du NOVA dans la prise prévue à cet effet, l'autre extrémité dans une prise de courant, et activez le NOVA. L'afficheur doit s'allumer en indiquant la Performance ou le Program sélectionné la dernière fois que les données globales ont été sauvegardées dans la mémoire. Référez-vous page 33 pour plus de détails concernant cette fonction. Ensuite, activez votre console de mixage ou votre ampli et réglez le volume à un niveau confortable tout en jouant sur le clavier ou en restituant une séquence.

Le clavier maître ou le séquenceur jouera la Performance ou le Program en cours de sélection. Pour écouter les sons d'usine, assurez-vous de bien être en mode Performance ou Program en pressant le bouton Performance ou Program, et utilisez les boutons banques et programmes à droite de l'afficheur pour appeler des sons différents.
Pour plus de détails sur la sélection et l'identité des Performances et des Programs disponibles, référez-vous à la page 15 « Sons - Programs & Performances ».
Si vous n'entendez aucun son, vérifiez si vous transmettez sur le canal MIDI 1, étant donné que le NOVA est livré réglé par défaut pour recevoir sur ce même canal MIDI.

**CONFIGURATION SIMPLE**




Le diagramme ci-dessus illustre la manière la plus simple de configurer le NOVA. Normalement l'installation devra être la suivante: si le clavier maître est une « Workstation », c'est à dire avec un synthétiseur intégré, mettez-le en « Local Off » (référez-vous au manuel du clavier si nécessaire).

Mettez la fonction « Soft Thru » (parfois appelée « Echo Back ») du séquenceur logiciel ou matériel sur la position « ON » ou « Enabled ». Maintenant, lorsque vous sélectionnerez une piste du séquenceur assignée au même canal MIDI que le canal de réception du NOVA , vous entendrez le NOVA dans votre casque ou vos écoutes lorsque vous jouerez sur le clavier.
(Si c'est une Performance qui est en cours de sélection, vous pouvez avoir différents canaux de réception MIDI pour chacune des parties qui la composent. Référez-vous au chapitre consacré à la multitimbralité dans ce manuel (page 18). Par contre, si c'est un Program qui est en cours de sélection, il sera joué au travers du canal MIDI « Global ».Voir le mode Global p 33.) De la même manière, les pistes du séquenceur qui sont assignées au canal ou aux canaux MIDI du clavier doivent le faire jouer. Si ce n'est pas le cas, référez-vous aux manuels respectifs du clavier et du séquenceur.

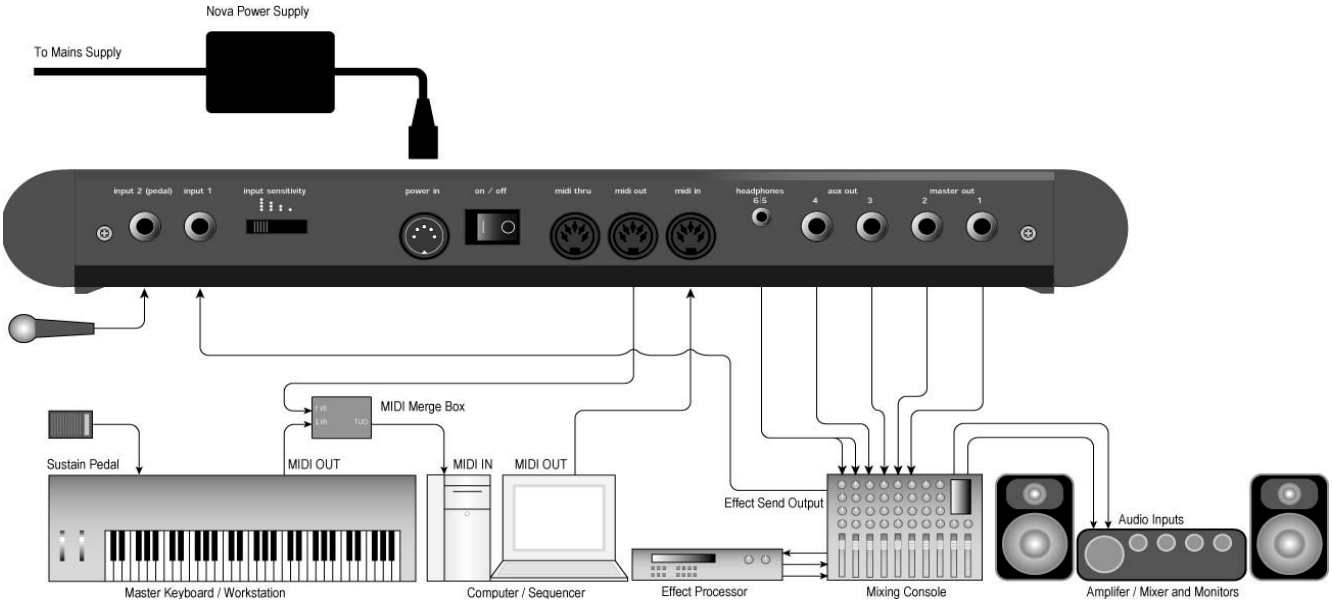
NOTE: REMARQUE:
Cette configuration ne permet pas d'enregistrer les mouvements des boutons rotatifs sur le séquenceur, pour la simple raison que le MIDI OUT du NOVA n'est pas connecté au MIDI IN du séquenceur. Pour enregistrer les mouvements des boutons rotatifs en temps réel, voir le chapitre suivant « Configuration Multiple » page 5.

NOTE: REMARQUE:
Ce diagramme ne montre pas de connexion audio pour le clavier. Les sorties audio de cet appareil doivent également être connectées à la console de mixage.

**POUR ECOUTER LA DEMO D'USINE**

Une fois que vous avez connecté le NOVA tel que l'illustre le diagramme, vous pouvez écouter la démo d'usine en pressant le bouton Global, qui se mettra à clignoter, puis en pressant le bouton Demo/Finder.

# CONFIGURATION MULTIPLE




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

Si le clavier maître est une « Workstation », c'est à dire avec un synthétiseur intégré, mettez-le en « Local Off » (référez-vous au manuel du clavier si nécessaire). Mettez la fonction « Soft Thru » (parfois appelée « Echo Back ») du séquenceur logiciel ou matériel sur la position « ON » ou « Enabled ». Maintenant, lorsque vous sélectionnerez une piste du séquenceur assignée au même canal MIDI que le canal de réception du NOVA , vous entendrez le NOVA dans votre casque ou vos écoutes lorsque vous jouerez sur le clavier. (Si c'est une Performance qui est en cours de sélection, vous pouvez avoir différents canaux de réception MIDI pour chacune des parties qui la composent. Voir page 18.

Par contre, si c'est un Program qui est en cours de sélection, il sera joué au travers du canal MIDI « Global ».Voir le mode Global p 33. De la même manière, les pistes du séquenceur qui sont assignées au canal ou aux canaux MIDI du clavier doivent le faire jouer. Si ce n'est pas le cas, référez-vous aux manuels respectifs du clavier et du séquenceur.

Comme vous pouvez le constater, trois paires de sorties stéréo sont connectées à la console de mixage (la sortie casque est utilisée comme deux sorties suplémentaires), ce qui permet de traiter des sons individuels via la console et des processeurs d'effets externes. Pour diriger des « Parts » d'une Performance vers ces sorties séparées, référez-vous à la page 82. En plus, le NOVA renvoie les sorties des effets vers les mêmes sorties que la « Part », ce qui fait que même lorsque des sorties séparées sont assignées, les effets associés suivent automatiquement.

De plus vous pouvez voir un microphone connecté à l'entrée 2. Cela permet à un signal acoustique externe, comme votre voix par exemple d'être traité par le NOVA. Cela inclus le passage de ce signal à travers la section effets et le filtre, comme porteuse ou modulation pour la section Vocodeur du NOVA ou toute combinaison avec tout ce qui précède. L'entrée 1 est connectée aux envoies d'auxiliaires de la console de mixage, ce qui permet, pendant une performance et un mix, d'utiliser les effets du NOVA pour tous les signaux présent dans la console de Mixage

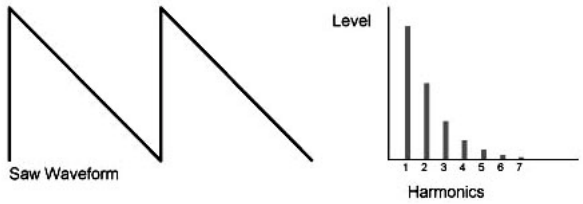
L'entrée 2 peut être utilisée comme une entrée de pédale d'expression. Quand vous l'utilisez de cette façon, la pédale peut être assignée pour faire virtuellement tout ce que vous voulez. Pour cela connectez simplement une pédale d'expression sur l'entrée 2 et réglez le paramètre du mode de pédale à la page 9 du mode "global" sur Breath T (Tip) ou sur Breath R (Ring) suivant le type de pédale d'expression que vous avez. Voir page 37 pour plus de détails sur les différents types de pédales. Après avoir fait cela, réglez le paramètre de "Breath control" à la page 4 du mode global pour définir quel contrôleur MIDI est nécessaire. Un bon point de départ est le réglage "MW" (molette de modulation) car il permet de contrôler tous les programmes avec M-Wh à la fin de leur nom exactement de la même manière que le ferait la molette de modulation. Ce réglage permet aussi de contrôler une grande quantité de paramètres en même temps via le paramètre Wheel dans toutes les matrices de modulation du NOVA et dans les menus Effets.

Vous pouvez contrôler virtuellement n'importe quel paramètre du NOVA via MIDI. Dans cette configuration, le mouvement de n'importe quel bouton rotatif, la pression de n'importe quel bouton et le changement de n'importe quel paramètre peuvent être enregistrés sur votre séquenceur, pour être ensuite édités, si nécessaire. Voir pages 90 à 98 (anglais) pour de plus amples informations

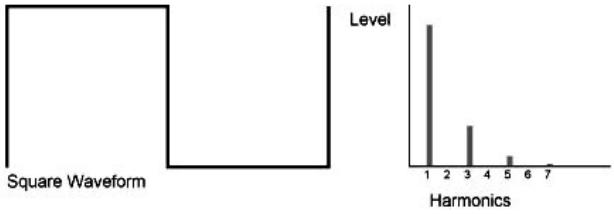
# SYNTHESE ANALOGIQUE

## OSCILLATEURS - PITCH

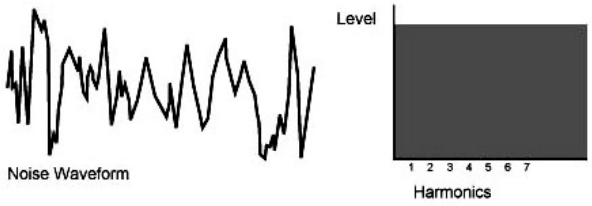
Il est important de connaître la synthèse analogique pour bien comprendre le son. Le son est le résultat d'une vibration ou oscillation. Ces vibrations génèrent des changements dans la pression de l'air qui sont captés par vos oreilles et perçus en tant que sons. Lorsqu'il s'agit de sons musicaux, les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




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




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




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

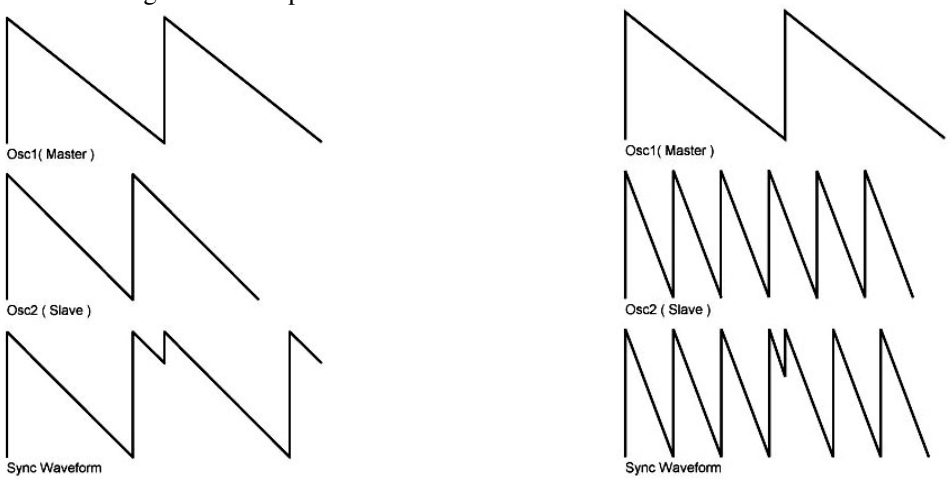
### PWM (PULSE WIDTH MODULATION)

Le choix d'une forme d'onde est important parce qu'il détermine le timbre de base du son que vous voulez créer. D'autres méthodes de synthèse permettent de générer plus d'harmoniques.
La « modulation de la largeur de la pulsation » ou Pulse Width Modulation en est une. Le cycle de l'onde carrée normalement symétrique y est essentiellement varié, ce qui signifie que la forme d'onde passe d'une onde Square à une onde Pulse comme l'illustrent les diagrammes ci-dessous:



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

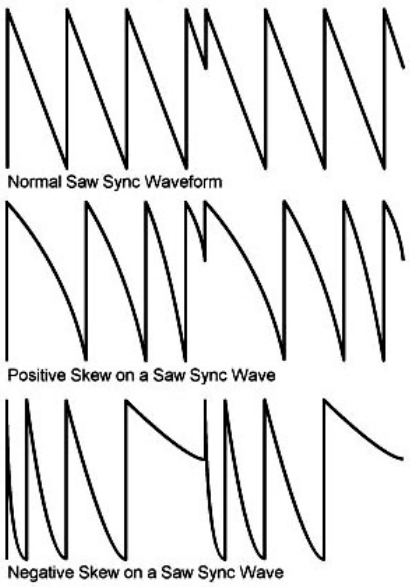
Une autre méthode de synthèse est appelée Oscillator Sync. Elle utilise deux oscillateurs et en prend un (le maître) pour réinitialiser l'autre (l'esclave) chaque fois qu'il démarre un nouveau cycle. L'effet est plus flagrant lorsque les deux oscillateurs sont légèrement désaccordés comme l'illustrent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




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

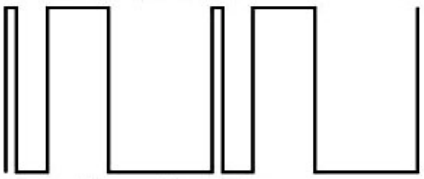
La technologie « Analogue Sound Modelling » permet également la création de certains paramètres « Sync » de nouvelle génération absents sur les synthés analogiques classiques. Ces paramètres sont « Key Sync », « Sync Skew », et « Formant Width ».

Normalement, dans un synthétiseur analogique, bien que les oscillateurs Maîtres et Esclaves soient relativement désaccordés, ils suivent le pitch du clavier de manière similaire. Par exemple, si vous jouez des notes à une octave de différence, l'oscillateur Maître et l'oscillateur Esclave seront tous les deux transposés d'une octave. Le paramètre « Key Sync » permet d'ajuster indépendamment le suivi de clavier de l'oscillateur Esclave, ce qui signifie que l'effet « Sync » changera lorsque vous jouerez des notes différentes sur toute l'étendue du clavier.
Le paramètre « Sync Skew » permet de manipuler la fréquence de l'oscillateur esclave « virtuel » à l'intérieur d'un cycle de l'oscillateur maître, où l'effet Sync semble avoir une fréquence plus élevée avec une modulation positive à la fin de chaque cycle et avec une modulation négative en début de cycle. Ce paramètre rend le son de la forme d'onde Sync encore plus strident, ce qui est particulièrement utile pour les sons de solo agressifs.

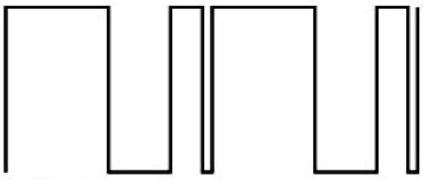



Sync Skew agit également sur les formes d'onde Square (carrée) et Saw (en dents de scie). L'effet est une « extension » de la forme d'onde avec une modulation positive au début et à la fin de son cycle. Sur les formes d'onde carrée, une valeur limitée produit des effets similaires à la Pulse Width Modulation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

permettant ainsi aux cycles d'être « étendus » en un seul original. Vous pouvez aussi vous y référer en tant que modulation de fréquence à l'intérieur du cycle. Cela peut générer des effets similaires à la fonction Sync, mais lorsque ce paramètre est utilisé en conjonction avec Formant Width, le résultat peut être très différent.
Des exemples du paramètre Skew sur des formes d'onde standard Square et Saw sont illustrés ci-dessous. Vous remarquerez comment l'onde est rallongée à une extrémité et que plusieurs cycles ont été également rallongés dans le cycle original.


Negative Skew on a Square Wave

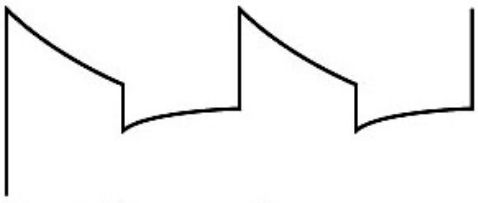

Negative Skew on a Saw Wave


Positive Skew on a Square Wave

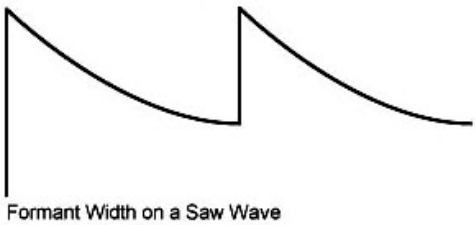

Postive Skew on a Saw Wave

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


Sync Waveform

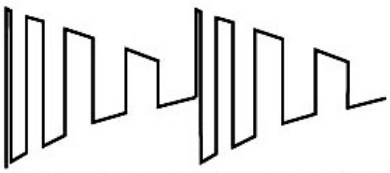

Formant Width on a Square Wave


Sync Formant Width Waveform

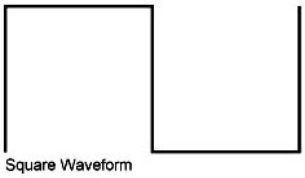

Formant Width on a Saw Wave

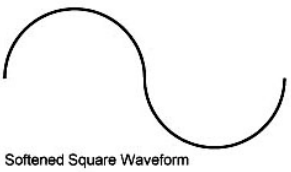
Les paramètres Skew et Formant Width peuvent être utilisés en conjonction pour créer d'autres nouvelles formes d'onde. Voir ci-dessous.


Negative Skew & Formant Width on a Saw Wave

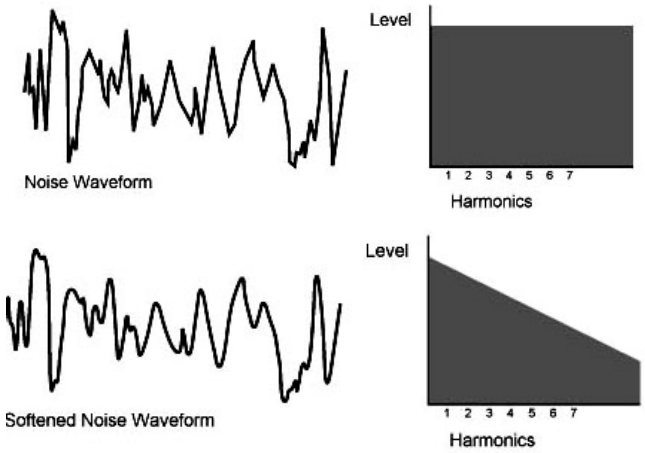

Negative Skew & Formant Width on a Saw Wave

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

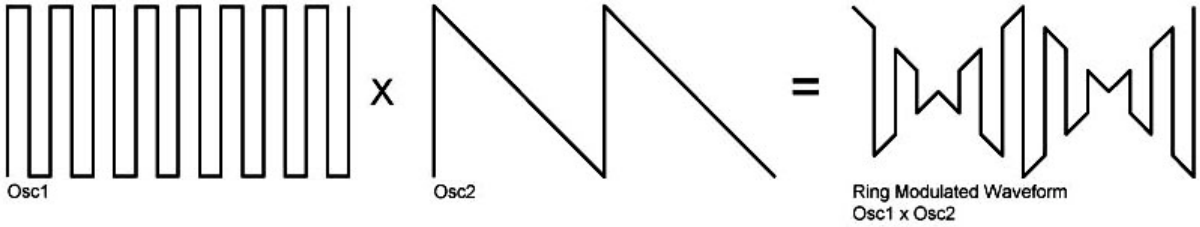

Square Waveform


Softened Square Waveform

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




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




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

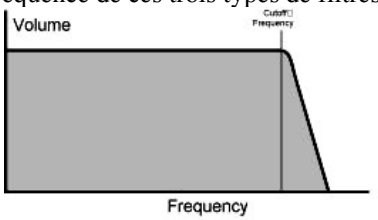
Toutes ces méthodes permettent d'améliorer les formes d'onde d'oscillateur basiques pour inclure beaucoup plus d'harmoniques, ou encore un mélange pratique de celles-ci. Une fois les formes d'onde sélectionnées, vous pouvez « accorder » le contenu harmonique du mélange de différentes formes d'onde en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

IMAGE

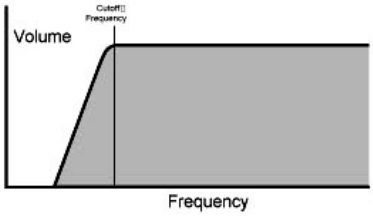
Comme vous pouvez le remarquer, différentes formes d'onde sont générées par différents oscillateurs via différentes techniques. Les oscillateurs, les Ring Modulators, et le générateur de bruit sont mélangés et alimentent tous le filtre. Le signal est ensuite envoyé dans l'amplificateur. L'oscillateur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

## FILTRE - TONE

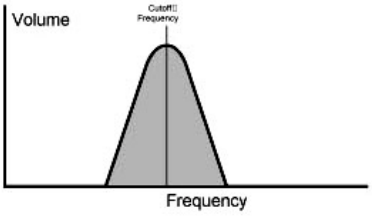
Il y a plusieurs types de filtres différents. Le filtre passe-bas (Low Pass Filter), le filtre passe-haut (High Pass Filter) et le filtre passe-bande (Band Pass Filter). Le filtre passe-bas permet aux harmoniques situées en dessous d'une fréquence donnée de passer au travers du filtre, d'où son nom.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




Low Pass Filter Responce Curve




High Pass Filter Responce Curve

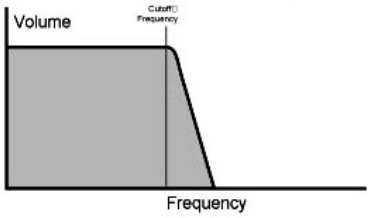



Band Pass Filter Responce Curve

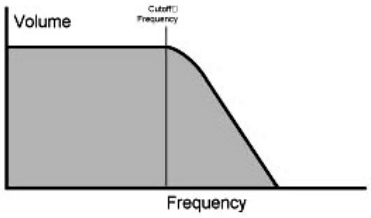
De plus, la pente de la courbe à laquelle le filtre rejette les harmoniques indésirables peut être altérée. L'effet résultant est similaire à celui du contrôle « Q » sur un égaliseur paramétrique.

En position 12db, la pente de la fréquence de coupure est moins raide de façon à ce que les fréquences hautes ne soient pas autant atténuées qu'en position 24 ou 18db, ce qui fait que le filtrage résultant est plus subtil

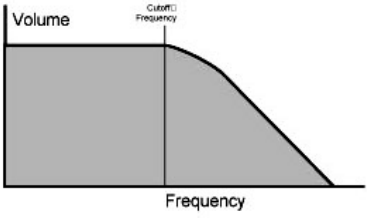
que dans ces dernières positions où la fréquence de coupure est bien plus évidente. La pente est mesurée en dB par octave. Les courbes de réponse des pentes d'un filtre passe-bas avec 24, 18 et 12db par octave sont illustrées ci-dessous.




24db/oct LPF Responce Curve

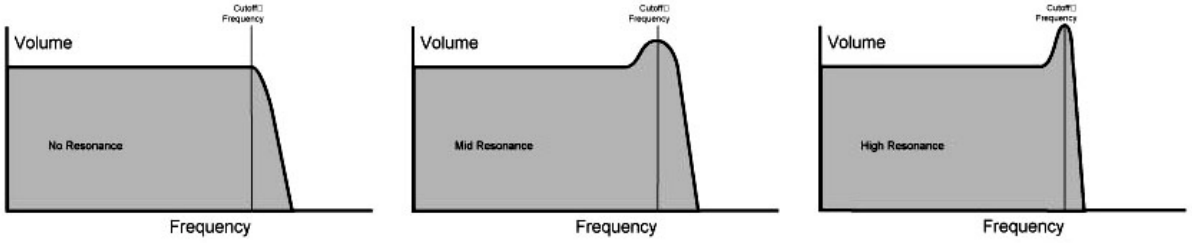



18db/oct LPF Responce Curve

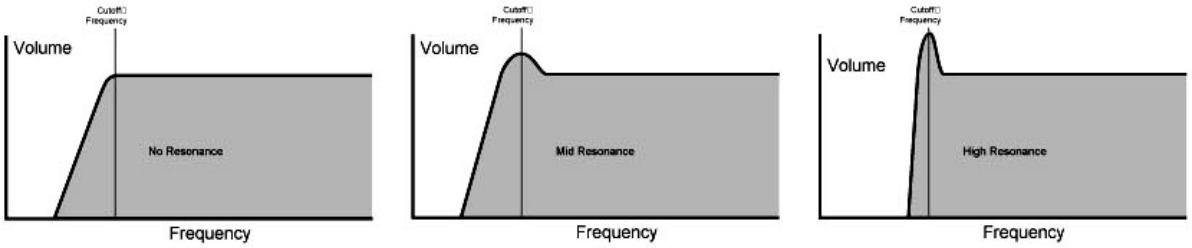



12db/oct LPF Responce Curve

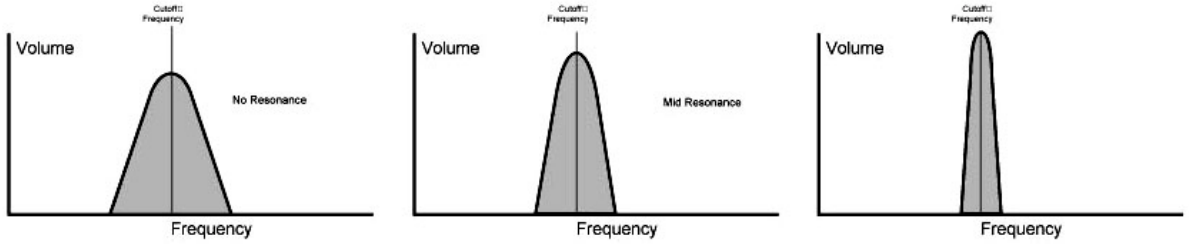
Tous ces filtres sont pourvus d'un paramètre Resonance qui accentue les harmoniques à la fréquence de coupure du filtre. Cet effet est très utile pour créer de grandes différences timbrales dans la forme d'onde basique. Il est illustré ci-dessous avec une résonance moyenne et une résonance élevée appliquées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




Low Pass Filter with Resonance Responce Curves



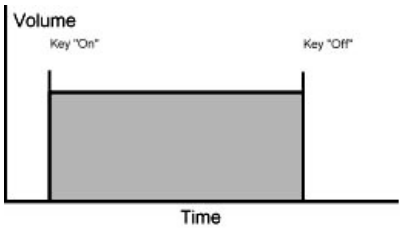

High Pass Filter with Resonance Responce Curves




Band Pass Filter with Resonance Responce Curves

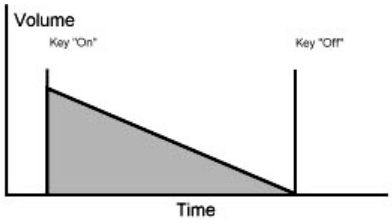
## AMPLIFICATEUR - VOLUME

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



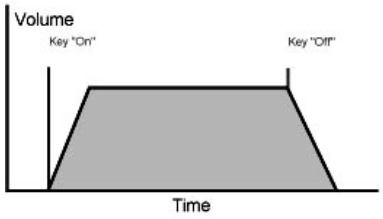

"Organ" Type Volume Responce Curve

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




"Piano" Type Volume Responce Curve

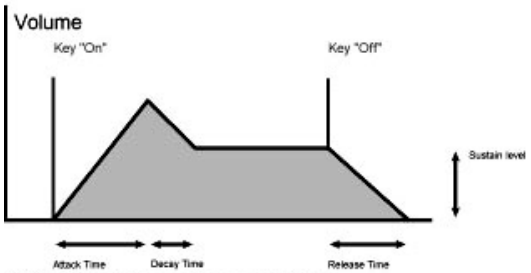
Le piano passe instantanément au volume maximum lorsqu'une note est jouée et retombe graduellement à zéro en plusieurs secondes.




"String Section" Type Volume Responce Curve

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

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




ADSR Type Volume Responce Curve

**Attack Time** est utilisé pour ajuster le temps que prend l'enveloppe pour passer de zéro à la valeur maximum lorsque la note est jouée. (Fade In.)
**Decay Time** est utilisé pour ajuster le temps que prend l'enveloppe pour passer de la valeur maximum à la valeur déterminée par le niveau de soutien (Sustain Level). C'est une décroissance de volume typique au piano.
**Sustain Level** est utilisé pour spécifier le niveau auquel l'enveloppe reste pendant que la note est tenue.
**Release Time** est utilisé pour ajuster le temps qu'il faut au niveau pour passer de la valeur de soutien à zéro lorsque la note est relâchée. (Fade Out.)

**Un Synthétiseur Analogique peut être divisé en trois éléments principaux:**

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

Ces trois éléments peuvent être contrôlés de différentes manières:

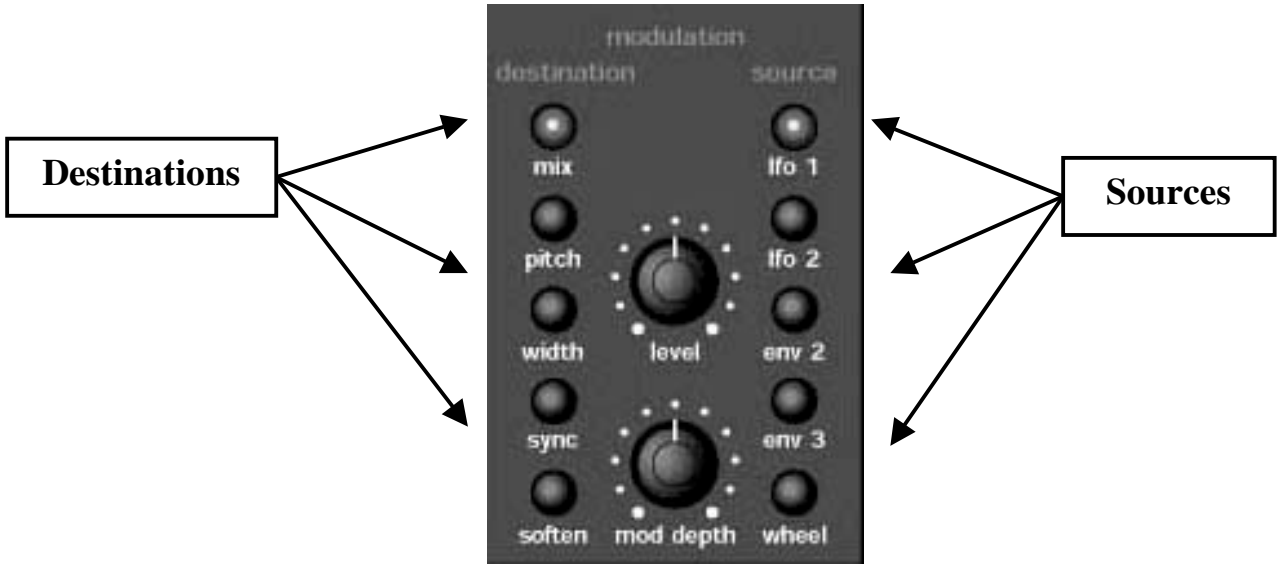
Par exemple, le pitch (hauteur du son) d'une note peut être joué sur un clavier de synthé et ensuite manipulé en temps réel à l'aide de la molette de « Pitch Bend » afin de créer des effets du même nom. Des LFOs (Oscillateurs Basse Fréquence) peuvent être utilisés pour moduler le pitch d'une note à une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

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

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

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

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




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

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

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

Dans le NOVA, un bloc de 7 effets fait partie intégrante du « Program » et peut être considéré comme faisant également partie du moteur de synthèse. Les effets sont les suivants: Distortion, EQ, Reverb, Chorus/Flanger/Phaser, Delay, Panning et Comb Filter. Ils permettent de simuler des effets du « monde réel » tels que l’écho, la réverbération de pièces, etc. Ou ils peuvent être utilisés tout simplement pour rendre votre son bizarre! Pour plus de détails sur ce que chaque effets fait et sur comment les utiliser au mieux, référez-vous au chapitre dédié à l’Edition des Effets à la page.30

La meilleure chose à faire est de rentrer dedans et de manipuler ces boutons, après tout c’est la raison pour laquelle nous les avons mis là! Expérimentez et vous créerez bientôt vos propres sons. N’ayez pas peur d’effacer les sons d’usine, ils peuvent être rappelés à tout moment si vous le désirez. Pour ce faire, référez-vous à la page 36 pour plus de détails.

# EN TERMES DE NOVATION

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

# SONS - PROGRAMS & PERFORMANCES

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

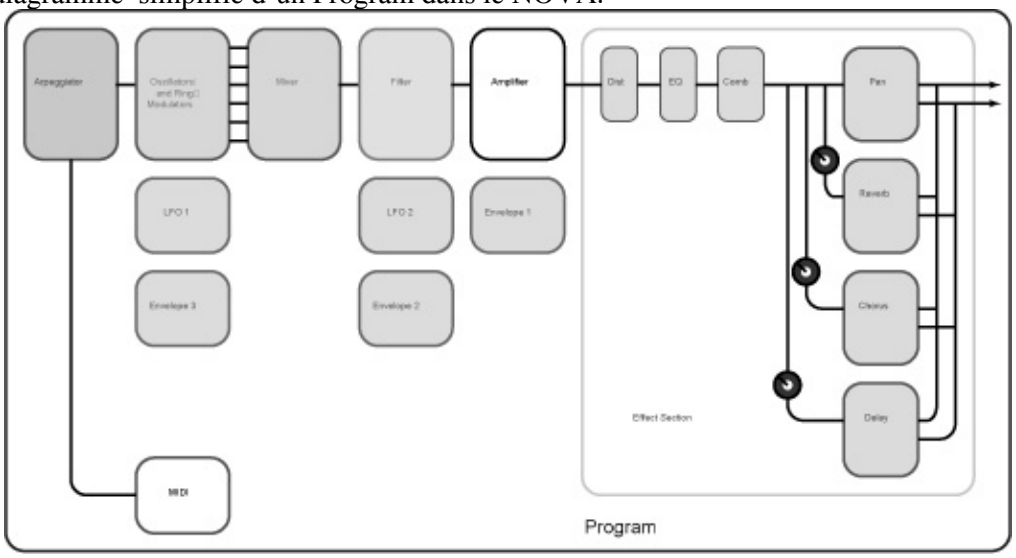
**PROGRAMS**

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

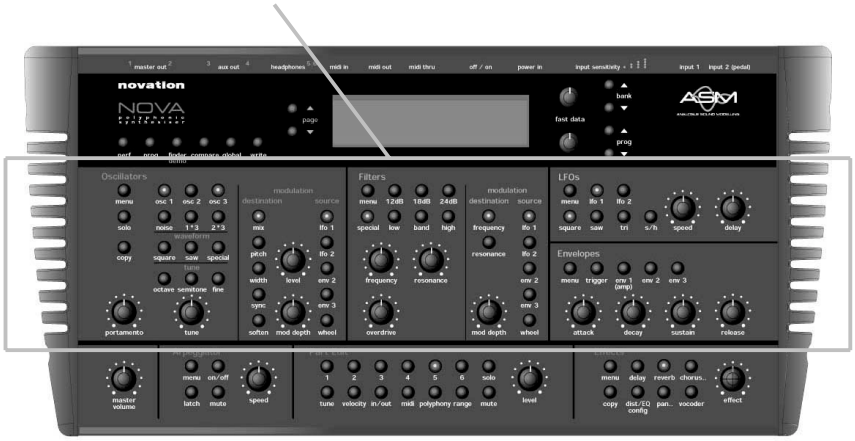
Premièrement, la section Effects est mémorisée avec le Program. Bien que cela paraisse commun en comparaison avec d'autres appareils, la vraie différence apparaît lorsqu'une Performance est sélectionnée. Parce que le NOVA peut opérer 42 effets à la fois, les 5 Parts d'une Performance ont leur propre section d'effets, ce qui permet à toutes les Parts de sonner exactement pareilles en mode Performance qu'en mode Program. C'est une spécificité unique propre au NOVA et SUPERNOVA et c'est littéralement comme si vous aviez 6 synthétiseurs séparés avec 6 sections d'effets pour une production de très haute qualité dans une seule et même boite.

Deuxièmement, les paramètres des sections Arpeggiator sont également mémorisés avec le Program. Par conséquent, comme le NOVA peut opérer 6 Arpeggiators simultanément, les
6 Parts d'une Performance peuvent avoir leur propre Arpeggiator.

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



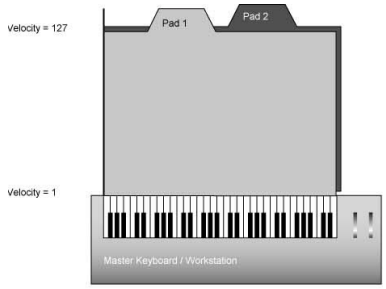

Comme vous pouvez le remarquer, les messages MIDI arrivant dans un Program sont traités par l'Arpeggiator (s'il est activé) et contrôlent les oscillateurs. Les signaux produits sont mélangés dans la section Mixer et le signal résultant est envoyé au travers du filtre. Le signal est ensuite envoyé dans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



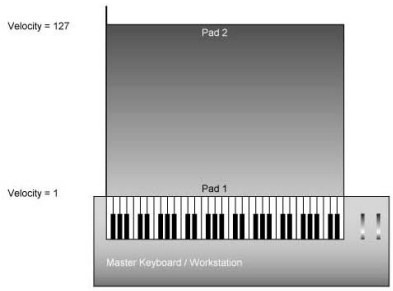
Tous les contrôles principaux de ce processus se trouvent sur la face avant, et en mode Program, le réglage de ces contrôles agit directement sur le son produit. Pour une meilleure compréhension de la création sonore, référez-vous à la page 6, Synthèse Analogique.

**PERFORMANCES**

Une Performance est un arrangement plus complexe où plusieurs Programs sont utilisés simultanément. Ce qui permet la création de sons beaucoup plus complexes, superposés pour créer un son plus « gros », ou disposés en Split de deux ou plusieurs sections sur le clavier. En fait, une Performance est composée de jusqu'à 6 Parts. Chacune de ces Parts peut avoir son propre Program et, comme nous vous l'avons expliqué précédemment, sa propre section d'effets et son propre Arpeggiator. Ce qui signifie qu'il est possible de superposer jusqu'à 6 Programs ou de créer un Split de jusqu'à 6 sections avec différents sons sur toute l'étendue du clavier, ou encore n'importe quelle combinaison des deux. Des exemples sont illustrés ci-dessous.

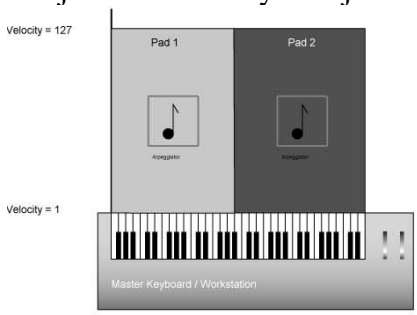


PERFORMANCE LAYER EXAMPLE

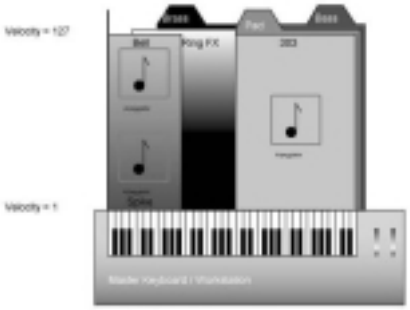


PERFORMANCE VELOCITY CROSSFADE EXAMPLE

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



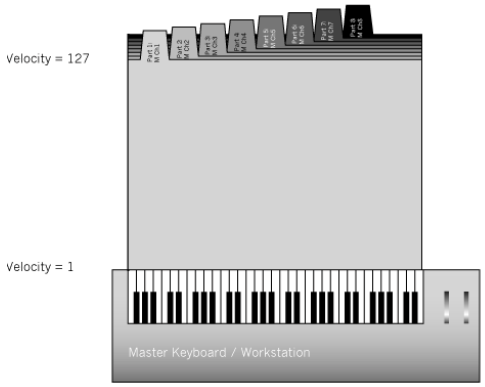
PERFORMANCE SPLIT EXAMPLE



PERFORMANCE MULTIPLE EXAMPLE

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple « Performance Split », jouer sur la partie haute du clavier jouera le Pad 1, et jouer sur la partie basse du clavier jouera le Pad 2. En plus, différents Arpeggiators sont assignés aux parties haute et basse du clavier. Les deux peuvent être joués simultanément. L'autre exemple est beaucoup plus complexe. Une Performance peut être composée de jusqu'à 6 Parts, dans cet exemple, 6 Parts ont été utilisées. La partie basse du clavier est une superposition (ou Layer) de 3 Programs, un Pad, une Basse et un son de TB 303 arpeggié. Ces trois sons jouent en même temps lorsque vous jouez une note dans l'étendue qu'ils couvrent. Un peu plus haut sur le clavier un son de cuivre (Brass) a été assigné et lorsque vous jouez fort un Ring Mod FX est ajouté. Encore plus haut, deux autres sons arpeggiés sont assignés. Ils sont arrangés dans un crossfade de vélocité, ce qui signifie que lorsque vous jouez doucement dans cette étendue du clavier, un son « Spike » avec une arpeggiation se fait entendre, et lorsque vous jouez plus fort, un son « Bell » se fait entendre avec une arpeggiation différente. Pour spécifier le point de Split, utilisez le paramètre « Range » afin de déterminer l'étendue sur le clavier sur laquelle la Part sélectionnée sera restituée. Pour spécifier les crossfades de vélocité, utilisez le paramètre « Velocity Curve » afin de déterminer comment la Part sélectionnée répondra à la vélocité.

Le mode Performance est également le mode dans lequel vous pouvez utiliser la « Multitimbralité » du NOVA. Le NOVA peut jouer simultanément jusqu'à 6 sons différents sur 6 canaux MIDI différents. Chaque Part d'une Performance peut avoir un réglage de canal MIDI séparé. C'est ainsi qu'on utilise la multitimbralité du NOVA.



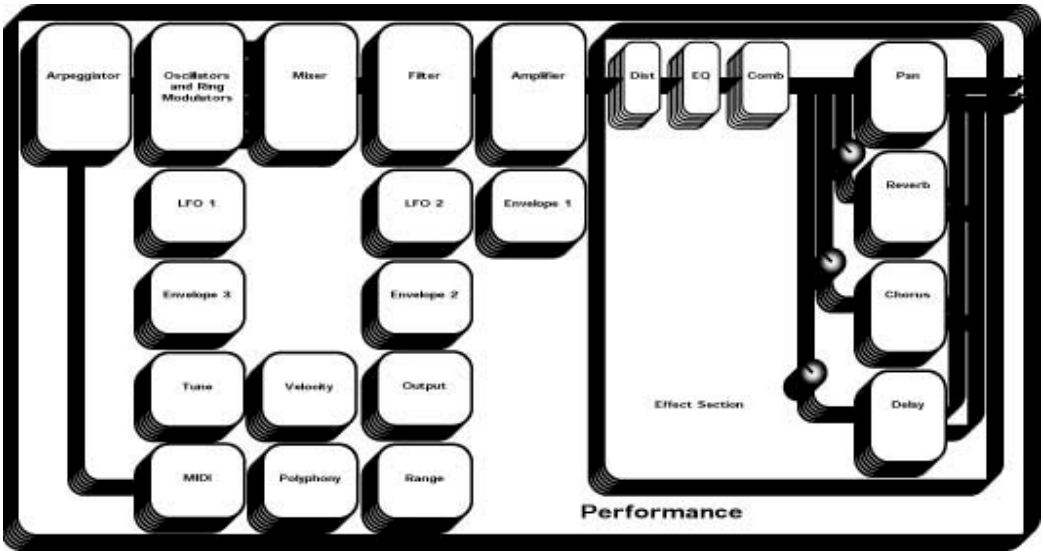
MULTI TIMBRAL PERFORMANCE EXAMPLE

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

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

NOTE: REMARQUE:
Il n'y a qu'un seul contrôle Arpeggiator Speed dans une Performance. Régler la vitesse d'Arpeggiator de n'importe quelle Part agira sur les 6 Arpeggiators.

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




Vous remarquerez qu'une Performance est littéralement une duplication de 6 Programs, ce qui inclut les sections d'effets et les Arpeggiators.

# UTILISATION MULTITIMBRALE

## CONSEILS SUR LES CONFIGURATIONS MULTITIMBRALES

Le mode Multi dans le NOVA est le mode « Performance ». Pour effectuer une configuration multitimbrale, suivez la méthode suivante. Assurez-vous que le NOVA est en mode Performance en pressant le bouton Performance, qui doit s'allumer. Pour commencer, nous vous suggérons d'utiliser « A 126 Multi Ch 1-6 » dans les performances comme point de départ. Parce qu'elle a été spécialement éditée pour une utilisation multitmbrale.

Pour assigner un son de Basse au canal MIDI 1, par exemple, pressez le bouton Part 1 et l'afficheur changera pour indiquer le son en cours d'assignation dans cette Part (dans les Programs d'usine A000 « Sintillator », Bank A). Maintenant, utilisez les boutons programmes et banques pour sélectionner le son désiré. Par exemple, le Program 002 « Softena Bass » dans la Bank A. Dans la Perf A126, Part 1 est assignée au canal MIDI , Part 2 au MIDI 2, etc.. (si vous voulez changer de canal MIDI pressez le bouton MIDI et choisissez le canal MIDI souhaité). Vous devriez entendre le son de Basse lorsque le NOVA est joué au travers du canal MIDI 1. Si vous voulez assigner les Effets du Program à la Part, pressez le bouton Output et mettez le paramètre « Effects used » sur Program.

Pour assigner un son de Cordes au canal MIDI 2, par exemple, pressez le bouton Part 2 et l'afficheur changera pour indiquer le son en cours d'assignation dans cette Part (dans les Programs d'usine Sintillator, c'est le Program A000, Bank A). Maintenant, utilisez les boutons programmes et banques pour sélectionner le son désiré. Par exemple, le Program 012 « Stringz » dans la Bank A. Dans la Perf A126, Part 1 est assignée au canal MIDI , Part 2 au MIDI 2, etc.. (si vous voulez changer de canal MIDI pressez le bouton MIDI et choisissez le canal MIDI souhaité). Vous devriez entendre le son de Cordes lorsque le NOVA est joué au travers du canal MIDI 2. Si vous voulez assigner les Effets du Program à la Part, pressez le bouton Output et mettez le paramètre « Effects used » sur Program.

Pour assigner un son de Batterie au canal MIDI 3, par exemple, pressez le bouton Part 3 et l'afficheur changera pour indiquer le son en cours d'assignation dans cette Part (dans les Programs d'usine, c'est le Program A000 « Sintillator », Bank A). Maintenant, utilisez les boutons programmes et banques pour sélectionner le son désiré. Par exemple, le Program 006 « Garage KicK M-Wh » dans la Bank A. Dans la Perf A126, Part 1 est assignée au canal MIDI , Part 2 au MIDI 2, etc.. (si vous voulez changer de canal MIDI pressez le bouton MIDI et choisissez le canal MIDI souhaité). Vous devriez entendre le son de Batterie lorsque le NOVA est joué au travers du canal MIDI 3. Si vous voulez assigner les Effets du Program à la Part, pressez le bouton Output et mettez le paramètre « Effects used » sur Program.

Les autres Parts sont assignées de manière similaire et ce jusqu'à 6 Parts. Si 2 ou plusieurs Parts sont assignées au même canal MIDI, toutes ces Parts seront jouées simultanément lorsque ce canal MIDI sera reçu par le NOVA.

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

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



NOTE: REMARQUE:

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

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



NOTE: REMARQUE:

Il n'y a qu'un seul contrôle Arpeggiator Speed dans une Performance. Régler la vitesse d'Arpeggiator de n'importe quelle Part agira sur les 6 Arpeggiators.

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

Voici la liste de contrôle:
La vélocité se comporte bizarrement sur une Part - Le paramètre Velocity Curve dans le menu Velocity n'est pas sur « Normal ».
La Part est monophonique et devrait être poly - Le paramètre Polyphony dans le menu Polyphony est sur « Mono ».
La Part est polyphonique et devrait être mono - Le paramètre Polyphony dans le menu Polyphony est sur « Poly ».
La Part est muette/pas de réponse – Si le témoin de Part clignote régulièrement même s'il n'y a pas d'entrée MIDI, la Part est mutée.
La Part est muette/pas de réponse - Est-ce que la LED de la Part s'allume lorsque du MIDI est envoyé?

- Oui - Les sorties assignées peuvent être différentes de celles connectées, vérifiez le réglage des sorties dans la Part concernée.
- Non - Le paramètre Polyphony dans le menu Polyphony est sur « Off ».
- Non - Le canal MIDI de la Part est sur un autre numéro dans le menu MIDI.

La Part est dans une tonalité différente des autres - Le paramètre Semitone dans le menu Tune n'est pas sur « 0 ».
La Part est désaccordée par rapport aux autres - Le paramètre Part Detune dans le menu Tune n'est pas sur « 0 ».
La pédale de Sustain fonctionne à l'envers sur la Part assignée - La polarité de la pédale n'est pas correcte, mettez le paramètre Sustain dans le menu MIDI sur « Enable » ou « Enable (I) » de façon à ce que l'effet désiré se produise.
La pédale de Sustain ne fonctionne pas sur la Part assignée - Le paramètre Sustain dans le menu MIDI n'est pas sur « Enable » ou « Enable (I) ».

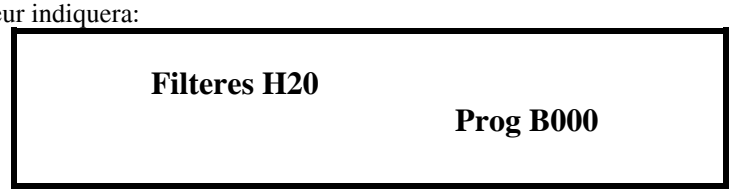
# SELECTION - PROGRAMS & PERFORMANCES

Il y a beaucoup de sons dans le NOVA, et ils sont arrangés par Banks de 128. Il y a 1 Bank de 128 Performances et 2 Banks de 128 Programs., pour un total de 126 Performances et 256 Programs en 2 Banks (A, B). Presser le bouton Program active le mode Program et l'afficheur indique:

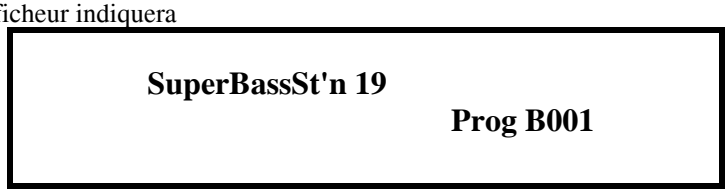



Vous pouvez remarquer que c'est un Program parce que le bouton Program est allumé et que la ligne inférieure de l'afficheur indique « Prog » suivi de la Bank et du numéro de Program. La ligne supérieure indique le nom du Program.

Pressez le bouton Bank et l'afficheur indiquera:




La Bank B a été sélectionnée. Si le numéro de Program n'est pas celui que vous voulez, pressez soit le bouton programme jusqu'à ce que le numéro désiré soit trouvé ou bien, tournez le bouton "Fast data". Si vous appuyez le une fois sur le bouton "prog up" à partir de la position indiquée précédement l'afficheur indiquera




C'est un autre Program. Magic, isn't it?
"
Presser de nouveau le bouton "Bank down" ramènera le NOVA à la Bank A

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

Vous trouverez un tableau à la page 99 qui illustre les différents numéros de Bank pour la sélection des différents modes via MIDI.

# EDITION & ECRITURE - SEQUENCES D'ARPEGES

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

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

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

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

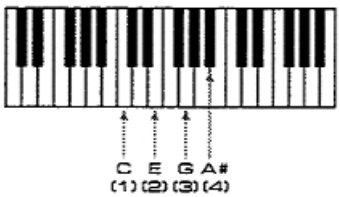
Pour créer une séquence monophonique, sélectionnez un Pattern « User » dans la page 2 du menu Arpeggiator, puis sélectionnez un Pattern entre 000 et 063 (numéros réservés aux séquences monophoniques), et prenez note du numéro de Pattern que vous venez de sélectionner.

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

Passez en mode Global en pressant le bouton Global, puis allez à la page 7 et commutez le paramètre « Memory Protect » sur « Off ». Allez à la page 15 et sélectionnez le même Pattern que vous avez assigné précédemment. Vous êtes maintenant fin prêt pour créer une séquence.
Les méthodes d'édition des séquences Monophonic et Polyphonic sont légèrement différentes.

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

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




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

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

Step 1 = Note 1, Step 2 = Note 2, Step 3 = Note 3, Step 4 = Note 4, Step 5 = Note 4,
Step 6 = Note 3, Step 7 = Note 2, Step 8 = Note 1. Comme vous pouvez le constater, la séquence de notes est 1, 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1 etc, etc.

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

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

Comme vous pouvez le constater, la séquence de notes est 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 1 etc, etc. C'est le pourquoi de la présence du paramètre « Fill In ». Il doit normalement être sur la position « Off ». Dans cette position, vous pouvez programmer vos Patterns plus efficacement, mais lors de performances, il est préférable de le mettre sur « On ».
Dans cette position les notes manquantes sont insérées par l'Arpeggiator, ce qui fait que peut importe s'il y a plus ou moins de notes que programmées dans la séquence, celles-ci seront quand même restituées.

NOTE: REMARQUE:
En mode Monophonic, vous pouvez programmer jusqu'à 12 notes.

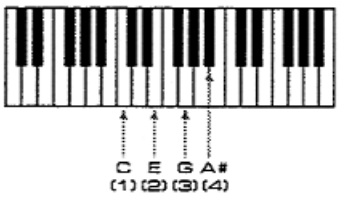
Bien entendu, des séquences beaucoup plus intéressantes peuvent être programmées, par exemple:

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

La séquence de notes est 4, 1, 3, 2, 3, 2, 1, 4 etc, etc. Une sorte de séquence Up/Down bizarre. Lorsque vous considérez qu'il y a 64 pas disponibles, vous pouvez imaginer le nombre de possibilités.
Il y a 2 autres paramètres associés à la programmation des séquences monophoniques. A la page 16 de Global, vous pouvez assigner des valeurs de vélocité pour chacun des pas, et à la page 15, le « Gate Time » peut être également assigné pour chacun des pas. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Normal », le réglage du paramètre « Gate Time » à la page 6 du menu Arpeggiator s'applique. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Tie », la note est « liée » à la note précédente. Ce qui permet de créer des rythmes syncopés et de les utiliser à bon escient, si évidemment la séquence est composée de plusieurs pas. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Rest », aucune note n'est jouée sur le pas sélectionné, et finalement, si le paramètre « Gate » est sur « Glide », le Portamento est activé lorsque le pas sélectionné passe au pas suivant, puis se commute sur « Off ». Un super effet pour émuler le type de séquences avec des glissés propre à la TB303.

NOTE: Le glide ne fonctionnera que quand polyphonie du Programme/Part est sur Mono
Les Patterns ne sont pas forcement entrés en pas à pas, Ils peuvent être programmés à partir d'un clavier MIDI. Les valeurs de notes et de vélocité pour chaque pas peuvent être entrées facilement et l'utilisation d'une pédale de sustain permet l'entrée de données de "Gate". Référez vous à édition d'arpèges p 39.
NOTE: Le paramètre de pitch constant ne s'applique pas aux patterns monophoniques et n'agira pas dans ce mode s'il est placé sur ON ou Off.

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




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

Step 1 = Note 0, Step 2 = Note 2, Step 3 = Note -2, Step 4 = Note 0, Step 5 = Note 0,
Step 6 = Note 12, Step 7 = Note -12, Step 8 = Note 0.
Le résultat est une séquence d'accords de C7, D7, A#7, C7, C7, C7 (une octave + haute), C7 (une octave en dessous), C7 etc, etc.

NOTE: REMARQUE:
Dans les séquences polyphoniques, la plage de transposition s'étend entre -36 et +36 demi-tons.
Vous remarquerez que dans les séquences polyphoniques, vous pouvez entrer des valeurs positives et négatives dans le paramètre « Note ». Encore une fois, si vous considérez qu'il y a 64 pas disponibles, vous pouvez imaginer le nombre de possibilités. Comme pour les séquences monophoniques, il y a 2 autres paramètres associés à la programmation des séquences polyphoniques., et ils ont exactement les mêmes fonctions. A la page 16 de Global, vous pouvez assigner des valeurs de vélocité pour chacun des pas, et à la page 15, le « Gate Time » peut être également assigné pour chacun des pas. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Normal », le réglage du paramètre « Gate Time » à la page 6 du menu Arpeggiator s'applique. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Tie », la note est « liée » à la note précédente. Ce qui permet de créer des rythmes syncopés et de les utiliser à bon escient, si évidemment la séquence est composée de plusieurs pas.

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

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

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

## EDITION & ECRITURE - PROGRAMS

L'édition des Programs est des plus aisées sur le NOVA, étant donné que tous les contrôles nécessaires se trouvent sur

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

**ECRITURE DE PROGRAMS DANS LA MEMOIRE**

NOTE: REMARQUE:
L'écriture des Programs est une fonction destructive. Il est fortement recommandé de sauvegarder souvent vos données sur ordinateur, sur séquenceur ou autre support de stockage. Les sons d'usine peuvent être rappelés à partir de la ROM (Voir p 36).
Une fois qu'un son a été créé, vous pouvez le stocker dans un des 128 emplacements de Program de l'une des deux banques. Pour ce faire, pressez le bouton Write. L'afficheur indiquera:

**Write Prog A000 to A000 ?**
**Sintillator M-Wh**

Comme vous pouvez le voir, la ligne supérieure de l'affichage indique l'emplacement du Program en cours et la destination. La ligne inférieure indique le nom du Program, "Sintillator M-Wh" dans ce cas.
Dans ce mode, il est possible de changer la destination du nouveau son en utilisant le bouton Bank et les boutons banque et programme. Par exemple, en pressant le bouton Bank dans l'exemple précédent, l'afficheur indiquera:

**Write Prog A000 to B000 ?**
**Filtered H20**

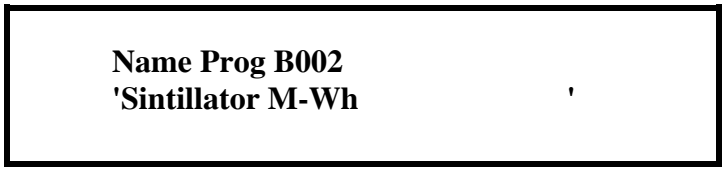
Comme vous pouvez le constater, la Bank B a été sélectionnée. Il est possible de changer la destination du son à l'intérieur de cette Bank en utilisant les boutons programme et banque ou le bouton Fast Data. Par exemple, pressez le bouton deux fois et l'afficheur indiquera:

**Write Prog A000 to B002 ?**
**Width Bass M-Wh**

La destination du son est maintenant le numéro 002 dans la Bank B.

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

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



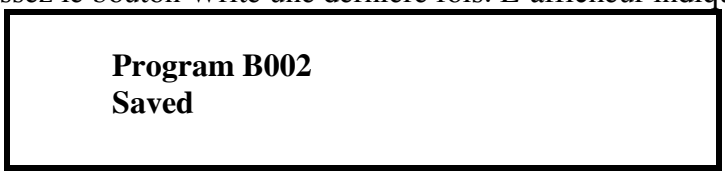

Le nom du Program peut maintenant être modifié. Comme vous pouvez le voir dans l'afficheur, le premier caractère du nom du Program a un petit curseur qui le souligne. A l'aide du bouton rotatif Fast Data du haut, vous pouvez répertorier les caractères disponibles, et avec le bouton rotatif Fast Data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

NOTE: Dans ce mode, le fait de presser le bouton "Page up" insère un espace à la position du curseur et le bouton "page down" efface le caractère à la droite du curseur.

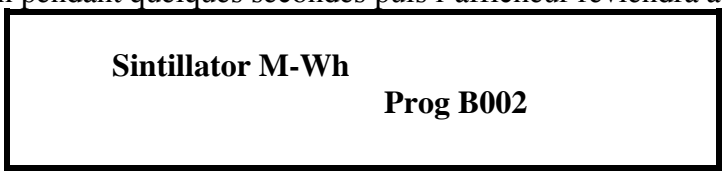
Une fois que le nom a été sélectionné, pressez Write de nouveau et l'afficheur indiquera:




Le NOVA vous demande de confirmer l'écriture du nouveau Program sur le Program de destination. Il y a un paramètre Category sur la ligne supérieur de l'afficheur.
C'est là que vous entrez la catégorie du Program de façon à ce que le mode « Finder » puisse localiser facilement les Programs d'après la catégorie dans laquelle ils ont été assignés. Pour ajuster ce paramètre, utilisez le bouton rotatif Fast Data du haut. Vous avez le choix entre 20 catégories (voir page 32).
Pour finaliser l'opération, pressez le bouton Write une dernière fois. L'afficheur indiquera:




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

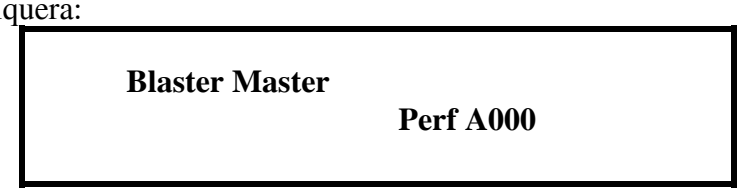



NOTE: REMARQUE:
A n'importe quel moment pendant le processus d'écriture, presser le bouton Program vous permet d'en sortir et de revenir à l'affichage indiquant le nom et l'emplacement du Program.

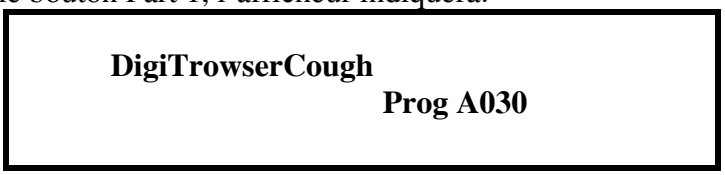
NOTE: REMARQUE:
La sélection en cours de l'oscillateur, du LFO, d'ENV2 ou 3, et la sélection des sources et des destinations de modulation dans les sections Oscillator et Filter sont mémorisées lorsque le son est sauvegardé dans la mémoire. Ce qui permet de pouvoir rappeler n'importe quelle configuration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

# EDITION & ECRITURE - PERFORMANCES

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




Les Performances sont composées de 6 Parts. La prochaine chose à faire est de sélectionner la Part de la Performance que vous voulez éditer. Pour ce faire, pressez le bouton Part approprié dans la section Part Edit. Dans l'exemple précédent, pressez le bouton Part 1, l'afficheur indiquera:

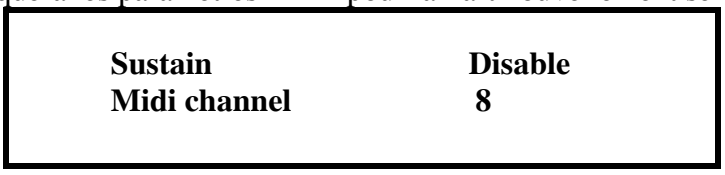



L'affichage indique le Program en cours de sélection dans la Part sélectionnée. N'importe quel Program de n'importe quelle Bank peut être assigné à n'importe quelle Part d'une Performance. Vous pouvez utiliser et les boutons banque et programme pour changer le Program assigné à cette Part de la Performance.

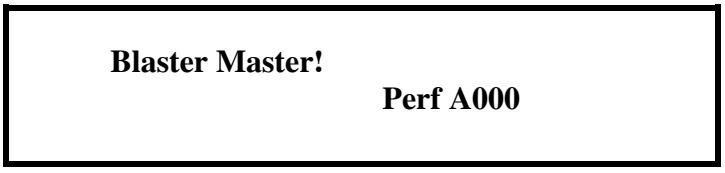
Dans ce mode, presser les boutons Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range fera s'afficher les paramètres correspondants pour la Part sélectionée. Lorsqu'un de ces boutons est pressé, il s'allume pour indiquer qu'il a été sélectionné, ce qui permet de comparer facilement les valeurs des différentes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




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

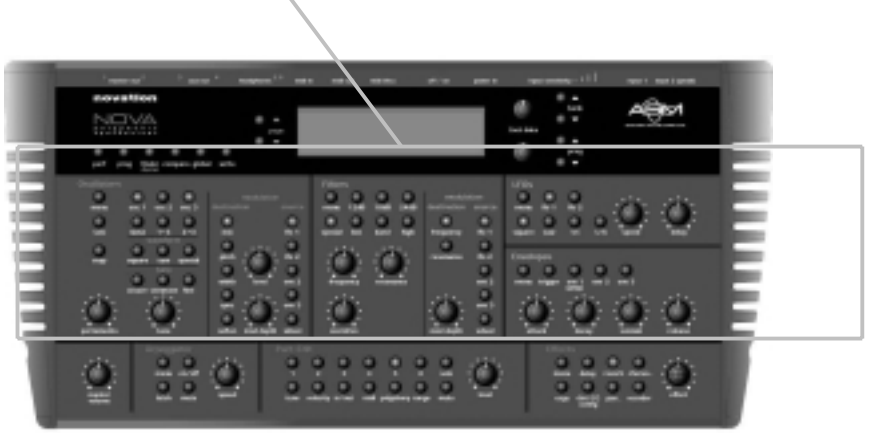



Pour sortir des menus Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range, pressez simplement de nouveau le bouton clignotant et l'afficheur changera pour indiquer la Performance en cours de sélection, telle qu'illustrée ci-dessous:




Pour plus de détails sur les menus Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range, référez-vous au chapitre « Part Edit Section » à la page 80 de ce manuel.

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



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

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

Il est possible de rendre temporairement « Solo » des Parts d'une Performance, afin de pouvoir écouter des parts séparées. Pour ce faire, sélectionnez la part qui doit être écoutée et appuyez le bouton SOLO dans la section Edit part Le témoin de la Part SOLO est allumé et les autres part se mettront à clignoter indiquant qu'elles sont mutées. Pour retourner au mode "Normal appuyez à nouveau sur SOLO.

Il est possible de rendre temporairement « silencieuses » des Parts d'une Performance, afin de pouvoir écouter des parts séparées pendant l'édition ou en « Live » dans une Performance multitimbrale. Pour ce faire, pressez simplement le bouton Mute dans la partie Edit section Quand le bouton mute est allumé le mode est actif, en pressant n'importe quel bouton de part celle-ci est mutée et clignote. Plusieurs parts peuvent être mutées. A l'inverse de la fonction SOLO l'état de lute est retenu lorsque vous sortez de ce mode. C'est exactement comme sur une console de mixage, si une partie est mutée vous devrez entrer dans le mode Mute (allumé) pour dé-muter. Cet état de mute est aussi mémorisé dans la performance. Cela signifie que vous pouvez rappeler une performance avec plusieurs voir toutes les parts Mutées.
Ceci permet le mute/dé-mute à la volée.

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

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

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

NOTE: REMARQUE:
Le mode SOLO est désactivé quand une nouvelle performance est sélectionnée.

## ECRITURE DE PERFORMANCES DANS LA MEMOIRE

NOTE: REMARQUE:

L'écriture des Performances est une opération destructive. Il est fortement recommandé d'effectuer souvent des sauvegardes de vos données sur ordinateur, sur séquenceur, ou autre support de stockage. Les sons d'usine peuvent être rappelés à partir de la ROM (voir page 36 pour plus de détails).

Une fois qu'une Performance a été créée, vous pouvez stocker la Performance dans un des 128 emplacements

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

**Write Perf A000 to A000 ?**
**Blaster Master!**

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

Dans ce mode, il est possible de changer la destination du nouveau son en utilisant les boutons Prog up et Prog Down

Par exemple, dans l'exemple au dessus presser le bouton Prog up ou tournez le bouton fast data du haut l'afficheur doit maintenant indiquer

**Write Perf A000 to A001 ?**
**Pad in Space!**

Comme on peut le voir, la destination ou la performance doit être écrite est maintenant A001

NOTE: REMARQUE:

Dans ce mode le bouton compare a une autre fonction que dans une opération normale. Le bouton compare permet d'inverser entre la performance en cour d'édition et la performance de destination. Le bouton de performanse clignote et le bouton compare est allumé lorsque cette fonction est active.

Une fois que vous avez décidé la destination de la performance appuyez sur le bouton "Write" une nouvelle fois et l'afficheur indique:

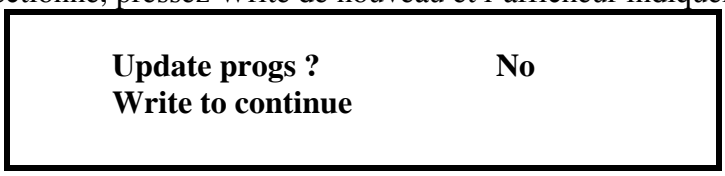
**Name Perf A001**
**Blaster Master!**

A ce niveau, le nom de la performance peut être changé. Dans l'afficheur on peut voir un curseur sous le premier caractère du nom de la 'perf'. Utilisez le bouton Fast Data supérieur pour choisir le caractère et le bouton fast Data inférieur pour déplacer le curseur horizontalement.

NOTE: REMARQUE:

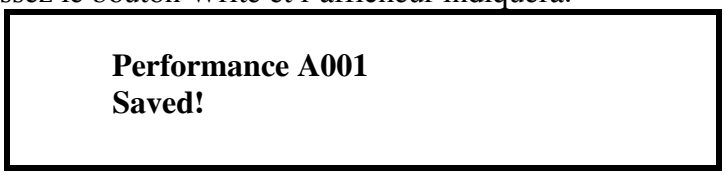
Dans ce mode, appuyez sur le bouton page up pour insérer un espace et sur le bouton page down pour effacer le caractère à droite du curseur

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




Le NOVA vous demande de confirmer le remplacement de la Performance de destination par la Performance en cours d'édition. Sur la ligne supérieure de l'affichage, le NOVA vous demande si vous voulez « updater » (réécrire) tous les Programs utilisés dans la Performance en cours de sélection. Si ce paramètre est sur « No », seule la Performance est écrite dans la mémoire. S'il est sur « Yes », toutes les modifications apportées aux Programs (à l'exception des réglages Part Volume, arp/ on/off, Effects, si les effets des parts utilisent le paramètre du menu Output réglé sur "PART".) seront enregistrées dans tous les Programs utilisés dans la Performance sélectionnée. Si ce paramètre est sur « Each », toutes les modifications apportées aux Programs (à l'exception des réglages Part Volume, arp/ on/off, Effects, si les effets des parts utilisent le paramètre du menu Output réglé sur "PART".) seront sauvegardées sélectivement une par une. Le NOVA vous demande alors de confirmer chaque Part individuellement, indiquant le numéro de Part et le numéro de Program.
Dans ce mode, des Parts individuelles peuvent être laissées inaltérées en tournant le bouton fast data du bas.

NOTE: REMARQUE:
Dans ce mode, le bouton Compare permet de basculer entre le Program de destination et le Program édité. Les boutons Performance et Program clignotent lorsque le mode Compare est actif.
Pour finaliser l'opération, pressez le bouton Write et l'afficheur indiquera:




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

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

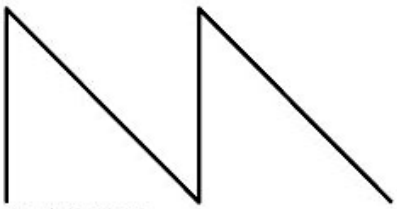
# EDITION - EFFETS

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

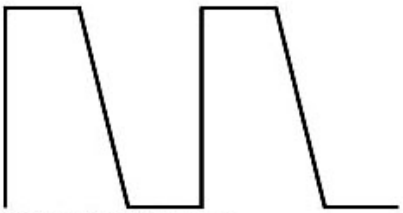
Les effets peuvent être des « effets » ou des « simulations acoustiques ». Les deux sont utiles dans la production musicale actuelle, en fait ils sont presque essentiels. Une utilisation intelligente des effets peut sublimer un morceau, comme une utilisation exagérée peut occasionner tout à fait le contraire.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

**DISTORTION (Situé dans le menu dist/EQ/config de la section Effects)**

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



Saw Waveform



Distorted Saw Waveform

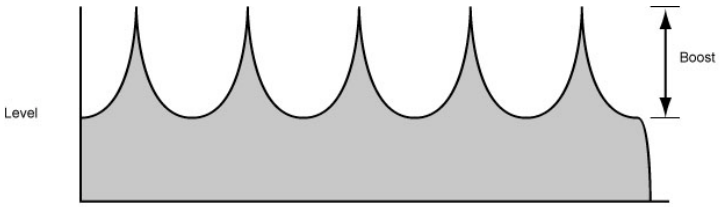
Cet effet, donne non seulement au son un côté tranchant et une qualité un peu sale, mais a également d'autres caractéristiques qui méritent de s'y attarder. Tout d'abord, les harmoniques de bas niveau de la forme d'onde sont exagérées. Les formes d'onde « résonnantes » et bien entendu, toutes les résonances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

**EQ (Situé dans le menu dist/EQ/config de la section Effects)**

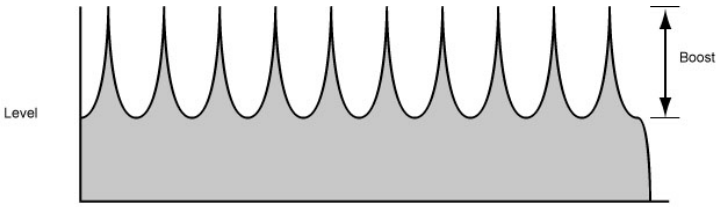
On ne trouve généralement pas cet effet sur la plupart des synthétiseurs, mais plutôt sur les consoles de mixage, pour manipuler individuellement les sons afin qu'ils ressortent dans le mix. Souvent un son est trop sourd ou trop brillant et c'est là que l'EQ entre en jeu. L'EQ « Treble » (ou Hi EQ) permet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

**COMB FILTER (Situé dans le menu dist/EQ/config de la section Effects)**

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



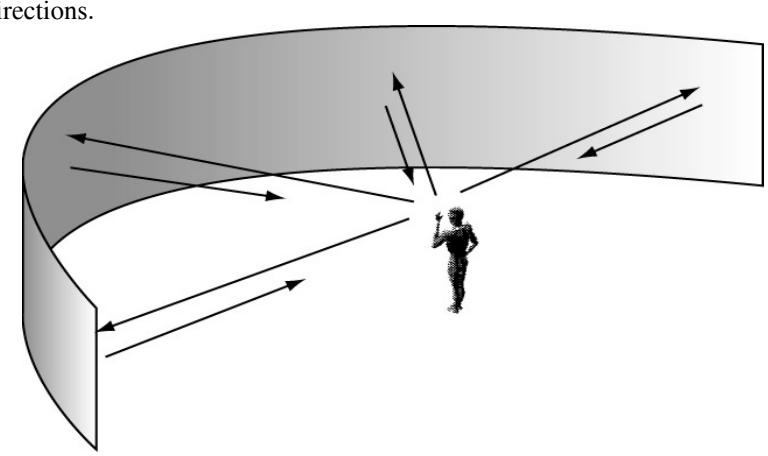

Comb Filter Frequency Responce at a low "Freqency" setting




Comb Filter Frequency Responce at a high "Freqency" setting

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

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



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

Différent de pièces et de halls ont des rendus acoustiques différents. Pour cette raison le NOVA propose plusieurs types de reverbs différents. Cet intervalle démarre de très petites pièces comme le réglage "Dry chamber" jusqu'aux immenses Hall avec le réglage "Large type 2". Il y a aussi des types "Gate" qui sont des réverbérations qui maintiennent un seuil pendant une période et qu'elles relâchent soudainement à l'inverse des réverbérations naturelles. Ces "reverbs" peuvent être utilisées pour des effets spéciaux et fonctionnent particulièrement bien avec les batteries.

Beaucoup de pièces ont de grandes surfaces réfléchissantes (les grands murs en particulier) et cela génère un écho dans le signal "réverbéré". Le niveau des "Early ref" simule ces réflexions. Une grande quantité d'Early ref produira un signal élévé au début de la réverbération.

**Decay Time** correspond au temps que prend la réverbération pour s'estomper une fois que le son s'est arrêté.
En quelque sorte c'est la prise en compte des matériaux avec lesquels la pièce est faite, si vous voulez. Des pièces très réverbérantes ont de longs temps de décroissance, et des pièces très peu réverbérantes ont des temps de décroissance très courts.

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

## CHORUS/FLANGER/PHASER
Cet effet peut être un Quad Chorus ou un Chorus/Flanger ou un Phaser.

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

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

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

## PHASER

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

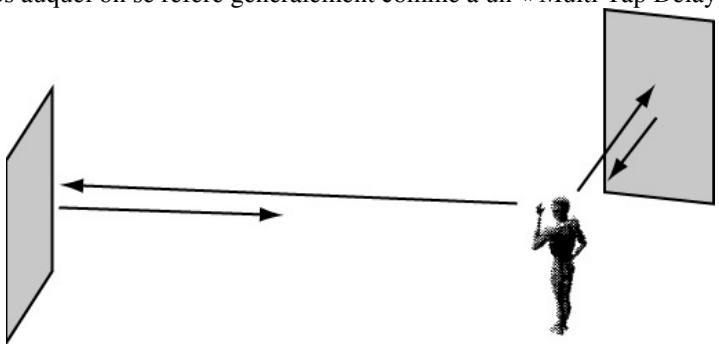
**Speed.** Ce paramètre contrôle la vitesse du LFO. Généralement une vitesse assez lente est utilisée. Des vitesses plus rapides tendent à ajouter une sorte de vibrato au son.

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

**Feedback** contrôle la quantité de signal traité réinjectée dans l'entrée. Des effets plus subtils comme le Chorus nécessitent très peu de réinjection. Les effets de Flanger et de Phaser, par contre, sonnent mieux avec plus de Feedback. Ce paramètre accentue les harmoniques dans un Flanger et accentue l'annulation des harmoniques dans un Phaser.
Le paramètre **Type** détermine si l'effet va être un Chorus, un Flanger ou un Phaser. Sélectionnez celui que vous désirez.

## DELAY

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



**Delay Time**. Ce paramètre contrôle le temps que prend le signal traité pour être entendu après le signal original. Dans l'exemple précédent, c'est la distance qui vous sépare du mur. Une longue distance produit un long retard et une courte distance produit un court retard. Dans le NOVA, le temps de retard est le temps du retard le plus long. Le retard le plus court sera un pourcentage de cette valeur. Voir « Ratio » ci-après.
**Feedback.** Ce paramètre contrôle la quantité de signal traité réinjectée dans l'entrée. Aucune réinjection produit un effet « Slapback Echo », avec un seul écho sans autres répétitions. Des valeurs faibles de réinjection produisent des signaux répétés, comme si vous étiez entre deux murs en béton. Le son rebondit d'un mur à l'autre. Dans cet exemple, le Decay Time représente la distance entre les murs.
**HF Damping.** Raccourci pour High Frequency Damping (ou absorption des hautes fréquences). Ce paramètre contrôle le « timbre » de l'écho. S'il y a plus ou moins de rideaux, en d'autres termes. Les rideaux ayant tendance à absorber les hautes fréquences, plus le son rebondit d'un mur à l'autre, plus à chaque réflexion, le son perd des fréquences aiguës. Aucun HF Damping est assez inhabituel dans le monde « réel », mais vous pouvez vous en servir pour accentuer les sons scintillants. Cette caractéristique a été découverte sur les anciennes chambres d'écho à bande. Des valeurs élevées simulent l'effet d'une bande ou de têtes de lecture usées dans une chambre d'écho à bande. Généralement un peu de « HF Damping » est appliqué pour donner à l'écho un effet plus naturel.
**Ratio.** Le paramètre Ratio ajuste automatiquement la proportion du retard le plus long et du retard le plus court en mesures temporelles plus pratiques en termes de musique. Ce paramètre n'agit pas sur le paramètre Delay Time, mais plutôt sur le retard le plus court pour que ce dernier fonctionne bien avec le réglage Delay Time.
**Width** correspond à la diffusion stéréo entre les temps de délai long et court. Une valeur de 0 et les deux délais apparaissent au milieu du spectre (en Mono). A 127 le délai long apparaîtra à une sortie et le court à l'autre, produisant un effet stéréo drastique.

## PAN

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

**Pan Type** détermine si l'effet Pan est automatique ou non. S'il est sur « Autopan » le son oscillera d'un côté à l'autre du spectre stéréo à une vitesse déterminée par le paramètre « Speed ». S'il est sur « Tremolo », le volume du son montera et descendra à une vitesse également déterminée par le paramètre « Speed ».
**Speed** détermine la vitesse des paramètres Autopan et Tremolo.
**Depth** détermine l'action des paramètres Autopan et Tremolo sur le volume du son. Des valeurs faibles produiront des mouvements subtils, et des valeurs plus élevées des changements radicaux pouvant aller de rien à très fort.

**VOCODER**
L'effet de Vocoder donne la parole au NOVA. Il fait est un transfert du spectre de tout signal entrant sur l'une ou l'autre des entrées audio vers un son externe ou interne. Une utilisation typique est d'utiliser un microphone comme signal "Moduleur" (C'est le spectre sonore qui sera copié) et de copier les même caractéristiques sur un son interne (Ce son est appelé le porteur)

Quand le bouton du Vocoder est appuyé, le bouton dans la section effet est utilisé pour le contrôle de la balance entre le porteur "non-vocodé", à la position gauche maxi, Le porteur "Vocodé", à la position médium et le moduleur, à la position droite maximum. Cela vous permet des possibilités de mix infinies.

Un filtre "Passe haut" spécial est inclus dans le vocoder pour transférer les harmoniques qui sont rarement trouvées sur les types de sons standards d'un clavier, du Moduleur vers le porteur. Le niveau de sortie de ce filtre est contrôlé avec le paramètre niveau de Sibilance (les sifflantes) et lorsqu'il est activé, les composantes aiguës des sifflantes du moduleur sont ajoutées au signal porteur.

Les sifflantes (Sibilance) peuvent être toutefois modifiées en utilisant le paramètre "Sibilance type". Cela va filtrer soit les éléments se sifflante du moduleur lorsqu'il est placé sur H (High) pass ou utiliser artificiellement le bruit (Noise) pour faire ce travail s'il est placé sur "Noise". Lorsqu'il est placé sur Noise, les sifflantes (Sibilance) peuvent être aiguës ou grave. Cela peut être très efficace quand vous utilisez comme modulateur des choses comme des boucles de batteries par exemple.

# SECTION MASTER VOLUME




**MASTER VOLUME**
Ce contrôle rotatif permet d'ajuster le volume général du NOVA aux sorties Gauche et Droite.

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

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

# SECTION MODE




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

**PERFORMANCE**
Le bouton Performance est utilisé pour accéder au mode Performance. Une Performance est le son le plus complexe que le NOVA puisse créer. Elle est composée de 6 Parts. Un Program est assigné à chacune des Parts, et les sons peuvent être arrangés en Layers et/ou en Splits. Pour plus de détails, référez-vous à la page 24.

**PROGRAM**
Le bouton Program est utilisé pour accéder au mode Program. Un Program est un son individuel joué sur toute l'étendue du clavier. Pour plus de détails sur les Programs, référez-vous à la page 22

**DEMO/FINDER**
Parmi tant de sons à votre disposition, il peut être difficile de trouver rapidement vos sons favoris. C'est pour cette raison que le NOVA est équipé d'un mode « Finder » qui vous permet de ranger et trouver les sons par catégorie. Les sons du NOVA peuvent être arrangés en 20 catégories distinctes, qui sont les suivantes:

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

Chaque Performance et chaque Program dans le NOVA a sa propre catégorie qui lui est assignée. Le Finder utilise les catégories pour retrouver les sons similaires. Pour utiliser le Finder, pressez le bouton Demo/Finder et une petite séquence jouera. Il y a 20 séquences différentes, une pour chaque catégorie. Les « démos » jouent une fois et s'arrêtent. Pour entendre à nouveau la démo, pressez le bouton Demo/Finder de nouveau. L'afficheur indiquera:




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

Comme vous pouvez le voir, le paramètre du bas est un Program de la catégorie sélectionnée. Dans l'exemple précédent, c'est A000 Sintillator M-Wh. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour sélectionner les sons.
Pour revenir à l'opération normale pressez le bouton Program ou Performance.

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

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

NOTE: REMARQUE:
Si vous souhaitez vérifier la valeur d'un paramètre d'un Program édité (à la place du Program original), suivez

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

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

# MODE GLOBAL

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

NOTE: REMARQUE:
Lorsque des données Global sont écrites dans la mémoire, le Program ou la Performance sélectionné qui s'affichera lorsque vous allumerez le NOVA.

**GLOBAL**

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans le mode Global, 16 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page up et page down situés sur la gauche de l'afficheur.

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

**La Page 1 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Master tune** | **+00** |
| **Global MIDI chan** | **1** |

Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Master tune » et sa valeur « +00 ».
Ce paramètre détermine l'accord global du NOVA. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé comme Global.

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

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

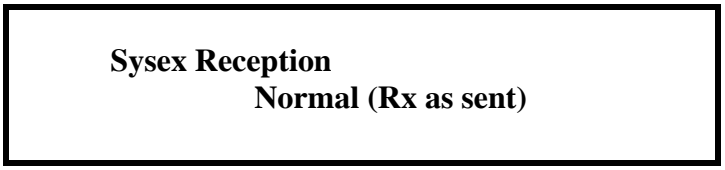
**La Page 2 a l'aspect suivant:**




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

NOTE: REMARQUE:
Le NOVA peut accepter des transferts de Sysex dans n'importe quel mode.

**La Page 3 a l'aspect suivant:**




Le paramètre supérieur est « Sysex Reception » et sa valeur « Normal (Rx as sent) ».
Ce paramètre détermine si les données Sysex arrivant seront reçues et, si c'est un transfert de Bank, où elle sera stockée. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre.
Si ce paramètre est sur « Normal (RX as sent) » le système exclusif est activé et tout transfert de Bank arrivant sera stocké dans le même emplacement que celui que la Bank occupait lorsqu'elle a été envoyée. Par ex. Prog bank A sera stocké dans Prog bank A. Lorsque ce paramètre est sur « All progs to bank A », tout transfert de Bank arrivant sera stocké dans la Bank de Programs A quel qu'était son emplacement original. Toutes les Banks de Performances sont concernées.
Si ce paramètre est sur « Disabled », aucun Sysex ne sera reçu. Les valeurs disponibles sont: Disabled, Normal (Rx as sent), All progs to bank A, All progs to bank B, All perfs to bank A.Ce paramètre est mémorisé comme Global.

**La Page 4 a l'aspect suivant:**




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

Le paramètre inférieur est « Breath control » et sa valeur « Off ». Ce paramètre détermine si le NOVA réarrange les données MIDI de Breath Control arrivant (CC n°2) en données de molette de modulation (CC n°1), en données d'Aftertouch ou autre contrôleur de 3 à 119, ou en données de Pitch Bend. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Les valeurs disponibles sont: Off, MW, A/T, CC3-CC119, Bend, Bend+ et Bend, NRPN75 NRPN77, NRPN95 etNRPN96 Ce paramètre est mémorisé comme Global.

**La Page 5 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Breath mode** | **Absolute** |
| **Breath sensing** | **Norm** |

Comme vous pouvez le voir le paramètre supérieur est "Breath mode". Dans ce cas la valeur "absolute".
Ce paramètre détermine comment le NOVA interprète les informations de "breath controller". Utilisez le bouton fast Data supérieur pour ajuster ce paramètre. Réglé sur "Absolute", la destination (le paramètre assigné au breath control à la page 6 du mode global) sera modulée directement sans tenir compte du réglage dans le actuellement assigné. Si ca paramètre est réglé sur Mod+, alors la valeur de breath control sera ajoutée à la valeur de destination dans le programme chargé. Si le paramètre est réglé sur Mod-, la valeur de breath control sera soustraite à la valeur de destination dans le programme chargé. Par exemple, si la destination était la fréquence de coupure et que le réglage de la fréquence de coupure du programme sélectionné était de 64, en mode "absolute" si un message de breath control avec une valeur de 1 est reçue la fréquence de coupure sera modulée sur 1. Dans le cas ou la paramètre est réglé sur Mod+ la valeur de la fréquence de coupure sera de 65 et dans le cas ou le paramètre est réglé sur Mod- la valeur de la fréquence de coupure sera de 63. L'intervalle de ce paramètre est "Absolute, Mod+ et Mod-". Ce paramètre est mémorisé comme global.

Comme vous pouvez le voir, la paramètre du bas est "Breath sensing". Dans ce cas avec la valeur "Norm".
Ce paramètre détermine la sensibilité du NOVA aux messages de "Breath control". Les messages de breath control peuvent être traités tels qu'ils sont avec ce paramètre réglé sur Normal. Si ce paramètre est sur une valeur négative (-3 par exemple) les messages de breath control reçus sont ramenés à une échelle plus petite (compressés). Si le paramètre est réglé sur une valeur positive (par exemple +3) les messages de breath control reçus sont exagérés, ou amplifiés. Utilisez le boutons Fast Data inférieur pour ajuster ce paramètre. 'intervalle est de –5 à –1, Normal et de +1 à +5. Ce parazmètre est mémorisé comme Global.

**La Page 6 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Arp trans chan** | **2** |
| **Arp trans ref** | **C3** |

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

Le paramètre inférieur est « Arp trans ref » et sa valeur « C3 ». Ce paramètre détermine la note de référence telle que décrite précédemment pour la fonction Realtime Transpose. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de C-2 à C8.



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

**La Page 7 a l'aspect suivant:**




Le paramètre du haut est le "Local control" Dans ce cas sur la valeur ON.
Ce paramètre est normalement sur ON. Dans cette position tous les mouvements de boutons rotatifs et les pressions sur les boutons switch du panneau avant sont transmis via MIDI mais contrôlent aussi directement le synthétiseur. Dans ce cas tourner un bouton altère le son produit sans tenir compte de la configuration MIDI. Si ce paramètre est sur OFF, Les mouvements et les pressions sur les boutons du panneau avant transmettent toujours des données MIDI mais ne font aucun changement sur le son. C'est la meilleur façon pour utiliser le NOVA avec un séquenceur. Ce paramètre est mémorisé comme global.

NOTE: REMARQUE:
S'il n'y a pas de boucle de retour MIDI connectée (un séquenceur avec le MIDI out connecté sur le MIDI in du NOVA et le MIDI out du NOVA connecté au MIDI du séquenceur) et si le "local control" est sur OFF, les boutons et les interrupteurs du panneau avant paraissent ne rien faire même si les changements de valeurs sont indiqués dans l'afficheur.

En mode performance, si le "local control est Off quand des parts sont mutées ou "solo", le clignotement des boutons de parts indiquera que les informations MIDI sont transmises, ne correspondant pas nécessairement aux parts actuellement mutées.

Le paramètre inférieur est « Memory protect » et sa valeur « Off ». Ce paramètre détermine si la mémoire peut être écrite ou pas. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. dans la position « On », les Programs, Performances, Patterns ou autres données Global ne peuvent pas être enregistrées dans la mémoire.
Dans la position « Off », les Programs, Performances, Patterns ou autres données Global peuvent être enregistrées dans la mémoire. Ce paramètre est mémorisé comme Global.

**La Page 8 a l'aspect suivant:**




NOTE: REMARQUE:
Presser ce bouton Write dans cette page démarre le processus « Restore ».

Comme vous pouvez le voir, le paramètre est « Restore » et sa valeur « One prog ». Ce paramètre permet de « retrouver » les Programs, les Performances, les données Global et de Patterns d'Arpeggiator d'usine. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La sélection effectuée est « restaurée » (EN EFFAÇANT CE QUI ETAIT LA!!!) lorsque le bouton Write est pressé dans ce mode. Des pages additionnelles apparaissent suivant la sélection effectuée. Par ex. Si « All Data » est sélectionné, le NOVA vous demandera une confirmation que vous pourrez donner à l'aide du contrôle Fast Data du bas. Si vous affichez « Yes » et que vous pressez le bouton Write de nouveau, tous les réglages d'usine seront « restaurés ». Si par contre « One prog » est sélectionné, le NOVA vous demandera quel programme vous voulez restaurer (que vous sélectionnez avec le bouton fast Data du bas) et quand vous appuyez une nouvelle fois sur le bouton "Write" le NOVA vous demandera l'emplacement (la Bank et le numéro du Program) où vous voulez stocker le Program. Les valeurs de ce paramètre sont: One prog, One Perf, One patt, All progs, All perfs, All patts, Prg Ch table, Globals, All data, Prog bank A, Prog bank B et Perf bank A.

**La Page 9 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Pedal Mode** | **Off** |
| **Headphones out** | **1 & 2** |

L'entrée 2 du NOVA peut être soit une entrée de pédale d'expression ou de sustain

Comme vous pouvez le voir le paramètre du haut est le mode de pédale. Dans ce cas la valeur est Off
Ce paramètre détermine ce que l'entrée 2 doit faire. Dans la position OFF, l'entrée 2 est configurée pour être utilisée comme entrée audio. Dans la position "Breath-R", l'entrée 2 est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale d'expression et est transformée en Breath contrôleur. Dans ce cas une pédale d'expression avec la sortie de contrôle sur l'anneau du Jack de la pédale. Dans la position "Breath-T", l'entrée 2 est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale d'expression et est transformée en Breath contrôleur. Dans ce cas une pédale d'expression avec la sortie de contrôle sur la pointe du Jack de la pédale (Par exemple une pédale d'expression Korg EXP2).Dans la position Sustain, l'entrée 2 est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale de sustain. Dans ce cas une pédale de sustain "Normale". Dans la position Sustain-I, l'entrée 2 est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale sustain Dans ce cas une pédale de sustain inversée (normalement fermée). Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Plage de valeur entre OFF, Breath-T, Breath-R, Sustain et Sustain-I. Ce paramètre est mémorisé comme global.

Le paramètre inférieur est "headphones out" avec une valeur 1 & 2
Ce paramètre détermine si la sortie casque (Headphones out), sorties 5 & 6, sont configurées pour être utilisées comme sortie casque ou comme sorties séparées. Utilisez le bouton Fast Data inférieur pour ajuster ce paramètre. Dans la position 1 & 2 l'écoute casque donnera les signaux des sorties 1 & 2. Dans la position 3 & 4 l'écoute casque donnera les signaux des sorties 3 & 4. Dans la position 5 & 6 l'écoute casque peut être utilisée comme deux sorties supplémentaires 5 & 6. Dans la position Mix l'écoute casque donnera les signaux des sorties 1, 2, 3, 4, 5 & 6. L'intervalle de ce paramètre est 1 & 2, 3 & 4, 5 & 6 et Mix. Ce paramètre est mémorisé comme global.

**La Page 10 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Vel sensing** | **Hard** |

Ce paramètre altère la courbe de vélocité du NOVA. Utilisez le bouton Fast Data supérieur pour ajuster ce paramètre. C'est global et appliqué a tous les modes. A la position "Hard", Il faut des changement importants de vélocité pour créer un grand changement dans la réponse. C'est bon pour un clavier à touché lourd ou semi-lourd. A la position "Soft", d'important changements de vélocité ne sont pas nécessaires pour créer un grand changement dans la réponse. C'est bon pour les claviers avec "touché léger". Réglage entre Hard et Soft. Ce paramètre est mémorisé comme Global.

**La Page 11 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Incoming control Change** | **Enabled** |

Ce paramètre détermine si le NOVA répond au messages "Controler" ou non. Utilisez le bouton Fast Data supérieur pour ajuster ce paramètre. Ce filtre est global et s'applique à tous les modes. Sélection entre "enable" et Disable. Ce paramètre est mémorisé comme global.


NOTE: REMARQUE:
Le filtre de "Contrôle change" entrant ne filtre pas les messages de sélection de banque. (CC00 & CC32) Ces derniers peuvent être filtrés en utilisant le filtre de changement de programme si nécessaire.

**La Page 12 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Incoming program Change** | **Enabled** |

Ce paramètre détermine si le NOVA répond aux messages MIDI de changement de programme ou non. Utilisez le bouton Fast Data supérieur poue ajuster ce paramètre. Quand ce paramètre est sur "Enable" tous les changements de programme envoyés sur la banque 0 se réfère au "Map" de programme. Ca peut être fait manuellement en envoyant des messages de changements de banque et de programme à une banque différente. Voir p 99 pour plus de détails sur les messages de banque reçus par le NOVA. Quand ce paramètre est réglé sur le map de programme les messages de changement de programme correspondent toujours à la table de changement de programme sans tenir compte des messages de banque qui sont reçus. Quand ce paramètre est sur "Disable" Les messages de banque et de programme sont intégralement interprétés et le map de programme est ignoré. Ce filtre est global et s'applique dans tous les modes. Ce paramètre peut être, "enable" ou "disable" et il est mémorisé comme global.

NOTE: REMARQUE:
Si filtre de programme change est désactivé il filtre aussi lesz messages de banque. (CC00 et CC32)

**La Page 13 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Program change** | **002** |
| **Selects** | **Perf A010** |

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

Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Program change » et sa valeur « 002 ». Ce paramètre indique quelle partie de la « Performance Map » sera affichée/éditée. Utilisez le contrôle Fast data du haut pour ajuster ce paramètre. La Performance Map permet aux messages MIDI de changement de programme d'appeler n'importe quel son dans le NOVA.
Ce qui permet non seulement aux claviers et aux séquenceurs qui ne supportent pas les messages « MIDI Bank Select » d'accéder à n'importe quel son via MIDI, mais également d'arranger les sons comme vous le voulez, ce qui peut être des plus pratiques sur scène. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé comme Global.

NOTE: REMARQUE:
Le "Program map" peut être activé à chaque fois en réglant le paramètre "Incoming program change" à la page 12 du mode global sur "Program map".

NOTE: REMARQUE:
Lorsque le NOVA est activé, la table de changement de programme est automatiquement opérationnelle, ce qui signifie que si un Program ou une Part reçoit un message de changement de programme via MIDI, le NOVA se réfère à la Performance Map jusqu'à ce que ce Program particulier reçoive un message Bank Select valide (contrôleur 32).
Cela permet aux claviers maîtres qui ne transmettent pas de messages « Bank Select » d'appeler n'importe quel Program ou Performance dans n'importe quelle Bank.

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

NOTE: REMARQUE:
Ce « Map » est assignée à la MIDI Bank 0 (contrôleur 32 avec une valeur de 0). Lorsque ce message est reçu, le NOVA passe de son opération normale à celle de la Performance Map. Tout changement de programme reçu après ça sera réorganisé suivant la Performance Map. Vous pouvez sortir de ce mode en envoyant un autre message de Bank MIDI appelant une des Banks de Programs ou de Performances. Voir p 103 pour plus de détails sur les messages de Bank reçus par le NOVA ce

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

Le paramètre inférieur est « Selects » et sa valeur « Perf A010 ». Ce paramètre indique quel son est assigné au message de Program spécifié dans le paramètre précédent. Utilisez le contrôle Fast Data du bas et le bouton Bank pour ajuster ce paramètre. Dans ce cas précis, le son assigné est Performance A010. Presser le bouton Bank lorsque dans ce mode permet de sélectionner n'importe quelle Bank de Programs ou de Performances. Le contrôle Fast Data du bas permet de sélectionner n'importe quel son de la Bank sélectionnée. Les valeurs disponibles sont: Curr, Prog A, Prog B, Perf A, Arp M, Arp P & Arp U. Ceparamètre est mémorisé comme global.

### La Page 14 a l'aspect suivant:

**Arp pattern editing**
**Via MIDI** **Off**

Comme vous pouvez le voir le paramètre est "Arp pattern editing Via MIDI" avec une sur Off. Ce paramètre détermine si les données pour un motif d'arpège peuvent être entrées via MIDI ou non. Quand ce paramètre est sur Off, l'édition de motif (Pattern) via MIDI n'est pas possible, mais seulement l'édition par pas aux pages 16 & 17 du mode global. Si ce paramètre est sur ON, les notes et les vélocités peuvent être entrées directement par un clavier MIDI. Pour faire cela, mettez le paramètre sur ON puis sélectionnez un pattern et un nombre de pas pour le pattern désiré à la page 15 du mode global. Maintenant allez à la page 16 du mode global et vérifiez que le pas du pattern est sur 1. Pendant, que vous êtes à la page 16, appuyez sur une note du clavier pour entrer la valeur de la note et la valeur de la vélocité directement dans le pattern. La note-off avancera automatiquement le pattern sur le pas suivant. Une pédale de sustain peut aussi être utilisée quand vous êtes dans ce mode. Si aucune note n'est appuyée et que la pédale de sustain est préssée, un silence est inséré au pas en cour. Relâcher la pédale de sustain avance le pattern sur le pas suivant. De façon similaire, si aucune note n'est jouée appuyez et maintenez enfoncée la pédale, si maintenant vous jouez une note sur le clavier, une liaison est insérée dans le pas sélectionné. Relâcher la note sur le clavier va avancer le pattern sur le pas suivant Pour finir, appuyez sur la pédale pendant qu'une note est jouée insert un glide (glissement) sur le pas en cour. Relâcher la note sur le clavier avance le motif au pas suivant. L'intervalle de réglage est Off, On, Note Only, Vel only & gate only; ce paramètre est mémorisé comme global.

NOTE: REMARQUE:
Quand une édition d'arpège via MIDI est activée, Les données de note/sustain peuvent être entrée sur n'importequel canal.

### La Page 15 a l'aspect suivant:

**User pattern** **000**
**No of steps** **32**

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

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

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

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

**La Page 16 a l'aspect suivant:**

| | | |
|---|---|---|
| **Note 01** | **:** | **Step 01** |
| **Vel. 127** | **:** | **Gate Norm** |

Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Step » et sa valeur « 01 ». Ce paramètre détermine le pas qui va être édité. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 00 à 64 mais dépend de la valeur spécifiée dans « No of steps » (p 39). Ce paramètre est mémorisé comme
Global.

NOTE: REMARQUE:
Pour enregistrer des modifications du pattern sélectionné en mémoire, pressez le bouton « Write » pendant que vous êtes dans n'importe quelle page d'édition de Pattern. Vous remarquerez que la fonction « Memory Protect » doit être sur « Off » pour que cela soit possible.

Le paramètre inférieur est « Gate » et sa valeur « Norm ». Ce paramètre détermine le « Gate Time » du pas en cours de sélection. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. En position « Norm », le gate est égal à la longueur d'un pas sauf si le pas suivant est une liaison. En position « Tie », les notes sont liées entre elles. En position « Rest », la note est silencieuse, et en position « Glide », l'effet Portamento est enclenché comme avec l'Autoglide. Les valeurs disponibles sont: Norm, Tie, Rest et Glide. Voir page 20 pour plus de détails sur la programmation de pattern"User". Ce paramètre est mémorisé comme données de Pattern.

**La Page 17 a l'aspect suivant:**

| | | |
|---|---|---|
| **Step 01** | **:** | **Note 01** |
| **Gate Norm** | **:** | **Vel. 127** |

Le paramètre supérieur est « Note » et sa valeur est « 01 ». Ce paramètre détermine la note assignée au pas en cours de sélection et spécifié par le paramètre « Step »à la page 6. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 01 à 12 pour les Patterns monophoniques (000-063) et de -36 à +36 pour les Patterns polyphoniques (064-127). Ce paramètre est mémorisé comme données de Pattern.

NOTE: REMARQUE:
La page 17 du mode global est accessible uniquement si le Gate du pas sélectionné est réglé sur Norm ou Glide

NOTE: REMARQUE:
Pour écrire un changement du pattern sélectionné dans la mémoire pressez le bouton "Write" pendant que la page editdu pattern est affichée. Le "Memory Protect" doit être sur "Off".

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

# SECTION AFFICHEUR




L'afficheur montre le nom le numéro et la banque du programme ou performance sélectionné. Quand vous éditez les boutons sur le panneau avant le nom et la valeur du paramètre correspondant est affiché.

**Boutons PAGE**

Lorsque vous éditez des paramètres, les menus sont généralement composés de plusieurs pages. La page par défaut lorsque vous accédez à un menu est la dernière page sélectionnée lors de la dernière sauvegarde du son. Les pages suivantes sont accessibles en pressant le bouton Page du haut, et les pages précédentes, en pressant le bouton Page du bas. Ces boutons clignotent si d'autres pages sont disponibles. Si le bouton de page supérieur clignote, c'est qu'il y a d'autres pages disponibles plus loin dans ce menu. Si les deux boutons page clignotent, des pages sont accessibles dans les deux directions du menu sélectionné. Si le bouton de page inférieur clignote il y a des pages "précédentes" dans le menu sélectionné.

**Boutons Fast Data**

En mode programme le bouton Fast data supérieur change de banque et en mode programme ou performance le bouton Fast Data inférieur change la sélection du programme ou de la performance. Tourner ce bouton permet de se déplacer très rapidement à travers beaucoup de sons. Quand vous éditez les paramètres d'un menu le bouton fast data du haut est utilisé pour éditer le paramètre du haut et de la même manière la paramètre du bas peut être édité avec le bouton Fast Data du bas.

**Les boutons Pro Up/Down**

Ces boutons sélectionnent les programmes dans le NOVA. Appuyez sur le bouton Prog Up pour incrémenter la sélection de programme d'une unité Appuyez sur le bouton Prog Down pour décrémenter la sélection de programme d'une unité. Maintenez un de ces boutons appuyé pour faire défiler les programmes.

NOTE: REMARQUE:

Quand ces boutons sont allumés, il affectent un paramètre de la page en cour de sélection.

**Les boutons Bank Up/Down**

Ces boutons sélectionnent les banques de programmes dans le NOVA. Appuyer sur le bouton Bank up change le programme sélectionné sur le même numéro de programme dans la banque B. Appuyer sur le bouton Bank down change le programme sélectionné sur le même numéro de programme dans la banque A.

NOTE: REMARQUE:

Quand ces boutons sont allumés, il affectent un paramètre de la page en cour de sélection.

Ces boutons n'ont pas de fonction dans le mode Performance car il n'y a qu'une banque de performance disponible.

# SECTION ARPEGGIATOR




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

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

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

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

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

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

**Bouton MUTE**
Ce bouton détermine si l'apéggiateur est entendu dans le programme sélectionné; Quand ce bouton n'est pas allumé, l'arpéggiateur est actif et le son peut être entendu; Dans la position mutée, (allumé), l'arpégiateur tourne en tache de fond mais ne transmet pas les notes dans le programme ou via le MIDI et le son ne peut pas être entendu. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

### Bouton MENU
Lorsque ce bouton est pressé, un menu de plusieurs pages apparaît dans l'afficheur contenant les paramètres associés à cette section.
Dans la section Arpeggiator, 8 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page Up/Down situés sur la gauche de l'afficheur.
Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

**La Page 1 a l'aspect suivant:**




Ce paramètre est « Key Reset » et sa valeur « Off ». Ce paramètre contrôle la manière dont l'Arpeggiator se réinitialise lorsque de nouvelles notes sont jouées sur le clavier maître. Utilisez les boutons Fast Data pour ajuster la valeur. Sur « Off », le cycle de l'Arpeggiator n'est pas interrompu lorsque de nouvelles notes sont jouées sur le clavier maître. Dans ces conditions si le paramètre "Quantize" de la page 3 du menu "Arp" est sur Off il se comporte comme si on déclenchait une boucle dans un séquenceur. Si le paramètre quantize est sur le mode 1 ou 3 le "reset" se produira au départ du pas suivant. Si le quantize est sur le mode 2 ou 4 les notes jouées en peu en retard seront immédiatement remise à zéro et les pas suivanrt seront synchro. l'Arpeggiator. Les valeurs disponibles dans ce paramètre sont: On et OFF. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

**La Page 2 a l'aspect suivant:**




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

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

**La Page 3 a l'aspect suivant:**




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

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

Lorsque vous jouez sur le clavier dans cette condition, l'Arpeggiator joue le pas adéquate dans le Pattern en ne commençant pas au début du Pattern. Ci-dessous un tableau représentant les opérations disponibles:

**MODE**

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

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

NOTE: REMARQUE:
Ce paramètre affecte aussi la mnière dont le paramètre Key reset de la page 1 du menu "Arp" agit. Voir page 43.

**La Page 4 a l'aspect suivant:**

**Velocity** **Played**
**Octave range** **2**

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

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

## La Page 5 a l'aspect suivant:

**Fill in** **On – Played**
**Sync** **16 th**

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

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

Le meilleur moyen de bien comprendre comment cela fonctionne est d'expérimenter, en changeant les valeurs et les notes jouées pendant une arpeggiation monophonique. La seconde partie du paramètre (Up, Down ou Played) détermine quel

ordre des notes est utilisé pour le Pattern monophonique. Sur la position« Up », la note 1 du Pattern sera la note jouée la plus basse, la note 2 la deuxième note jouée la plus basse, et ainsi de suite. Sur la position « Down », la note 1 du Pattern sera la note jouée la plus haute, la note 2 la deuxième note jouée la plus haute, et ainsi de suite. Sur la position « Played », la note 1 du Pattern sera la première note jouée, la note 2 la deuxième note jouée, et ainsi de suite. En ajustant cette valeur, vous pouvez tripler le nombre de Patterns monophoniques à votre disposition!

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

Le paramètre inférieur est « Sync » et sa valeur « 16th ». Ce paramètre détermine la valeur de note à laquelle l'Arpeggiator opère à partir de l'horloge interne ou d'une horloge externe. Utilisez les boutons Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. Les valeurs de note disponibles sont: 32 Triplet, 32nd, 16th Triplet, 16th, 8th Triplet, 16th Dotted, 8th, 4th Triplet,
8th Dotted, 4th, 2nd Triplet, 4th Dotted, 2nd, 1 Bar Triplet, 2nd Dotted, 1 Bar, 2 Bar Triplet,
1 Bar Dotted, 2 Bars, 4 Bar Triplet, 3 Bars, 5 BarTriplet, 4 Bars, 3 Bar Dotted (4.5 Bars),
7 Bar Triplet, 5 Bars, 8 Bar Triplet, 6 Bars, 7 Bars, 5 Bar Dotted (7.5 Bars), 8 Bars, 6 Bar Dotted
(9 Bars), 7 Bar Dotted (10.5 Bars) et 8 Bar Dotted (12 Bars), où Triplet = Triolet et Dotted = Pointée. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

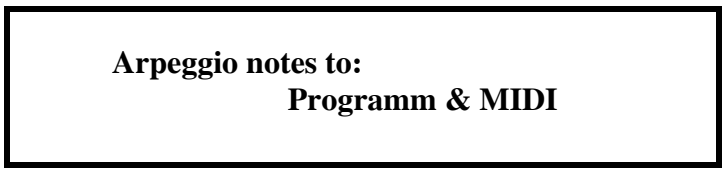
**La Page 6 a l'aspect suivant:**




Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Real Time Trans » et sa valeur « Off ». Ce paramètre détermine si la fonction Realtime Transpose est active ou non. Utilisez les boutons Fast Data du haut pour changer la valeur. Sur la position « On », toutes les notes reçues sur le « Realtime Transpose Channel » (spécifié dans le mode Global) seront transposées à la sortie de l'Arpeggiator du nombre de demi-tons différenciant la note jouée sur le « Realtime Transpose Channel » et la note assignée dans « Arp Reference Note » dans ce même menu Global. En d'autres termes, si ce paramètre est sur « On », vous pouvez transposer toute l'arpeggiation en jouant une note sur le « Realtime Transpose Channel ». La valeur de la transposition dépendra de la valeur de note spécifiée dans le paramètre « Arp Reference Note ». La valeur de la transposition étant la différence en demi tons entre la note arpégiée et la note jouée sur le canal real time transpose. Les paramètres "Realtime transpose channel " et " l'Arp reference note" se trouvent dans le mode global. Encore une autre fonction super-pratique pour la scène. Mettez le paramètre « Latch » sur « On » et vogue la galère. Les valeurs disponibles sont: On et Off, et ce paramètre est mémorisé avec le Program.

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

## La Page 7 a l'aspect suivant:




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

NOTE: REMARQUE:
En mode programme, le canal MIDI utilisé pour la transmission d'arpège est le canal global. En mode performance, le canal MIDI des parts est utilisé. Si un canal MIDI de part est réglé sur Global ou Omni, le canal global est utilisé.

**La Page 8 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Constant pitch** | **Off** |
| **Output ranging** | **Off** |

Comme vous pouvez le voir le paramètre est "Constant pitch" avec un réglage sur Off.
Ce paramètre s'applique uniquement sur les patterns polyphoniques. Si le paramètre est réglé sur ON, alors toutes les notes de l'apégiateur vont sonner avec un pitch constant sans tenir compte de l'endroit ou elle sont jouées sur le clavier. Si ce paramètre est réglé sur OFF alors la transposition des notes jouées par l'arpéggiateur sur de la valeur programmée dans le pattern. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre (On ou OFF). Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

NOTE: REMARQUE:
Le but de ce paramètre est de permettre à une séquence de notes d'être jouée dans la tonalité exacte sans tenir compte de l'endroit ou elle a été déclenchée sur le clavier (La transposition en temps réel est toujours possible en cas de besoin). C'est particulièrement important si l'apéggiateur doit déclencher des patterns de batterie sur une boite à rythme ou un sampleur externe ou chaque son de batterie a une valeur de note spécifique.

NOTE: REMARQUE:
Quand le pitch constant est activé, les motifs d'arpèges polyphoniques se comportent de façon monophonique, car si un accord est joué sur le clavier il n'est pas utile d'envoyer plusieurs "Notes On" sur le MIDI OUT qui auraient la même valeur de note.

Comme vous pouvez le voir le paramètre inférieur est "Out put ranging" avec la valeur OFF.
Ce paramètre est appliqué quand les arpéggiateurs sont utilisés en mode performance. Quand il est réglé sur ON, ce paramètre vérifie si la dernière valeur de note de l'apéggiateur (en tenant compte du changement d'octaves et des transpositions en temps réel) coincide avec le paramètre d'intervalle de note de la Part. Si la dernière note est en dehors de cet intervalle, elle ne passe pas dans le programme ou dans le MIDI. SI le "Output ranging" est réglé sur OFF, la dernière valeur de note passera toujours dans le programme ou dans le MIDI. La version précédente du système se comportait toujours comme si le "Output ranging"était réglé sur ON. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster la valeur (On ou Off). Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

NOTE: REMARQUE:
Quand le paramètre "Output ranging est réglé sur On, il est possible d'obtenir des variations de motifs d'arpèges intéressantes en ajustant l'intervalle de Part de telle manière que certaines notes tombent en dehors de cet intervalle et ne sonnent pas.

# SECTION OSCILLATOR




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

**BOUTON OSC1** **BOUTON NOISE**
**BOUTON OSC2** **BOUTON 1 & 3**
**BOUTON OSC3** **BOUTON 2 & 3**

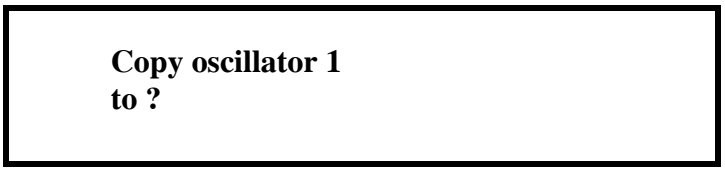
Tous ces boutons « sélectionnent » quel oscillateur va être manipulé par les autres paramètres de cette section. Le bouton OSC1 sélectionne l'oscillateur 1, le bouton OSC2 sélectionne l'oscillateur 2, le bouton OSC3 sélectionne l'oscillateur 3, le bouton NOISE sélectionne le générateur de bruit, le bouton 1*3 sélectionne la sortie du Ring Modulator entre les oscillateurs 1 et 3 et le bouton 2*3 sélectionne la sortie du Ring Modulator entre les oscillateurs 2 et 3. Par exemple, pour ajuster le réglage « Octave » de l'oscillateur 1, pressez le bouton OSC1, qui s'allumera pour indiquer qu'il a été sélectionné, puis pressez le bouton « Octave » dans la partie Tune de cette section. Manipuler le contrôle rotatif Tune changera l'octave de l'oscillateur 1. L'afficheur changera pour indiquer le paramètre qui a été sélectionné et affichera la nouvelle valeur. L'afficheur restera tel quel jusqu'à ce qu'un autre paramètre soit édité, auquel cas il changera de nouveau pour indiquer le nouveau paramètre. Pour revenir à l'affichage Program/Performance standard, pressez le bouton Program ou Performance.

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

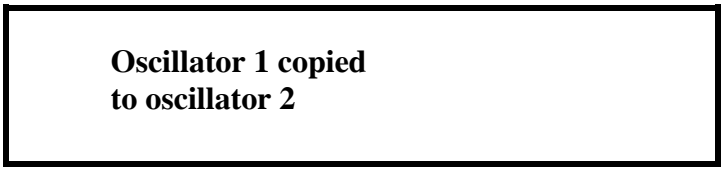
NOTE: REMARQUE:
Certains paramètres n'agissent pas sur toutes les sources de son. Par ex. Le paramètre « Octave » n'a aucun effet sur l'oscillateur Noise. Dans ce cas, l'afficheur indique « Not Available » lorsque le contrôle est manipulé.

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

**COPIE**
Ce bouton active un utilitaire de copie et permet de copier rapidement les réglages d'un Oscillateur sur un autre. Appuyer sur le bouton (Il s'allume) quand l'oscillateur 1 est sélectionné active la fonction de copie pour que les paramètres de l'oscillateur 1 soient copiés sur un autre Oscillateur et l'afficheur indique:




Il suffit maintenant d'appuyer sur la destination. (L'Oscillateur sur le quel vous voulez copier les paramètre de l'Oscillateur 1). Par exemple l'Oscillateur 2 et l'afficheur indique:




NOTE: REMARQUE:
Il est uniquement possible de copier un Oscillateur sur un autre.

NOTE: REMARQUE:
Pour sortir de la fonction sans copier un Oscillateur appuyez une nouvelle fois sur le bouton Copie (il s'éteint)

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

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

**OCTAVE - SEMITONE**
**FINE - TUNE**
Les trois boutons déterminent si le bouton rotatif Tune situé au dessous d'eux édite le réglage d'octave, la transposition par demi-tons ou le désaccord de l'oscillateur sélectionné. Si le bouton Octave est pressé, le contrôle Tune montera l'oscillateur sélectionné de 2 octaves lorsqu'il ci sera tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre et le baissera de 2 octaves lorsqu'il ci sera tourné à fond dans le sens contraire.
Si le bouton Semitone est pressé, le contrôle Tune transposera l'oscillateur sélectionné de 12 demi-tons vers le haut lorsqu'il sera tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, et de 12 demi-tons vers le bas lorsqu'il sera tourné à fond dans le sens contraire.
Si le bouton Fine est pressé, le contrôle Tune montera l'oscillateur sélectionné de 63 centièmes lorsqu'il sera tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, et le baissera de 64 centièmes lorsqu'il sera tourné à fond dans le sens contraire (100 centième = 1 demi-ton).
Ces paramètres sont mémorisés avec le Program.

**PORTAMENTO**
Ce bouton ajuste l'effet de Portamento pour le programme sélectionné; A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre aucun effet de Portamento n'est entendu. Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre ouvre l'effet de Portamento et le Pitch des notes va commencer à glisser de l'une vers l'autre. L'intervalle de réglage est de 000 à 127 demi tons. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

## MATRICE DE MODULATION




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

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

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

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

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

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

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

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

### COMBINAISONS POSSIBLES ET EFFETS OBTENUS

NOTE: REMARQUE:
Tous ces paramètres sont mémorisés avec le Program.

**MIX**
**LEVEL**
Cette combinaison contrôle le volume de l'oscillateur, du générateur de bruit ou du Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre monte la source sonore sélectionnée jusqu'au volume maximum et à fond dans le sens contraire baisse complètement le volume (Off). Intervalle de 000 à 127.

**MIX**
**MOD DEPTH**
**LFO1**
Cette combinaison contrôle la modulation du mix via le LFO 1 sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via LFO 1 à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via LFO 1 à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63

**MIX**
**MOD DEPTH**
**LFO2**
Cette combinaison contrôle la modulation du mix via LFO 2 sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via LFO 2 à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via LFO 2 à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63

**MIX**
**MOD DEPTH**
**ENV 2**
Cette combinaison contrôle la modulation du mix via ENV 2 sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via ENV 2 à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via ENV 2 à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63

**MIX**
**MOD DEPTH**
**ENV 3**
Cette combinaison contrôle la modulation du mix via ENV 3 sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via ENV 3 à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via ENV 3 à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63

**MIX**
**MOD DEPTH**
**WHEEL**
Cette combinaison contrôle la modulation du mix sur l'oscillateur, le générateur de bruit ou le Ring Modulator sélectionné via la molette de modulation. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation du mix via la molette de modulation à la source sonore sélectionnée dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute une modulation du mix via la molette de modulation à la source sonore sélectionnée dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63

**PITCH**
**LEVEL**
Cette combinaison contrôle le « Pitch Tracking » de l'oscillateur sélectionné. Tourner le bouton rotatif Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre force l'oscillateur à suivre le clavier de manière normale. Par ex. Les notes jouées à une octave de distance les unes des autres sur le clavier sont transposées à une octave de distance. En position « Mid », les notes jouées à une octave de distance sont transposées à une demie octave de distance, et le contrôle complètement tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il n'y a pas de transposition. Ce paramètre est très pratique pour des effets de Ring Modulation. Intervalle de 000 à 127.


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

**PITCH**
**MOD DEPTH**
**LFO 1**

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via LFO 1 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un vibrato via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un vibrato via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63



REMARQUE:

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

**PITCH**
**MODE DEPTH**
**LFO 2**

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via LFO 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un vibrato via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un vibrato via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63



REMARQUE:

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

**PITCH**
**MOD DEPTH**
**ENV 2**

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via ENV 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un « Pitch Shift » via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un « Pitch Shift » via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.



REMARQUE:

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

**PITCH**
**MOD DEPTH**
**ENV 3**

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via ENV 3 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un « Pitch Shift » via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un « Pitch Shift » via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.



REMARQUE:

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

**PITCH**
**MOD DEPTH**
**WHEEL**

Cette combinaison contrôle la modulation du pitch via la molette de modulation sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un Pitch Shift via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un Pitch Shift via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.



NOTE: REMARQUE:

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



NOTE: REMARQUE:

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

**WIDTH**
**LEVEL**

Cette combinaison contrôle la fonction Pulse Width de l'oscillateur sélectionné. Tourner le bouton rotatif Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute à l'oscillateur un Pulse Width très léger. En position médiane, le Pulse Width est à 25%-75%, et lorsque le contrôle Level est tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, le Pulse Width est à 50%-50%. Intervalle de –64 à +63



NOTE: REMARQUE:

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

**WIDTH**
**MOD DEPTH**
**LFO 1**

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



NOTE: REMARQUE:

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

**WIDTH**
**MOD DEPTH**
**LFO 2**

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via LFO 2. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.



NOTE: REMARQUE:

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

**WIDTH**
**MOD DEPTH**
**ENV 2**

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via ENV 2. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.



NOTE: REMARQUE:

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

**WIDTH**
**MOD DEPTH**
**ENV 3**

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via ENV 3. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.



NOTE: REMARQUE:

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

**WIDTH**
**MOD DEPTH**
**WHEEL**

Cette combinaison contrôle la modulation Pulse Width de l'oscillateur sélectionné via la molette de modulation. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute une modulation Pulse Width via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Tourner ce même contrôle à fond dans le sens contraire ajoute une modulation Pulse Width via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.



NOTE: REMARQUE:

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

**SYNC**
**LEVEL**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle rotatif Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync total à l'oscillateur sélectionné, et lorsque ce même contrôle est tourné à fond dans le sens contraire, il n'y aucun effet Sync. Intervalle de 000 à 127.



NOTE: REMARQUE:

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

**SYNC**
**MOD DEPTH**
**LFO 1**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via LFO 1 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SYNC**
**MOD DEPTH**
**LFO 2**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via LFO 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SYNC**
**MOD DEPTH**
**ENV 2**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via ENV 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SYNC**
**MOD DEPTH**
**ENV 3**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via ENV 3 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SYNC**
**MOD DEPTH**
**WHEEL**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Sync via la molette de modulation sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Sync via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Sync via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SOFTEN**
**LEVEL**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften sur l'oscillateur sélectionné et les formes d'onde de bruit. Tourner le contrôle rotatif Level à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften total à l'oscillateur sélectionné, et lorsque ce même contrôle est tourné à fond dans le sens contraire, il n'y aucun effet Soften. Intervalle de 000 à 127.


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

**SOFTEN**
**MOD DEPTH**
**LFO 1**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via LFO 1 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SOFTEN**
**MOD DEPTH**
**LFO 2**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via LFO 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SOFTEN**
**MOD DEPTH**
**ENV 2**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via ENV 2 sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SOFTEN**
**MOD DEPTH**
**ENV 3**
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via ENV 3 sur l'oscillateur sélectionné.
Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. Intervalle de –64 à +63.


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

**SOFTEN**
**MOD DEPTH**
**WHEEL**

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Soften via la molette de modulation sur l'oscillateur sélectionné. Tourner le contrôle Mod Depth à fond dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute un effet Soften via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Soften via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Négative. En position médiane, il n'y a aucune modulation. . Intervalle de –64 à +63.

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

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

**La Page 1 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Mwheel LFO 1 amt** | **+10** |
| **Atouch LFO 1 amt** | **+10** |

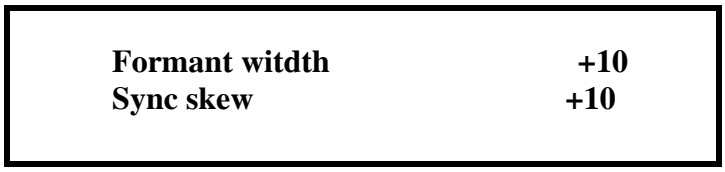
Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « MWheel LFO 1 amt » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation du clavier maître agit sur la quantité de modulation de LFO 1 ajoutée à l'oscillateur sélectionné. Utilisez les boutons Fast Data du haut pour ajuster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

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

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

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

**La Page 2 a l'aspect suivant:**




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

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

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

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

**La Page 3 a l'aspect suivant:**




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

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

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

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

# SECTION FILTER




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

**12DB**
**18dB**
**24dB**

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

**SPECIAL**
**LOW**
**HIGH**
**BAND**

Ces boutons permettent de sélectionner le type de filtre utilisé dans le Program. Tous ont un son très différent. Ci-dessous une description des parties du son que chaque filtre laisse passer.
Le bouton Special sélectionne des nouveaux types de filtre prochainement disponibles dans de futures mises à jour logicielles.
Le bouton Low configure le filtre en filtre passe-bas. Un filtre passe-bas permet aux harmoniques situées au dessous de la fréquence spécifiée de passer au travers du filtre, d'où le nom filtre passe-bas.
Le bouton High configure le filtre en filtre passe-haut. Un filtre passe haut permet aux harmoniques situées au dessus de la fréquence spécifiée de passer au travers du filtre, d'où le nom filtre passe-haut.
Le bouton Band configure le filtre en filtre passe-bande. Un filtre passe-bande permet aux harmoniques situées à la fréquence spécifiée de passer au travers du filtre. Les harmoniques situées au dessous et au dessus de cette même fréquence ne passent pas au travers du filtre. D'où le nom de filtre passe-bande.
Le réglage de ces boutons est mémorisé avec le Program.

**FREQUENCY**

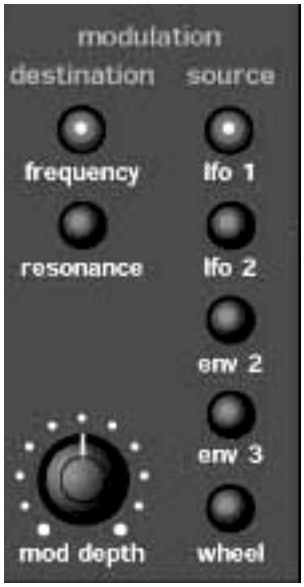
Ce bouton rotatif contrôle la « fréquence de coupure » du filtre. Lorsqu'il est  tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, la fréquence de coupure des filtres est à sa position maximale, ce qui produit généralement un son très aigu. Lorsqu'il est  tourné à fond dans le sens contraire, la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

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

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

**OVERDRIVE**
Ce bouton détermine la quantité d'Overdrive appliquée au filtre. Cet effet peut servir à réchauffer les sons et à leur donner un contenu harmonique différent à partir des formes d'onde standard. Des sons plus « chauds » sont générés en modelant l'effet de « saturation » commun aux filtres analogiques classiques. Lorsqu'il est tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, le signal n'est pas altéré par l'Overdrive. Lorsque tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre l'effet d'Overdrive est appliqué totalement. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.

**MATRICE DE MODULATION FILTER**




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

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

NOTE: REMARQUE:
Il est possible que toutes les sources de modulation agissent sur une des destinations avec des valeurs et même des polarités différentes. L'afficheur changera pour indiquer que le paramètre a été sélectionné et affichera la nouvelle valeur. Il restera tel quel jusqu'à ce qu'un autre paramètre soit édité, auquel cas il changera de nouveau pour indiquer le nouveau paramètre. Pour revenir à l'écran Program/Performance normal, pressez le bouton Program ou Performance.

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

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

**COMBINAISONS POSSIBLES ET EFFETS PRODUITS**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**MENU**
Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section deviennent disponibles dans l'afficheur. 4 pages sont disponibles dans la section Filter. Vous pouvez sélectionner ces pages en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur. Il y a un maximum de 2 paramètres affichés par page, un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

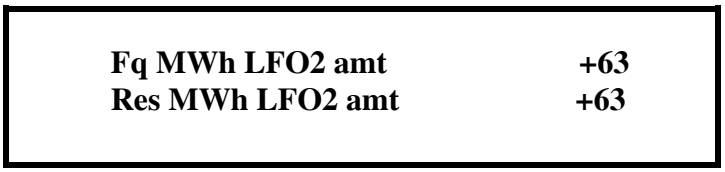
**La Page 1 a l'aspect suivant:**




Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Filter tracking » et sa valeur « 063 ». Ce paramètre contrôle le changement de la fréquence de coupure du filtre (initialement déterminée via le contrôle « Frequency ») par la hauteur du son (pitch) de la note jouée. Tourner le bouton rotatif Fast Data du haut à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre implique que les notes jouées à différents pitches n'auront aucun effet sur la fréquence de coupure du filtre. Par contre, le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera la quantité de modulation appliquée. Par ex. Le filtre s'ouvrira d'autant plus que vous jouerez des notes hautes sur le clavier. Ce contrôle est utilisé pour déterminer comment le timbre du son change d'après la position des notes sur le clavier. A fond dans le sens des aiguilles d'une montre, le filtre suit les changements de pitch dans un rapport de 1:1. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

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

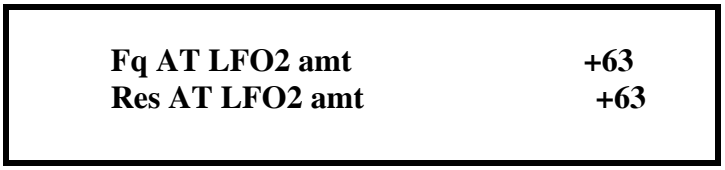
**La Page 2 a l'aspect suivant:**




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

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

**La Page 3 a l'aspect suivant:**




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

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

## La Page 4 a l'aspect suivant:




Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Fq AT amt» et sa valeur « +63 ».
Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch du clavier maître agit sur la quantité de modulation de la fréquence de coupure du filtre.

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

**SECTION LFOs**




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

## LFO, 1 FILTER, SPEED & DELAY

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

Lorsque le bouton LFO 1 (ou LFO 2) est sélectionné, donc allumé, le bouton rotatif Speed contrôle la vitesse à laquelle LFO 1 (ou LFO 2) oscille. Tourner ce bouton à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre fera fonctionner le LFO1 (ou LFO 2) à sa vitesse la plus lente (il est en fait arrêté), et le tourner à fond dans le sens des aiguilles d'une montre fera fonctionner le LFO 1 (ou LFO 2) à sa vitesse la plus rapide (qui peut être en kHz).
Lorsque le bouton LFO 1 (ou LFO 2) est sélectionné, donc allumé, le bouton rotatif Delay contrôle le temps que prend le LFO 1 (ou LFO 2) pour fonctionner après que la note a été jouée. Tourner ce bouton à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre fait démarrer le LFO1 (ou LFO 2) immédiatement. Le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmente graduellement le délai avant que ne commence l'effet du LFO1 (ou LFO 2).

NOTE: REMARQUE:
Le paramètre Delay est particulièrement pratique pour les effets de vibrato qui s'ils sont présents lorsque la note est jouée, peuvent faire sonner la note désaccordée. Tourner légèrement le contrôle Delay dans le sens des aiguilles d'une montre introduira LFO 1 ou LFO 2) après avoir joué la note, résolvant ainsi le problème.

NOTE: RE-REMARQUE:
Si vous rencontrez des difficultés pour faire fonctionner LFO 1 (ou LFO 2), assurez-vous que le contrôle Delay n'est pas tourné complètement dans le sens des aiguilles d'une montre.

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

**SQUARE**
**SAW**
**TRI**
**S/H**
Ces boutons permettent de sélectionner la forme d'onde que le LFO utilise.

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

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

Le bouton **Square** sélectionne une forme d'onde carrée (d'où son nom) et qui passe instantanément d'un niveau à un autre. Cette forme d'onde est utile pour des effets de « trilles » et de jeux sur ordinateur.
Le bouton **S/H** sélectionne la forme d'onde « Sample and Hold » (parfois appelée random ou aléatoire). A un intervalle régulier (contrôlé par le bouton rotatif Speed), le niveau du LFO saute jusqu'à un nouveau niveau aléatoire et y reste jusqu'au prochain saut. Ce qui crée un effet rythmique particulier lorsque cette forme d'onde est utilisée sur un filtre et assignée à la fréquence de coupure (référez-vous à la section Filtre p 58). Des résultats probants peuvent également être obtenus en utilisant cette forme d'onde dans la section Oscillator pour créer des effets de jeux d'ordinateur. Les réglages de ces boutons sont mémorisés avec le Programme.

**MENU**
Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section deviennent disponibles dans l'afficheur. Dans la section LFO, 4 pages sont disponibles. Vous les sélectionnez en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.
Il y a un maximum de 2 paramètres par page, un pour chaque ligne de l'afficheur. Les contrôles Fast Data situés sur la droite de l'afficheur sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

**La Page 1 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Offset amount** | **020** |
| **Env 3 speed mod** | **+63** |

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

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

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **MWh speed mod** | **+10** |
| **AT speed mod** | **+10** |

Le paramètre supérieur est « MWh speed mod » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation du clavier maître agit sur la vitesse du LFO sélectionné. Si le paramètre est réglé sur 0, la vitesse du LFO reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Négative. Par ex. Le LFO sélectionné sera ralenti lorsque la molette sera poussée vers l'avant et accélérera lorsqu'elle sera tirée vers l'arrière. Dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Positive. Par ex. Le LFO sélectionné accélérera lorsque la molette sera poussée et ralentira lorsqu'elle sera tirée. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Le paramètre inférieur est « AT speed mod » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch du clavier maître agit sur la vitesse du LFO sélectionné. Si le paramètre est réglé sur 0, la vitesse du LFO reste inchangée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Négative. Par ex. Le LFO sélectionné sera ralenti lorsque l'Aftertouch sera actif et accélérera lorsqu'il sera inactif. Dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a de plus en plus de modulation Positive. Par ex. Le LFO sélectionné accélérera lorsque l'Aftertouch sera actif et ralentira lorsqu'il sera inactif. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

**La Page 3 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Sync** | **16 th** |
| **LFO range** | **Slow** |

Comme vous pouvez le voir, le paramètre du haut est « Sync » et sa valeur « 16th ». Ce paramètre détermine l'horloge qui pilote le LFO sélectionné. Tourner le contrôle Fast Data du haut dans le sens contraire des aiguilles d'une montre sélectionne la valeur « Off », ce qui signifie que le LFO est piloté par sa propre horloge et n'est pas synchroniser. Tourner ce même contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre fait que le LFO est piloté par l'horloge MIDI « Internal » ou « External » à des formats de mesure allant de 12 mesures jusqu'aux triolets de triples croches.
**Les valeurs disponibles sont**: 32 Triplet, 32nd, 16th Triplet, 16th, 8th Triplet, 16th Dotted, 8th, 4th Triplet, 8th Dotted, 4th, 2nd Triplet, 4th Dotted, 2nd, 1 Bar Triplet, 2nd Dotted, 1 Bar, 2 Bar Triplet, 1 Bar Dotted, 2 Bars, 4 Bar Triplet, 3 Bars, 5 BarTriplet, 4 Bars, 3 Bar Dotted
(4.5 Bars), 7 Bar Triplet, 5 Bars, 8 Bar Triplet, 6 Bars, 7 Bars, 5 Bar Dotted (7.5 Bars), 8 Bars, 6 Bar Dotted (9 Bars), 7 Bar Dotted (10.5 Bars) et 8 Bar Dotted (12 Bars),
Triplet = Triolet et Dotted = Pointée. Ce paramètre est mémorisé avec le Program.
Le paramètre inférieur est « LFO range » et sa valeur « Slow ». Les LFOs du NOVA sont capables d'atteindre des fréquences audio, ce qui permet de créer des sons uniques généralement introuvables sur d'autres machines de ce type. Toutefois cela signifie aussi que le contrôle Speed peut couvrir une plage de fréquences de 0 (arrêté) à plusieurs kHz. Tourner le contrôle Fast Data du bas dans le sens contraire des aiguilles d'une montre réglera le paramètre « Range » sur « Slow ». Dans ce mode, le contrôle Speed du LFO sélectionné aura une plage d'action s'étendant de « arrêté » jusqu'à des vitesses modérées. En position centrale, le paramètre Range est sur « Norm ». Dans ce mode, le contrôle Speed du LFO sélectionné a une plage d'action équivalente aux autres synthétiseurs. Tourner le contrôle Fast Data du bas dans le sens des aiguilles d'une montre règle le paramètre Range sur « Fast ». Dans ce mode, toutes les vitesses disponibles sont accessibles. Les valeurs de ce paramètre sont: Slow, Norm et Fast. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

**La Page 4 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Triggering** | **Keysync** |
| **Delay trigger** | **Multi** |

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

Le paramètre inférieur est « Delay trigger » et sa valeur « Multi ». Ce paramètre détermine comment le paramètre « Delay » est déclenché sur le LFO sélectionné. Tourner le bouton fast Data dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sélectionne l'option "Multi" ce qui signifie que le Délai redémarre chaque fois qu'une touche est appuyée. Tourner le bouton fast Data dans le sens des aiguilles d'une montre sélectionne l'option "Single". C'est à dire que le temps de délai redémarre uniquement si aucune note n'est actuellement maintenue. Les valeurs disponibles sont: Multi et Single. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

**SECTION ENVELOPES**




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

**ENV 1, ENV 2 & ENV 3**
Ces boutons sélectionnent l'enveloppe que vous voulez régler.

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

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

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

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

**MENU**
Lorsque ce bouton est pressé, un menu de plusieurs pages apparaît dans l'afficheur contenant les paramètres associés à cette section. Dans la section Envelopes, 4 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.
Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

**La Page 1 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Env 1 velocity** | **+63** |

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

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Env 2 velocity** | **+63** |
| **Env 2 delay** | **+10** |

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

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

**La Page 3 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Env 3 velocity** | **+63** |
| **Env 3 delay** | **10** |

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

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

**La Page 4 a l'aspect suivant:**

**Env 1 MWheel +10**
**Env 1 ATouch +10**

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

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

**TRIGGER**
Lorsque ce bouton est pressé, un menu de plusieurs pages apparaît dans l'afficheur contenant les paramètres associés à cette section. Dans le menu Trigger, 5 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur. Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

**La Page 1 a l'aspect suivant:**

**Envelope triggering**
**1:Mult 2:Mult 3:Mult**

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

**La Page 2 a l'aspect suivant:**




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

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

**La Page 3 a l'aspect suivant:**




Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Poly mode » et sa valeur « Mode 1 ». Ce paramètre détermine si de nouvelles voix sont utilisées lorsque la même note est jouée. Utilisez les boutons Fast Data du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. En position « Mode 1 », la distribution des voix se comporte comme dans la plupart des synthétiseurs actuels. Par ex. Une nouvelle voix est allouée à chaque note jouée même si la note a déjà utilisé une autre voix. En position « Mode 2 », la distribution des voix se comporte comme dans les anciens synthés analogiques 6-8 voix. Par ex. Lorsqu'une nouvelle note est jouée et qu'elle a déjà utilisé une autre voix, la voix existante est redéclenchée par la nouvelle note. Aucune voix nouvelle n'est allouée. Les valeurs disponibles sont: Mode 1 et Mode 2. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.
Le paramètre inférieur est « Osc Mode » et sa valeur « Percussive ». Ce paramètre détermine si les oscillateurs sont réinitialisés à chaque note jouée ou non. Utilisez les boutons Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. En position « Percussive », les oscillateurs sont réinitialisés à chaque note jouée. Ce qui rend possible de créer des sons de basses et de batteries avec beaucoup de « punch ». En position « Ensemble », tous les oscillateurs fonctionnent librement, ce qui permet la création de gros sons de cordes, entre autres. Les valeurs disponibles sont: Percussive et Ensemble. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

**La Page 4 a l'aspect suivant:**




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

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

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

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

**SECTION EFFECTS**




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

***Il y a 7 effets disponibles pour chaque Programme du NOVA.***

**Delay, Reverb, Chorus, Disto/EQ/Config, Pan et Vocoder**

Ces boutons sélectionnent l'effet qui va être assigné au bouton d'effet et aux réglages correspondants qui seront affichés lorsque le bouton de menu sera appuyé. Par exemple, si le bouton Delay est appuyé (allumé) le bouton d'effet contrôle la quantité de Delay et les paramètres de delay sont indiqués dans l'afficheur quand le bouton "Menu" est appuyé, de la même manière si le bouton de reverb est appuyé (allumé) alors le bouton d'effet contrôle la quantité de reverb et les paramètres de reverb sont affiches si le bouton "Menu" est appuyé. Etc. etc.

**BOUTON D'EFFET**
Ce bouton contrôle la quantité d'effet de l'effet en cour de sélection dans cette section. Par exemple, si le bouton Delay est appuyé (allumé) le bouton d'effet contrôle la quantité de Delayet, de la même manière,si le bouton de reverb est appuyé (allumé) alors le bouton d'effet contrôle la quantité de reverb etc. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre aucun effet n'est entendu et lorsque ce bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre de plus en plus d'effet est ajouté. Quand le bouton "Vocoder" est sélectionné le bouton contrôle la balance entre le Porteur, le Moduleur et le signal de sortie du Vocoder. A la position 000 seul le programme (Porteur) est entendu. Tourner le bouton sur la position du milieu donne un Fade out de la sortie du Vocoder et un Fade in du signal Moduleur. A la position Maxi dans le sens des aiguilles d'une montre seul le Moduleur est entendu. L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé avec le programme en mode Programme ou mémorisé avec un programme ou performance en mode performance. Cela dépend de la valeur du paramètre de Part "Effects Used".

NOTE: REMARQUE:
Le réglage de la balance du Vocoder à toute valeur différente de 000 active le Vocoder.

NOTE: REMARQUE:
Quand un programme/performance utilise le Vocoder,"[V]" apparaît après le nom du Programme/Performance.

**MENU (DELAY SELECTIONNE)**

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

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

**La Page 1 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Delay time** | **020** |
| **Feedback** | **090** |

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

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

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

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Stereo width** | **010** |
| **Delay ratio** | **1:1** |

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

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

**La Page 3 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Sync** | **32 nd Triplet** |
| **Delay HF damp** | **020** |

Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Sync » et sa valeur « 32nd Triplet ». Ce paramètre détermine si l'effet Delay est synchronisé à une horloge MIDI ou non et à quelle résolution. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Tourner le contrôle Fast Data du haut dans le sens contraire des aiguilles d'une montre sélectionne la valeur « Off », ce qui signifie que le Delay est piloté par sa propre horloge et n'est synchrone avec rien d'autre. Tourner ce même contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre fait que le Delay est piloté par l'horloge MIDI « Internal » ou « External » à des formats de mesure allant de 12 mesures jusqu'aux triolets de triples croches.
Les valeurs disponibles sont: 32 Triplet, 32nd, 16th Triplet, 16th, 8th Triplet, 16th Dotted, 8th, 4th Triplet, 8th Dotted, 4th, 2nd Triplet, 4th Dotted, 2nd, 1 Bar Triplet, 2nd Dotted, 1 Bar, 2 Bar Triplet, 1 Bar Dotted, 2 Bars, 4 Bar Triplet, 3 Bars, 5 BarTriplet, 4 Bars, 3 Bar Dotted (4.5 Bars), 7 Bar Triplet, 5 Bars, 8 Bar Triplet, 6 Bars, 7 Bars, 5 Bar Dotted (7.5 Bars), 8 Bars, 6 Bar Dotted (9 Bars), 7 Bar Dotted (10.5 Bars) et 8 Bar Dotted (12 Bars), où Triplet = Triolet et Dotted = Pointée. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

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

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

**La Page 4 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Delay wheel** | **+20** |

Le paramètre sur la ligne supérieure de l'afficheur est « Delay wheel » et sa valeur « +20 ».
Ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle la quantité de l'effet Delay. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Dans le sens des aiguilles d'une montre, l'effet Delay est augmenté, et dans le sens contraire l'effet est diminué. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

**MENU (REVERB SELECTIONNEE)**
Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Reverb, 3 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.

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

**La Page 1 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Type** | **Gate reverse** |
| **Early ref level** | **6** |

Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Type » et sa valeur «Gate reverse».
Ce paramètre détermine le type de réverbération. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Il y a 16 tpye de réverbération différents dans le NOVA. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre sélectionne "Gated reverse reverb". C'est une reverb particulière ou la reverb est construite à partir d'un point et s'arrête à l'opposé du decay (relâchement). Tourner le bouton Fast Data dans le sens des aiguilles d'une montre d'un cran sélectionne "Gated rising". C'est encore une reverb de type Gate dont les caratéristiques "reverse" sont plus légères. La reverb suivante est "Gated gentle" qui est une reverb gate de type classique. La reverb suivante est "Gated falling" qui est une reverb du type gate mais avec un Decay proche d'une reverb standard La reverb suivante est "Dry chamber". C'est la première des reverbs de type normal et représente une pièce très petite. Les autres reverbs modélisent des pièces de plus en plus grandes, la dernière étant "Large plate 2". L'intervalle de ce paramètre est: Gated reverse, Gated rising, Gated gentle, Gated falling,

Dry chamber, Echo chamber, Small room, Big room, Medium type 1, Medium type 2, Medium plate 1, Medium plate 2, Large type 1, Large type 2, Large plate 1 & Large plate 2.
Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Early ref level » et sa valeur « 6 ». Ce paramètre détermine le niveau des premières réflexions. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster le niveau . La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

**La Page 2 a l'aspect suivant:**




Le paramètre supérieur est « Reveb Decay » et sa valeur « 099 ». Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle L'effet de réverbération va décroître. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « HF damp » et sa valeur est « 20 ». Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle Les hautes fréquences décroissent dans l'effet de réverbération et il est appelé "2touffement des hautes fréquences (HF damp) Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

**La Page 3 a l'aspect suivant:**

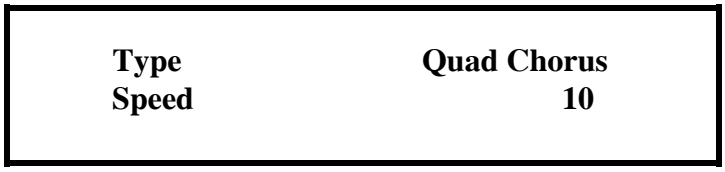



Le paramètre Supérieur est « Reverb wheel » et sa valeur est « +50 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle la quantité d'effet Reverb. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la réverbération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

## MENU (CHORUS/FLANGER/PHASER SELECTIONNE)

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Chorus/Flanger/Phaser, 3 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.
Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data, situés sur la droite de l'afficheur, sont utilisés pour changer les valeurs de ces paramètres.

## La Page 1 a l'aspect suivant:



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

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

**La Page 2 a l'aspect suivant:**




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

Le paramètre inférieur est « Feedback » et sa valeur « 00 ». Ce paramètre détermine la quantité de réinjection à l'intérieur de l'effet Chorus/Flanger/Phaser. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

**La Page 3 a l'aspect suivant:**




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

**MENU (Dist/EQ/Config SELECTIONNE)**

Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Dist/EQ/Config, 5 pages sont disponibles.

**La Page 1 a l'aspect suivant:**




Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Distortion wheel » et sa valeur « +63 ». Ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle l'effet de distorsion. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre.

A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la distorsion sera réduite lorsque la molette sera actionnée. A fond dans le sens des aiguilles d'une montre, l'effet de distorsion sera augmenté par la molette de modulation. La plage de valeurs s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part..

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **EQ treble** | **+4** |
| **EQ bass** | **+4** |

Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « EQ treble » et sa valeur « +4 ».
Ce paramètre permet d'ajuster les fréquences aigües du Program sélectionné. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

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

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Comb frequency** | **069** |
| **Comb boost** | **+10** |

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

NOTE: REMARQUE:
Aucun effet n'est entendu quand vous modifiez ce paramètre si le paramètre Comb Boost (voir ci-dessous) est sur 00.

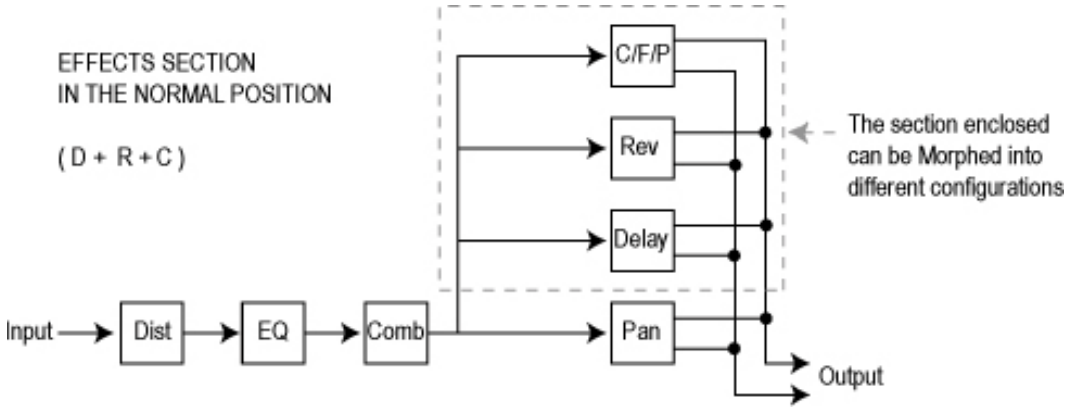
Le paramètre inférieur est « Comb boost » et sa valeur « +10 ». Ce paramètre permet d'ajuster l'augmentation des harmoniques que le filtre « peigne » génère. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Lorsque ce paramètre est en position médiane (00), aucun effet ne n'est entendu. Tourné dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire, une certaine augmentation (boost) sera appliquée aux harmoniques du son. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Fx config** | **D+R+C** |
| **Config Morph** | **+10** |

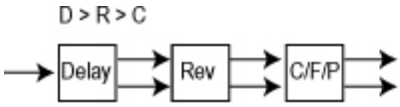
Comme vous pouvez le voir le paramètre du haut est "FX config" et sa valeur "D+R+C". Ce paramètre permet de changer l'ordre/arrangement des effets de Delay, de Reverb et de Chorus/Flanger/Phaser.Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre.

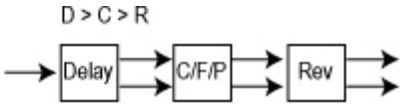
Différentes configurations peuvent rendre le l'effet du son complètement différent. Par exemple un son qui passe dans le delay puis est réverbéré et chorussé sonnera complètement différemment qu'un son qui a été chorussé puis passé dans le delay et réverbéré. Il y a 19 configurations d'effets différentes dans le NOVA. Ci-dessous le diagramme montre la configuration d'effets "Normale".

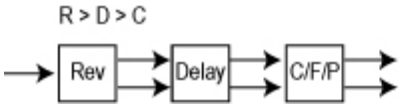


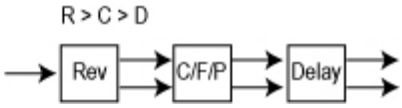

Ci dessous les diagrammes montrent comment les différents effets sont connectés dans différentes configurations.

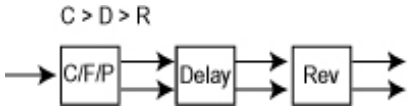
CONFIGURATIONS EN SERIES

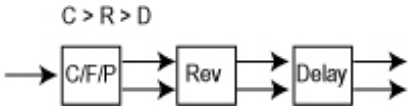


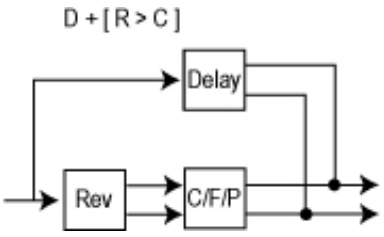



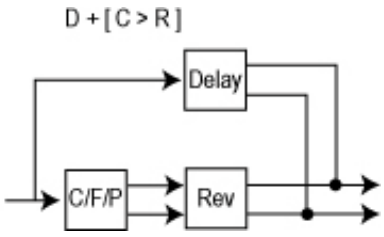



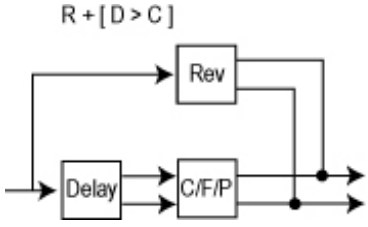



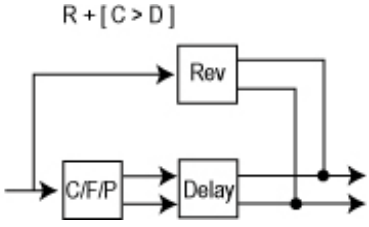



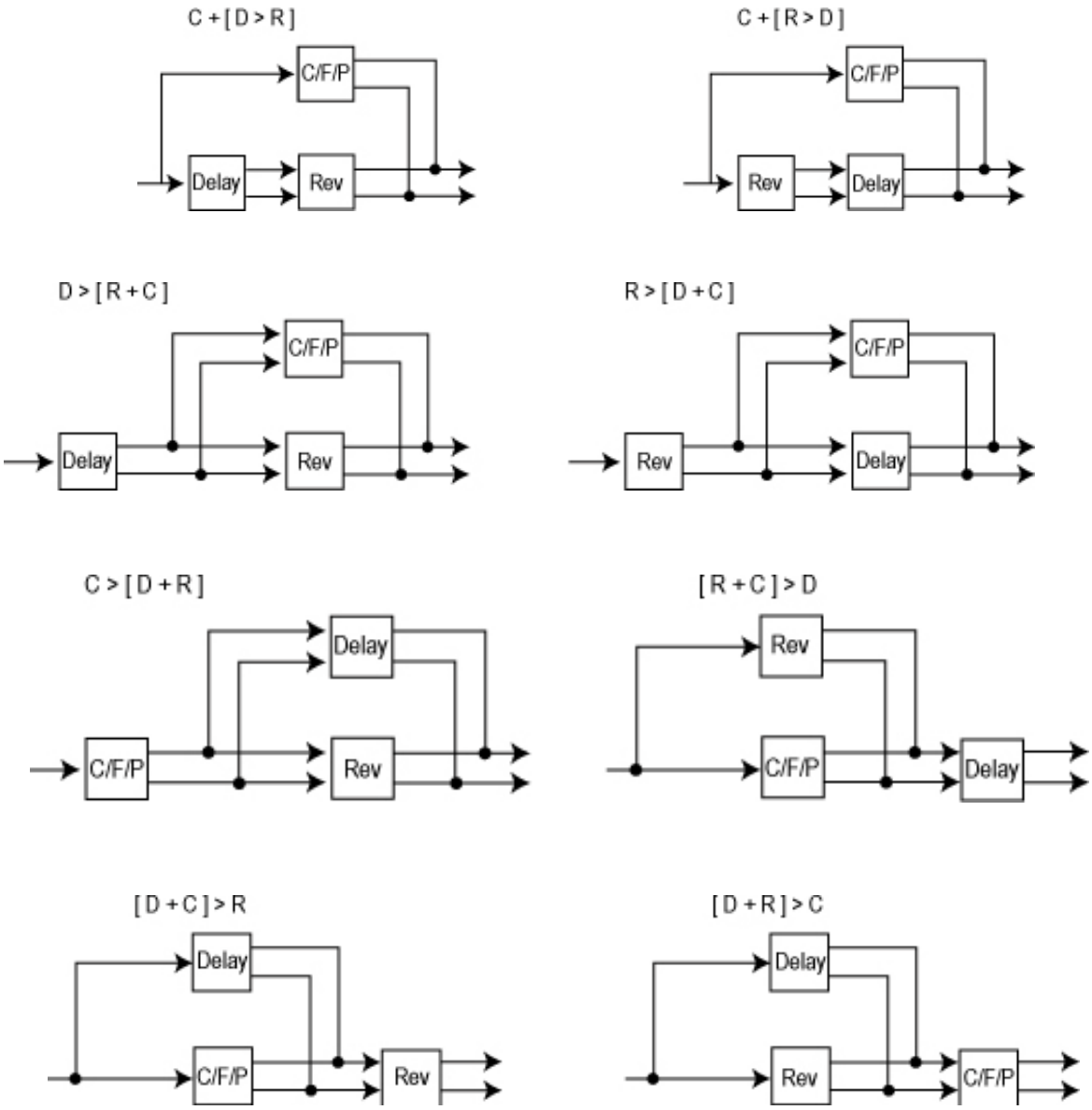

CONFIGURATIONS EN SERIES/PARALELLE






L'intervalle de ce paramètre est: D+R+C, D>R>C, D>C>R, R>D>C, R>C>D, C>D>R, D+(R>C), R+(D>C), R+(C>D), C+(R>D), D>(R+C), R>(D+C), C>(D+R), (R+C)>D, (D+C)>R & (D+R)>C. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

NOTE: REMARQUE:
Pour utiliser les différentes configurations, le paramètre Config Morph doit être dur 127. Si ce paramètre est réglé sur 000, la configuration "Normale D+R+C est appliquée.

Comme vous pouvez le voir le paramètre du bas est "Config morph" et sa valeur "+10". Ce paramètre transforme la configuration d'effet de "Normale" D+R+C en configuration sélectionnée par le paramètre Fx config. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Si ce paramètre est réglé à 000, la configuration est normale D+R+C. Si ce paramètre est est réglé à 127 la configuration est celle sélectionnée par le paramètre Fx config. Entre ces deux valeurs, la configuration est quelque part entre les deux. Cela permet d'obtenir des croisements de connexions intéressants entre les différents bloques d'effets. L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

**La Page 5 a l'aspect suivant:**




Comme vous pouvez le voir le paramètre du haut est "Pass to effets" et sa valeur "Program only". Ce paramètre permet aux entrées audio d'être connectées aux effets. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Si ce paramètre est réglé sur "Program only" alors seulement le programme sera connecté à la chaîne d'effet du programme ou de la part en mode performance. Si ce paramètre est réglé sur "Audio input (1) only" alors l'entrée audio 1 sera connecté à la chaîne d'effets du programme ou de la part en mode performance et le programme sera déconnecté. Si ce paramètre est réglé sur "Program & input (1) only" alors l'entrée audio 1 et le programme seront connectés à la chaîne d'effets du programme ou de la part en mode performance. Des valeurssimilaires sont possibles pour l'entrée Audio 2. L'intervalle de ceparamètre est program only, Audio input (1) only, Program & input (1), Audio input (2) only et program & input (2).Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

**MENU (PAN SELECTIONNE)**
Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Pan, 2 pages sont disponibles.

**La Page 1 a l'aspect suivant:**




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

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

**La Page 2 a l'aspect suivant:**




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

Le paramètre inférieur est « Dry level » et sa valeur « 020 ». Ce paramètre détermine la quantité de signal « sec » (non-traité) qu'il y a dans le mix. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Cela vous permet de réaliser des configurations de « départs » d'effets « Pre ». Lorsque ce paramètre est sur 000, aucun son « sec » ne se fera entendre. Le son que vous entendrez sera uniquement celui du signal traité. Par ex. Si le « départ » du Chorus est sur 127 et que le paramètre « Dry level » est sur 000, vous n'entendrez que le signal avec chorus, et pas du tout le signal non traité. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance len mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

**MENU (VOCODER SELECTIONNE)**

NOTE: REMARQUE:
Il n'y a qu'un Vocodeur dans le NOVA. Vous ne pouvez pas avoir une Performance avec plusieurs Vocodeurs différents sur différentes Parts.

Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Vocoder 4 pages sont disponibles.

**La Page 1 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Sibilance level** | **015** |
| **Sibilance type** | **Hpass** |

Comme vous pouvez le constater le paramètre du haut est "Sibilance level" et sa valeur 15. Ce paramètre détermine la quantité de sifflante qu'il devra y avoir dans le signal du Vocodeur. Ce sont les "S" dans la parole. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour régler ce paramètre. Si ce paramètre est réglé à 000, il n'y aura pas de "Sibilance" du signal qui seront passée vers la sortie du Vocodeur. L'intervalle de ce paramètre de 00 à 15. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance

NOTE: REMARQUE:
Si il n'y a pas de sifflante dans le signal moduleur alors se paramètre paraîtra ne rien faire.

Comme vous pouvez le constater le paramètre du bas est "Sibilance type" et sa valeur "Hpass". Ce paramètre détermine si la vocodeur utilise les sifflantes réelles filtrées par le Moduleur ou générées artificiellement en utilisant le noise. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour régler ce paramètre. En mode Hpass, un filtre passe haut est utilisé pour extraire les sifflantes du moduleur; En mode Noise le bruit est utilisé pour en générer artificiellement Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Voc input** | **Input 2** |
| **Voc insert** | **Program** |

Comme vous pouvez le constater le paramètre du bas est "Voc Input" et sa valeur "Input 2". Ce paramètre détermine ce qui est envoyé dans le moduleur du vocodeur. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour régler ce paramètre. Si ce paramètre est réglé sur "Input 1", l'entrée 1 sera le Modeleur. Si ce paramètre est réglé sur "Input 2", l'entrée 2 sera le Modeleur. En mode performance, les Part de 1 à 6 peuvent être sélectionnées Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance. L'intervalle de ce paramètre est Input 1 & 2 en mode programme, et Input 1, input 2 & parts 1 à 6 en mode performance.

Comme vous pouvez le constater le paramètre du haut est "Voc Insert" et sa valeur "Program". Ce paramètre détermine ce qui est envoyé dans le "Porteur" du vocodeur. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour régler ce paramètre. En mode program, seul le programme sélectionné peut être utilisé comme Porteur du Vocoder et ce paramètre montre seulement l'option program pour plus de clarté. En mode performance, une des 6 Parts peut être utilisées comme porteuse du Vocoder. L'intervalle de ce paramètre est Program en mode programme, Parts 1 à 6 en mode Performance. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance.

**La Page 3 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Vocoder width** | **00** |

Comme vous pouvez le constater le paramètre du haut est "Vocoder width 00" et sa valeur "00". Ce paramètre détermine comment doit être la largeur de la sortie du Vocoder. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour régler ce paramètre Si ce paramètre est réglé à 00, la sortie du Vocoder sera monophonique. Si ce paramètre est réglé sur 15, la sortie du Vocoder sera stéréo. L'intervalle de ce paramètre est de 00 à 15. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode Program, ou mémorisé avec le Program ou la Performance en mode Performance.

**La Page 4 a l'aspect suivant:**

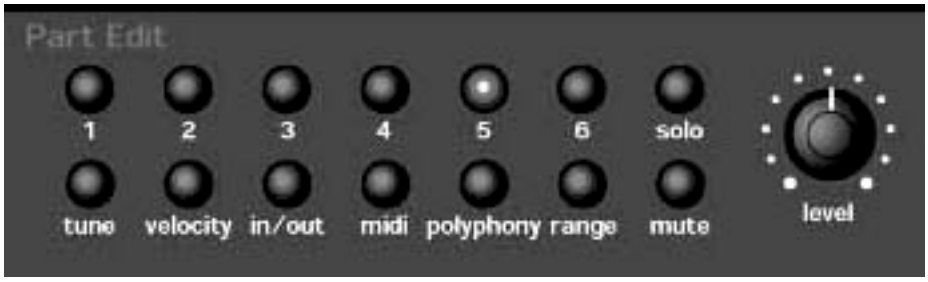
**- Vocoder spectrum -**

Comme vous pouvez le voir l'afficheur indique "Vocoder Spectrum".
Cette page du Nova affiche les 40 bandes du spectre Audio du Moduleur.

**BOUTON COPY**
Ce bouton ne fonctionne uniquement en mode Performance.

Ce bouton dans la section effets permet une copie rapide des paramètres d'effets d'un programme dans la mémoire tampon de Performance. Ca vous permet d'utiliser un programme avec des réglages d'effets complètements différents des originaux du programme. Il n'est pas nécessaire de sauvegarder le programme édité dans un emplacement mémoire car les changements d'effets sont sauvegardés avec la performance.. Pour copier les effets, appuyez sur le bouton "Copy" (le bouton Copy s'allume) et sélectionnez quel effet du programme vous voulez copier.. Delay, Reverb, Chorus, Dist/EQ/Config, Pan ou Vocoder et le NOVA copie les réglages sur ceux existants.

# SECTION PART EDIT




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

**LEVEL**

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



REMARQUE:

Si un programme ou une Performance est saturé, le niveau du Programme est peut être trop élevé. Essayez de réduire le niveau jusqu'à ce que la saturation cesse.

**PART 1, PART 2, PART 3, PART 4, PART 5, PART 6**



REMARQUE:

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

Ces boutons sélectionnent la Part de la Performance que vous allez éditer. Presser n'importe quel bouton Part assigne toute la face avant au Program assigné à la Part sélectionnée. Pour assigner un Program différent à cette Part, utilisez le bouton Bank et programme Up & Down pour entrer un nouveau numéro de Program. Toucher n'importe quel contrôle fera s'afficher le nom du paramètre qui lui est associé. Pour revenir à l'affichage indiquant le Program assigné à la Part, pressez simplement le bouton Part approprié de nouveau. Toutes les modifications apportées au Program dans ce mode devront être écrite dans le Program. Voir le chapitre se rapportant à l'écriture des Performances p 24.

**TUNE**



REMARQUE:

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

**Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:**

| | |
|---|---|
| **Part semitone** | **+07** |
| **Part detune** | **+25** |

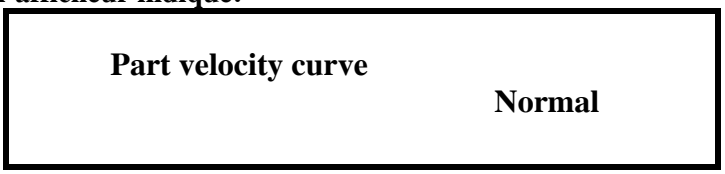
Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Part semitone » et sa valeur « +7 ».
Ce paramètre transpose le Program du nombre de demi-tons sélectionné à l'aide du contrôle Fast Data du haut. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de -24 à +24 demi-tons. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

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

**VELOCITY**

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

**Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:**




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

**IN/OUT**
Ce bouton fonctionne en mode Programme et Performance.

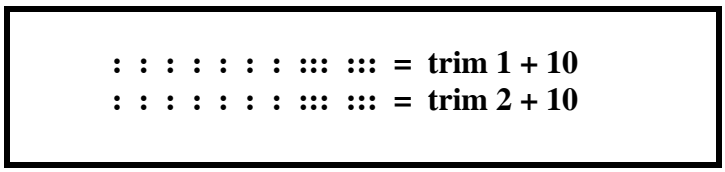
Quand ce bouton est appuyé une série de page contenant les paramètres concernant cette section est accessible. Il y a un maximum de deux paramètres affichés. Les boutons fast Data à droite de l'afficheursont utilisés pour ajuster les valeurs de paramètre.

**La Page 1 (Mode Performance) a l'aspect suivant:**




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

NOTE: REMARQUE:
Si les effets de Delay, Reverb, Chorus/Flanger/Phaser ou Vocoder sont utilisés, ils vont produire un signal srtéréo sur une paire de sortie. Pour isoler un son sur une seule sortie Mono, il est nécessaire que les niveaux d'envois de ces effets soient réglés à 000.
Le paramètre inférieur est « Effects used » et sa valeur « Program ». Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Ce paramètre détermine si les effets utilisés par la Part changeront lorsqu'un message MIDI de changement de programme sera reçu. Ce qui peut être utile pour des changements d'effets drastiques en mettant ce paramètre sur « Program », ou en le mettant sur « Part »pour garder les effets utilisés par la Part lorsqu'un message MIDI de changement de programme est reçu,. Les valeurs disponibles sont Program et Part. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.




Les entrées 1 & 2 peuvent être visualisées dans cette page. Les Vu-mètres montrent les niveau des deux entrées. Le niveau de ces deux entrées peut être amplifié ou atténué de 10 db en utilisant les boutons Fast data. Ce paramètre est mémorisé comme Global.

NOTE: REMARQUE:
Le réglage de ces paramètres est sauvegardé avec les autres âramètres "Global" quand les paramètres "Global" sont sauvegardés dans le menu global.

**MIDI**
Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.
Quand ce bouton est appuyé une série de page contenant les paramètres concernant cette section est accessible. Il y a un maximum de deux paramètres affichés. Les boutons fast Data à droite de l'afficheursont utilisés pour ajuster les valeurs de paramètre.

NOTE: REMARQUE:
Si vous êtes dans la page de transmission de Sysex du menu Global, appuyer sur ce bouton déclenche de Dump Sysex.

**La Page 1 a l'aspect suivant:**




Le paramètre supérieur est « Sustain » et sa valeur « Enable ». Ce paramètre détermine comment la Part sélectionnée répondra aux données MIDI d'une pédale de soutien (contrôleur 64). Utilisez le contrôle Fast data du bas pour ajuster ce paramètre. Lorsque ce paramètre est sur « Enable », les enveloppes restent à leurs phases de Sustain quand un message MIDI de pédale de soutien « On » est reçu (ce qui est similaire à une pédale d'expression sur un piano). Le message de pédale de soutien peut servir à d'autres choses également. Si ce paramètre est sur « Arp Latch », la fonction Arp Latch sera activée lorsqu'un message de pédale « On » sera reçu, et désactivée lorsqu'un message « Off » sera reçu. Aussi,
si ce paramètre est sur « Arp Mute », la fonction Arp Mute sera contrôlée de la même façon. Certaines pédales ont des polarités différentes qui peuvent faire fonctionner ce paramètre de manière inverse, par conséquent, des paramètres inversés sont également disponibles. De plus, il est parfois pratique, lorsque vous superposez 2 Parts, d'avoir une Part activée et l'autre désactivée, par conséquent une option « Off » a également été ajoutée. Les valeurs disponibles sont: Enable, Arp Latch, Arp Mute, Enable (I), Arp Latch (I), Arp Mute (I) et Off. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance

Comme vous pouvez le voir, le paramètre inférieur est « MIDI channel » et sa valeur « Global ».
Ce paramètre sélectionne le canal MIDI sur lequel la Part recevra et transmettra des données. Ce paramètre est sélectionné à l'aide du contrôle Fast Data du haut Lorsque ce paramètre est sur « Global », la Part joue sur le canal « Global Midi channel » spécifié dans la page 1 du menu Global. Si ce paramètre est sur "Omni" La partie jouera sur tous les canaux MIDI. Les valeurs disponibles sont: 1 à 16, Omni et Global. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

NOTE: REMARQUE:
Le canal MIDI d'une part peut être réglé via MIDI en maintenant enfoncé le bouton page down et en en même temps en jouant une note dans le NOVA sur le canal désiré. Il n'est pas possible de sélectionner le canal MIDI Omni ou Global avec cette méthode;

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Prog change filt** | **Off** |
| **Controller filt** | **Off** |

Comme vous pouvez le voir le paramètre du haut est "Prog change filt" et sa valeur "Off".
Ce paramètre détermine comment la part sélectionnée répond aux changements de Program . Ce paramètre est ajusté à l'aide du contrôle Fast Data du haut Lorsque ce paramètre est sur «Off», la Part ignore tous les messages de changement de program envoyés sur son canal MIDI. Si ce paramètre est réglé sur "On" la Part reconnaît les messages de changements de program envoyés sur son canal MIDI. Les valeurs disponibles sont: On et Off. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.


NOTE: REMARQUE:
Si le filtre Global de changement de program à la page 11 du menu Global est réglé sur "Disable", Aucun message de changements de program ne sera reconnu et il ne sera pas tenu compte de ce paramètre


NOTE: REMARQUE:
Si le filtre de program change est réglé sur On il filtre aussi les messages de changement de banque. (CC00 &CC32)

Comme vous pouvez le voir le paramètre du bas est "controller filt" et sa valeur "Off".
Ce paramètre détermine comment la part sélectionnée répond aux Messages de contrôleur . Ce paramètre est ajusté à l'aide du contrôle Fast Data du bas Lorsque ce paramètre est sur «Off», la Part ignore tous les Messages de contrôleur envoyés sur son canal MIDI. Si ce paramètre est réglé sur "On" la Part reconnaît les Messages de contrôleur envoyés sur son canal MIDI. Les valeurs disponibles sont: On et Off. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.


NOTE: REMARQUE:
Si le filtre Global de Messages de contrôleur à la page 10 du menu Global est réglé sur "Disable", Aucun message de Messages de contrôleur ne sera reconnu et il ne sera pas tenu compte de ce paramètre


NOTE: REMARQUE:
Le filtre de Messages de contrôleur ne filtre pas les messages de changement de banque. (CC00 &CC32). Ils peuvent être filtrés en utilisant, si nécessaire, Le filtre de program change.

**La Page 2 a l'aspect suivant:**

| | |
|---|---|
| **Expression pedal** | **Off** |

Comme vous pouvez le voir le paramètre est "Expression pedal" et sa valeur "Off".
Ce paramètre détermine si la Part sélectionnée répond à aux données générées par une pédale d'Expression/Sustain connectée. Le type de data généré par une pédale connectée peut être spécifiée en réglant la paramètre "Mode pedal" à l apage 9 du menu Global. Ce paramètre est ajusté à l'aide du contrôle Fast Data du haut Lorsque ce paramètre est sur «Off», les données de pédale sont ignorés par la Part. Si ce paramètre est réglé sur "On" la Part reconnaît les données de pédale. Les valeurs disponibles sont: On et Off. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

## POLYPHONY

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

**Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:**

| | |
|---|---|
| **Part polyphony** | **Poly** |

Comme vous pouvez le voir, le paramètre supérieur est « Part polyphony » et sa valeur « Poly ». Ce paramètre détermine la polyphonie assignée à la Part sélectionnée et est ajustable via le contrôle Fast Data du haut. S'il est sur « Off » (en mode Performance uniquement), la Part est désactivée et aucun son n'en sortira. S'il est sur « Poly », des voix sont dynamiquement allouées à la Part. Toutes les 12 voix seront dynamiquement partagées par les Parts. Si ce paramètre est sur « Mono », une seule voix est assignée à la Part. En mode Program, l'affichage est différent, il indique « Program mode » sur la ligne supérieure de l'afficheur et « Polyphony » sur la ligne inférieure. En mode Program, utilisez les boutons Fast Data bas pour ajuster ce paramètre. Les valeurs disponibles en mode Performance sont: Off, Poly et Mono, et en mode Program: Poly et Mono. Ce paramètre est mémorisé avec le Program en mode program ou avec la Performance en mode Performance.

**RANGE**

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

**Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:**

| | |
|---|---|
| **Part highest key** | **C8** |
| **Part lowest key** | **C0** |

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

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

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

NOTE: REMARQUE:
L'intervalle de la Part peut être réglé via MIDI en maintenant appuyé le bouton page up (pour la note la plus haute) ou page down (pour la note la plus basse) et en même temps en jouant un note dans le NOVA au point de split désiré. Vous pouvez régler les deux paramètres simultanément en maintenant enfoncé les deux boutons de page.

**SOLO**

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.
Appuyez sur ce bouton (le bouton SOLO s'allume) pour isoler la Part sélectionnée. Toutes les autres Parts clignotent pour indiquer quelles sont mutées. Pour quitter le mode SOLO appuyez sur le bouton SOLO une nouvelle fois (Il s'éteint)

NOTE: REMARQUE:
Le mode SOLO est désactivé quand une nouvelle performance est sélectionnée.

NOTE: REMARQUE:
En mode SOLO, toutes les parts Mutées (Pas sélectionnées SOLO) sont mémorisées quand la, performance est sauvegardée.

**MUTE**

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.

Appuyez sur ce bouton (le bouton MUTE s'allume) pour activer le mode MUTE. Quand il est actif appuyez sur les parts à muter. A l'inverse du mode SOLO Les Parts clignotent pour indiquer quelles sont mutées. A l'inverse du mode SOLO appuyer sur le bouton MUTE une nouvelle fois (Il s'éteint) vous fait sortir du mode MUTE mais n'enlève pas l'état de mute des Parts. Pour dé-muter une Part, sélectionnez le mode Mute en appuyant sur le bouton Mute (il s'allume) et appuyez sur une Part clignotante (Mutée). La Part arrête de clignoter est redevient active. C'est un système de mute qui se comporte comme celui généralement trouvé sur les consoles de mixage. De plus, l'état de mute de chaque Part est mémorisé en mode performance ce qui fait qu'une Performance peut être recalée avec certaines ou même toutes les Parts mutées mais réglées et prêtes à fonctionner.

Les Mutes peuvent être transmis et enregistré comme controller dans un séquenceur et renvoyés dans le NOVA

NOTE: REMARQUE:
Quand une Part est mutée sous le nom du Program est affiché "Muted"

**DETECTION DES PANNES**

**PAS D'ALLUMAGE**
L'alimentation n'est pas bien connectée. Si c'est possible vérifiez le fusible de la prise

**PAS DE SON**
Vérifiez si le bouton de volume n'est pas à zéro. Vérifiez que le bon canal de réception est sélectioné. Vérifiez que les paramètres du Mixer ne sont pas zéro. Vérifiez qu'un message de volume MIDI n'est pas envoyé au NOVA. Vérifiez que le bouton de fréquence du filtre ou les boutons de sustain et de decay de l'enveloppe 1 ne sont pas réfglés à zéro. Vérifiez que le mode Local du menu global n'est pas coupé. Vérifiez que le "Arp Mute" n'est pas actif. Vérifiez que la polyphonie de la Part n'esrt pas sur Off. Vérifiez que le paramètre de passage des effets dans le menu Dist/ EQ/Config n'est pas réglé sur Input 1 ou 2 mais program. Vérifiez que le paramètre "Arpeggio note to:" dans le menu Arp n'est sur MIDI only. Vérifiez que que le niveau de part en Performance N'est réglé à zéro.

**LES LFOs ET/OU L'ARPEGGIATOR NE SONT PAS SYNCHRONES AVEC L'HORLOGE MIDI**
Vérifiez si le paramètre Clock dans le mode Global est sur Ext (voir p 34). Si c'est le cas, vérifiez si le NOVA est synchrone en variant le tempo du séquenceur. Si le NOVA accélère et ralentit en conséquence, le NOVA est synchrone avec l'horloge MIDI. Toutefois, il est possible de synchroniser les LFOs, le Delay et l'Arpeggiator à différents formats de mesure, ce qui peut générer des situations où le NOVA peut être synchronisé à un format de mesure quelque peu étrange. Vérifiez les paramètres de synchronisation *Voir page 65 pour les LFOs, à la page 71 pour le Delay et à la page 44pour l'Arpeggiator , pour plus de détails.*

**LES LFOs ET/OU L'ARPEGGIATOR SONT COINCES/ARRETES/NE FONCTIONNENT PAS**
C'est sûrement parce que les LFOs, Delay et/ou l'Arpeggiator sont en synchro avec l'horloge MIDI. Pour vérifier, assurez-vous que le paramètre Clock dans le mode Global est sur Ext. Si c'est le cas, mettez-le sur « Internal » et l'opération des LFOs et de l'Arpeggiator redeviendra normale. Si vous voulez qu'ils soient synchrones avec l'horloge MIDI, laissez ce paramètre sur External et vérifiez si le séquenceur envoie une horloge MIDI. Si le LFO/Dealy/Arp est coincé ou ne fonctionne pas, et que le paramètre Clock est sur Ext, c'est que le séquenceur n'envoie pas d'horloge MIDI. Il n'y a pas d'autre raison.

**IMPOSSIBLE D'ENREGISTRER LES MOUVEMENTS DES BOUTONS**
Certains séquenceurs matériels ou logiciels sont équipés d'un « filtre » pour filtrer les données indésirables. Les contrôleurs sont généralement une option. Ces données ne doivent pas être filtrées. Consultez le manuel d'utilisation de votre séquenceur matériel ou logiciel pour plus de détails.

**IMPOSSIBLE DE CHANGER DE BANK VIA MIDI**
Les changements de Bank sont différents des changements de Program et sont en fait deux messages distincts. C'est pour cette raison que certains séquenceurs matériels ou logiciels ont une « Bank Box » ou autre fonction similaire pour simplifier les choses. Toutefois, sur certaines anciennes versions de logiciels cette fonction n'est pas disponible. Si votre séquenceur n'est pas équipé d'une « Bank Box », vous devrez entrer les données à la main dans une « List Edit » ou autre fonction similaire à l'intérieur du séquenceur. Vous devrez entrer un message de contrôleur avec des valeurs spécifiques, puis un message de changement de programme, tout ça avec les bonnes valeurs, dans le bon ordre, et sur les bons canaux MIDI. Si le message que vous envoyez ne change pas le numéro de Bank sur le NOVA, c'est que vous n'envoyez pas les bons messages et les bonnes valeurs. Consultez le manuel d'utilisation de votre séquenceur pour plus d'informations. Les messages de changement de Bank se présentent tels que ci-après. Ils doivent être envoyés dans le bon ordre . Pour un message Bank « A », entrer un message de contrôleur 32 avec une valeur de 5 suivi par un message de changement de programme avec la valeur de Program que vous voulez. Par ex. Pour Program 6, entrez 7. Pour une Bank « B », entrez un message de contrôleur 32 avec une valeur de 6 suivi par un message de changement de programme avec la valeur de Program que vous voulez. Autrement, vous pouvez simplement sélectionner la Performance/Program sur le NOVA pendant l'enregistrement dans un séquenceur. Vérifiez que out MIDI du NOVA est connecté au séquenceur/ordinateur soit directement ou via un MIDI merge.


NOTE: REMARQUE:
Il y a une table de message de banque reconnue par le NOVA à la page 99 (Manuel anglais)

**LE NOVA NE REPOND PAS AUX PROGRM CHANGE / MESSAGES DE SELECTION DE BANQUE**

Vérifiez que le paramètre de "control change" danas le menu Global est réglé sur "Enable" et /ou le paramètre de filtre de contrôleur dans la section Part edit est sur On.

**LES BOUTONS NE CHANGENT PAS LE SON / NE FONT RIEN.**
Vérifiez que le Paramètre Local ON/OFF dans le mode Global n'est pas sur OFF

**IMPOSSIBLE DE RECEVOIR DES DUMPS SYSEX (PROG-PERFS)**
Vérifiez que la protection mémoire est sur Off et que la réception de sysex est réglée sur normale (RX as sent). Si vous envoyez la banque de Perf B ou la banque de Prog C/D d'un Supernova dans un NOVA. Par conséquent ces sons n'iront pas dans le NOVA , car les banques correspondantes n'existent pas. Toutefois, vous pouvez spécifier tous les Progs/ Perfs vers la banque A ou B afin de contourner ce problème

# SPECIFICATIONS

| | |
|---|---|
| Système de Synthèse | Analogue Sound Modelling |
| Polyphonie | 12 Voix. |
| Sources Sonores par Voix | 3 Oscillateurs, 2 Ring Modulators et un Générateur de Bruit |
| Multitimbralité: | 6 Parties |
| Filtre | Filtre résonnant de 12, 18 et 24 dB par octave configurable en Passe-Bas, Passe-Haut et Passe-Bande. Le Filtre est également équipé d'un contrôle Overdrive. |
| LFOs | 2 LFOs capable d'osciller à des fréquences audio. |
| Effets | Distorsion, Comb filter, EQ, Reverb, Chorus/Flanger/Phaser, Delay et Pan pour chaque Program. |
| Nombre d'Effets Total | 42 effets disponibles simultanément, 7 effets pour chacune des 6 Parts d'une Performance. |
| Vocoder | Vocoder 40 bandes qui peut tourner simultanément avec tous le synthétiseur sans réduction de polyphonie |
| Nombre de Sorties | 6 sorties polyphoniques assignables avec convertisseur N/A pour chaque sortie. |
| Nombre de d'entrée | 2 entrées Audio. Le signal peut être routé vers le synthétiseur ou les effets ou les deux |
| Sensibilité d'entrée | Une sélection entre les niveaux –10 dB et +4 dB |
| Nombre de Programs | 256 Programs en 2 Banks |
| Nombre de Performances | 128 Performances |
| Arpeggiator | Arpeggiateur intégré avec 384 Patterns préprogrammées polyphoniques, monophoniques et programmables polyphoniques et monophoniques. 6 Arpeggiators sont disponibles simultanément en mode Performance. |
| Contrôle | Tous les contrôles rotatifs, commutateurs et autres paramètres transmettent des contrôleurs MIDI et des NRPNs. |
| Puissance Requise | Alimentation multi-tension, externe |
| Dimensions | 6 unités rackables. 63 x193x435 mm |
| Poids | 4kg. |




REMARQUE:

Spécifications susceptibles de changer sans préavis.

# TABLEAU MIDI

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

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

o = oui x = non

## Voir votre manuel en anglais pour:

- CONTROLEURS MIDI / TABLES NRPN

- MESSAGES DE BANK/HORLOGE MIDI

- BANK DE PROGRAMS A

- BANK DE PROGRAMS B

- BANK DE PERFORMANCES A

- MONOPHONIC PRESET PATTERNS

- POLYPHONIC PRESET PATTERNS

- INDEX

CE Cet appareil est conforme aux prescriptions des directives communautaires 89/336/EEC et 93/68/EEC et basse tension .73/23/EEC

novation
ELECTRONIC MUSIC SYSTEMS

**est distribué en France par**

StudioTech

**un département de CODIM**

**1 RUE CHARLES CROS**
**B.P. 57**
**95322 - SAINT LEU LA FORET CEDEX**

**☎ 01 39.60.02.71 +**
**FAX 01 39.60.18.24**
**Site Web:** http://www.studtech.com