SUPERNOVA II RACK
SUPERNOVA II RACK PRO
SUPERNOVA II RACK PRO X



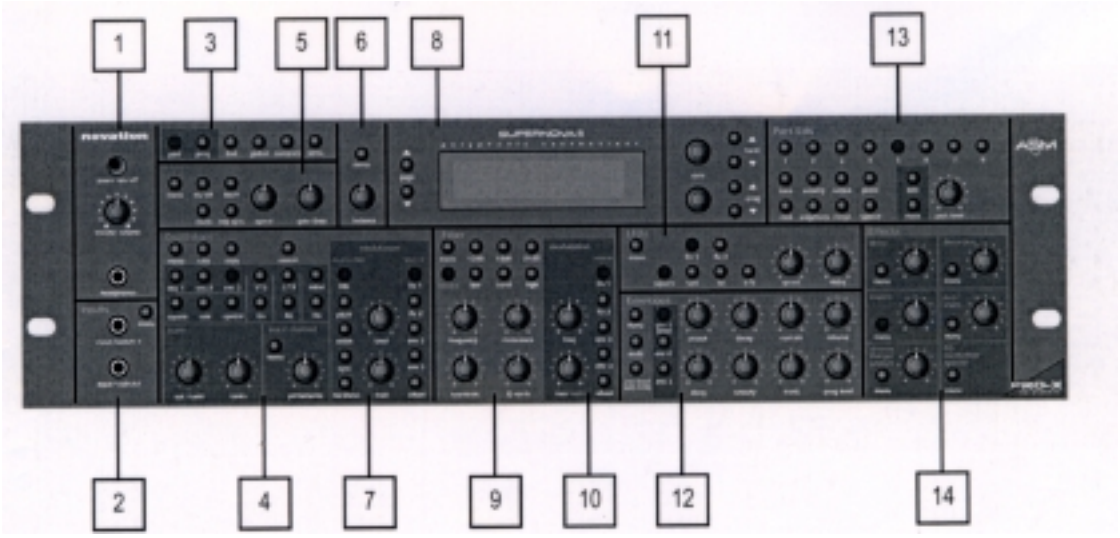
MANUEL D'UTILISATION

novation

SOMMAIRE

FACE AVANT	**2**
PANNEAU ARRIERE	**3**
INSTALLATION	**4**
CONFIGURATION SIMPLE	**4**
CONFIGURATION MULTIPLE	**5**
SYNTHESE ANALOGIQUE	**6**
SYNTHESE FM	**15**
A PROPOS DES EFFETS	**18**
EN TERMES DE NOVATION	**22**
PROGRAMMES	**23**
DRUM MAPS	**24**
PEFORMANCES	**25**
UTILISATION MULTITIMBRALE	**27**
SELECTION DE PROGRAMME PERFORMANCE	**29**
SELECTION DE DRUM MAPS ET PROGRAMMES DRUM MAP	**30**
EDITION ET ECRITURE DE SEQUENCES D'ARPEGE	**31**
EDITION & ECRITURE DE PROGRAMME	**34**
EDITION & ECRITURE - PERF	**37**
SECTION MASTER VOLUME	**41**
SECTION MODE	**42**
SECTION AFFICHEUR	**53**
SECTION ARPEGGIATOR	**54**
SECTION ENTREES	**60**
SECTION VOCODEUR	**63**
SECTION OSCILLATORS	**66**
SECTION FILTER	**81**
SECTION LFOS	**88**
SECTION ENVELOPPES	**92**
SECTION EFFECTS	**98**
SECTION PART EDIT	**111**
DETECTION DES PANNES	**119**
SPECIFICATIONS	**124**
RENVOIS AU MANUEL ANGLAIS	

FACE AVANT



1 - SECTION MASTER VOLUME
Cette section comprend le bouton rotatif Master Volume et la prise casque et l'interrupteur marche/arrêt

2 - SECTION ENTREE
Cette section comprend tous les boutons associés aux deux entrée analogiques

3 - SECTION MODE
Cette section comprend tous les boutons utilisés pour sélectionner les différents modes.

4 - SECTION OSCILLATEURS
Cette section comprend tous les boutons associés aux oscillateurs.

5 - SECTION ARPEGGIATEUR
Cette section comprend tous les boutons associés à l'arpégiateur.

6 - SECTION VOCODEUR
Cette section comprend les boutons de menu et de balance associés au vocodeur.

7- SECTION MODULATION (OSCILLATORS)
Cette section comprend tous les boutons associés à la matrice de modulation des oscillateurs.

8 - SECTION AFFICHEUR
Cette section comprend l'afficheur, les boutons de sélection de page et d'entrée de données.

9 - SECTION FILTER
Cette section comprend tous les boutons associés au filtre.

10 - SECTION MODULATION (FILTER)
Cette section comprend tous les boutons associés à la matrice de modulation du filtre.

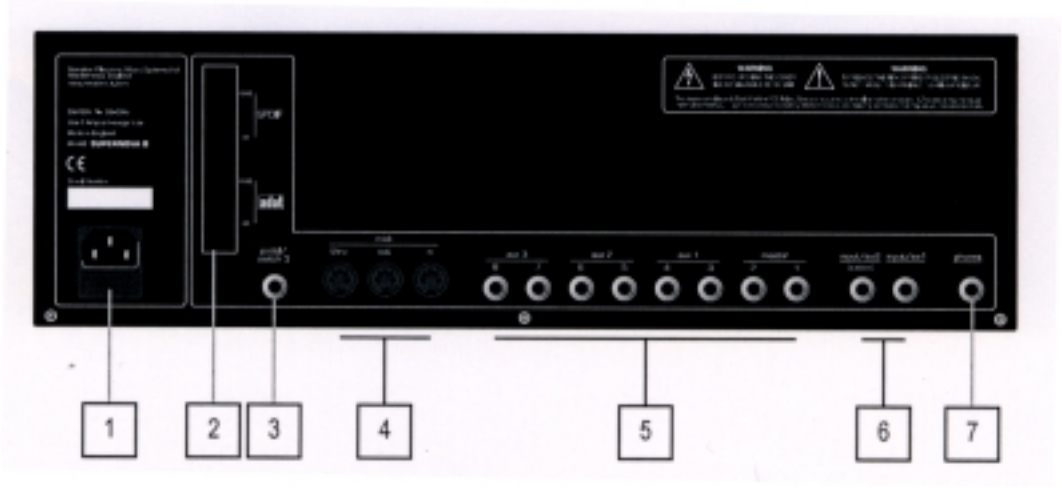
11 - SECTION LFO
Cette section comprend tous les boutons associés aux deux LFOs.

12 - SECTION ENVELOPE
Cette section comprend tous les boutons associés aux trois enveloppes

13 - SECTION PART EDIT
Cette section comprend tous les boutons associés aux parties composant une Performance.

14 - SECTION EFFETS
Cette section comprend tous les boutons associés à la section d'effets.

PANNEAU ARRIERE



1 - PRISE POUR L'ALIMENTATION EXTERNE

Connecteur d'alimentation.

2 - CONNECTEUR SPDIF NUMERIQUE

Connecteur pour une entrée sortie numérique SPDIF lorsque la carte SPDIF/ADAT optionnelle est installée.

2 - CONNECTEUR OPTIQUE

Connecteur pour une entrée sortie numérique ADATF lorsque la carte SPDIF/ADAT optionnelle est installée.

3 - CONNECTEUR POUR PEDALE / Switch 3

Ce connecteur jack 1/4" est utilisé pour connecter une pédale d'expression ou de Sustain. Cette fonction est définie dans le mode global.

4 - CONNECTEURS MIDI IN / MIDI OUT / MIDI THRU

Ce connecteur est utilisé pour recevoir des données MIDI à partir d'un appareil externe.
Ce connecteur est utilisé pour transmettre des données MIDI vers un appareil externe.
Ce connecteur retransmet les données MIDI reçues au travers du MIDI IN vers un appareil externe

5 - SORTIES AUDIO MASTER 1/2 /(LEFT & RIGHT) / AUX. 1 / AUX. 2 et AUX. 3

Les connecteurs Master gauche et droit (jacks 1/4") 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.
Les connecteurs AUX 1 (jacks 1/4") délivrent un signal de sortie 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.
Les connecteurs AUX 2 (jacks 1/4") délivrent un signal de sortie 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.

6 - INPUT/SW2 & INPUT/SW1

Ces connecteurs de type jack 1/4" fournissent deux entrées audio pour filtrer ou traiter un signal externe. Ces 2 entrées peuvent fonctionner comme des entrées pour pédale d'expression. La configuration se fait dans le mode GLOBAL. Lorsqu'elles sont utilisées comme entrées audio, la sensibilité se règle dans le menu "Entrées"

7 - SORTIE CASQUE

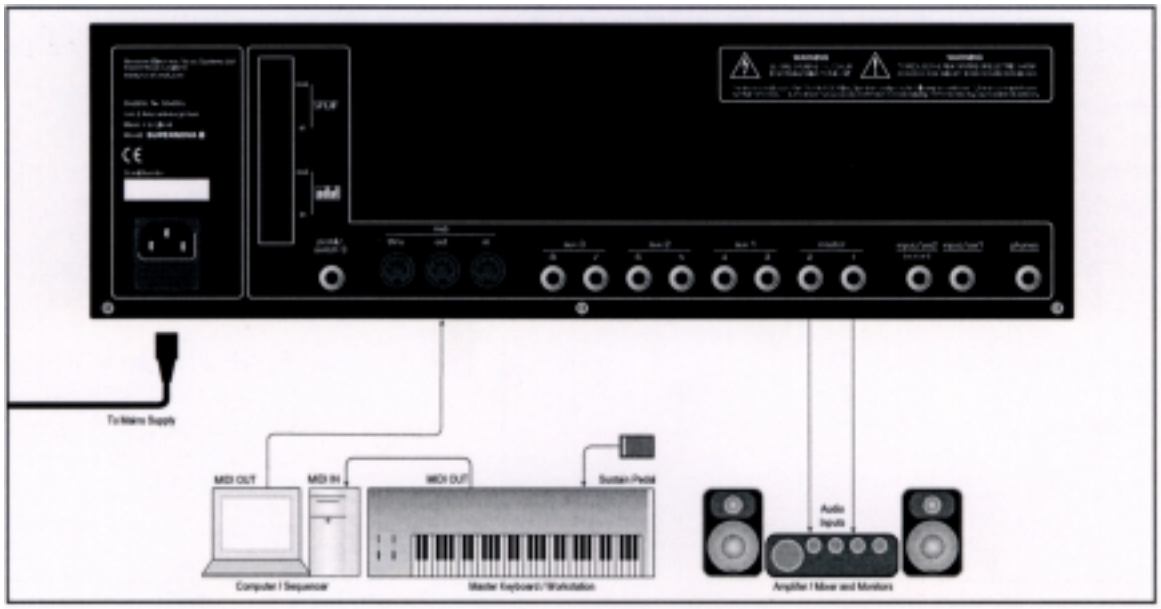
Cette sortie casque jack 1/4" stéréo s'utilise pour écouter les sortie gauche et droite de du SUPERNOVA II RACK.

INSTALLATION

Connectez les sorties Master Left et Right (ainsi que les sorties Aux 1 et Aux 2 si nécessaires) du SUPERNOVA II RACK aux entrées stéréo d'une console de mixage ou d'un ampli approprié et mettez le contrôle du volume sur la face avant du SUPERNOVA II RACK 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 SUPERNOVA II RACK est sur Off. Branchez le câble secteur du SUPERNOVA II RACK dans la prise prévue à cet effet, l'autre extrémité dans une prise de courant, et activez le SUPERNOVA II RACK. L'afficheur doit s'allumer en indiquant la Performance, le Programme ou Favoris sélectionné la dernière fois que les données globales ont été sauvegardées dans la mémoire. Référez-vous page 42 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.

Le clavier maître jouera la Performance, le Programme ou le Favoris en cours de sélection. Pour écouter les sons d'usine, assurez-vous de bien être en mode Performance, Programme ou Favoris en pressant le bouton Performance, Programme ou Favoris et utilisez la section keypad pour sélectionner les sons.
Pour plus de détails sur la sélection et l'identité des Performances et des Programmes disponibles, référez-vous à la page 29.

CONFIGURATION SIMPLE



Le diagramme ci-dessus illustre la manière la plus simple de configurer le SUPERNOVA II RACK. Normalement l'installation devra être la suivante: connectez le SUPERNOVA II RACK comme me montre le schéma ci dessus. Mettez le paramètre "Local On/Off" de la page 7 du mode Global sur Off.

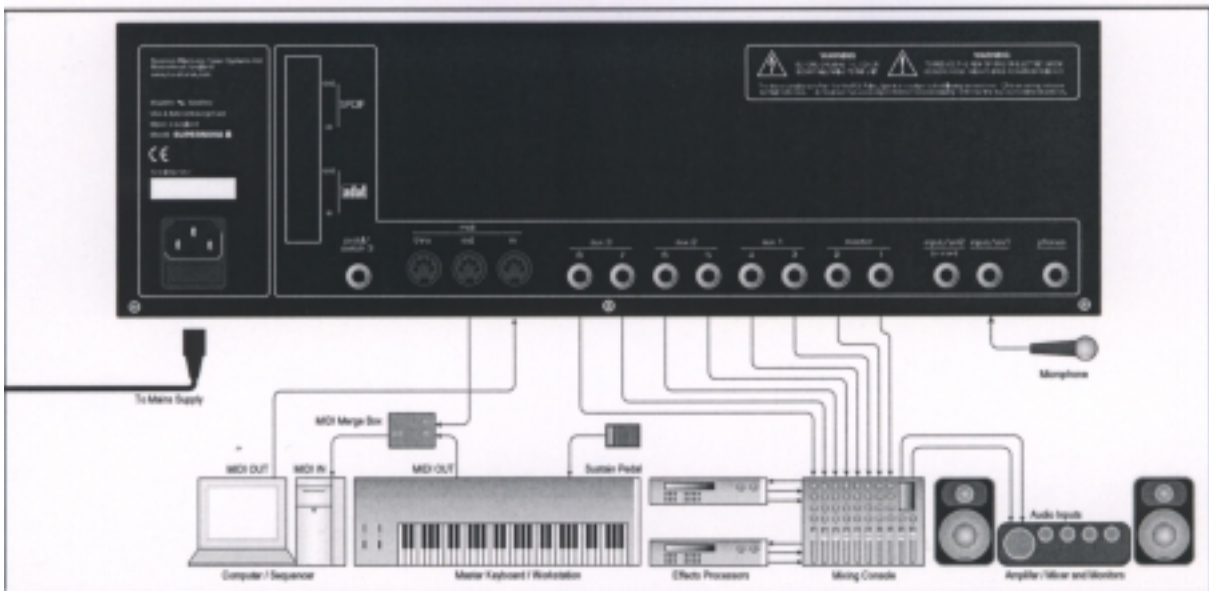
Mettez la fonction « Soft Thru » (parfois appelée « Echo Back ») du séquenceur logiciel ou matériel sur la position « ON » ou « Enabled ». Maintenant, lorsque vous sélectionnerez une piste du séquenceur assignée au même canal MIDI que le canal de réception du SUPERNOVA II RACK , vous entendrez le SUPERNOVA II RACK 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 à la page 115 pour plus détails. Par contre, si c'est un Programme qui est en cours de sélection, il sera joué au travers du canal MIDI « Global ».Voir p 43 pour plus détails.)

NOTE:
Tous les paramètres du SUPERNOVA II RACK peuvent être contrôlés via MIDI. Les mouvements des boutons rotatifs, les actions sur les boutons pression et les changements de n'importe quel paramètre peuvent être enregistrés avec ce "setup"; Ainsi vous pouvez facilement les éditer dans un séquenceur. Vous trouverez tous les détails sur les contrôleurs et NRPNs utilisés aux pages 128 et 129.

NOTE:
Si des claviers/expandeurs supplémentaires sont connectés via MIDI, ce diagramme ne montre pas de connexion audio pour le clavier/expandeurs. 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 SUPERNOVA II RACK tel que l'illustre le diagramme, vous pouvez écouter la démo d'usine en pressant le bouton Global et Demo/Finder en même temps.

CONFIGURATION MULTIPLE



Le diagramme ci-dessus illustre la manière la plus évoluée de configurer le SUPERNOVA II RACK. Connectez le SUPERNOVA II RACK comme me montre le schéma ci dessus. Mettez le paramètre "Local On/Off" de la page 7 du mode Global sur Off.
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 SUPERNOVA II RACK , vous entendrez le SUPERNOVA II RACK 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 à la page 115 pour plus détails. Par contre, si c'est un Programme qui est en cours de sélection, il sera joué au travers du canal MIDI « Global ».Voir p 43 pour plus détails.)
Tous les paramètres du SUPERNOVA II RACK peuvent être contrôlés via MIDI. Les mouvements des boutons rotatifs, les actions sur les boutons pression et les changements de n'importe quel paramètre peuvent être enregistrés avec ce "setup"; Ainsi vous pouvez facilement les éditer dans un séquenceur. Vous trouverez tous les détails sur les contrôleurs et NRPNs utilisés aux pages 128 et 129..

Comme vous pouvez le constater, 4 paires de sorties stéréo sont connectées à la console de mixage, ce qui permet de traiter des sons 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 115. En plus, le SUPERNOVA II RACK 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.

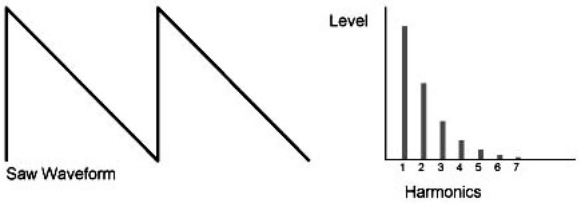
De plus vous pouvez voir un microphone connecté à l'entrée 1. Cela permet à un signal externe d'être traité par le moteur de synthèse (filtre inclus) et /ou la section effets et le Vocodeur du SUPERNOVA II.. En fait le SUPERNOVA II RACK accepte tout type de signal car le gain des deux entrées peut être ajusté à un niveau de type Microphone jusqu'à un niveau "Studio" (+4dBm) voir à la page 61 pour les détails sur la façon d'utiliser ces entrée. Les entrées peuvent aussi servir d'entrées pour pédale Footswitch. Cette fonction peut être déterminée dans le mode Global. Voir page 52 pour des détails

Le SUPERNOVA II RACK est aussi équipé d'une entrée pour une entrée de pédale d'expression (en option). Avec cette pédale, vous pouvez contrôler le volume du clavier. Cette entrée peut fonctionner comme une pédale "Footswitch". Cette fonction Pédale/Footswitch se détermine dans le mode Global (voir page47).

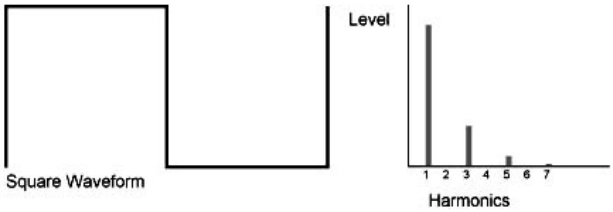
SYNTHESE ANALOGIQUE

OSCILLATEURS - PITCH

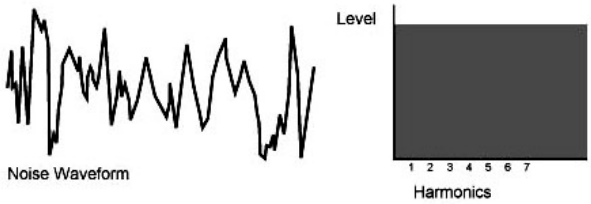
Il est important de connaître la synthèse analogique pour bien comprendre le son. Le son est le résultat d'une vibration ou oscillation. Ces vibrations génèrent des changements dans la pression de l'air qui sont captés par vos oreilles et perçus en tant que sons. Lorsqu'il s'agit de sons musicaux, les 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.

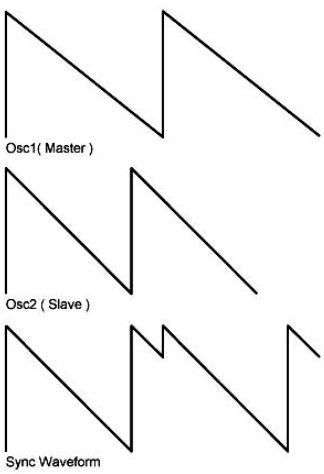
PWM (PULSE WIDTH MODULATION)

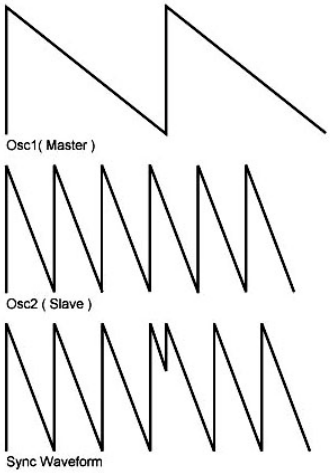
Le choix d'une forme d'onde est important parce qu'il détermine le timbre de base du son que vous voulez créer. D'autres méthodes de synthèse permettent de générer plus d'harmoniques. La « modulation de la largeur de la pulsation » ou Pulse Width Modulation en est une. Le cycle de l'onde carrée normalement symétrique y est 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 généralement utilisé pour les sons de nappes et sections de cordes.

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

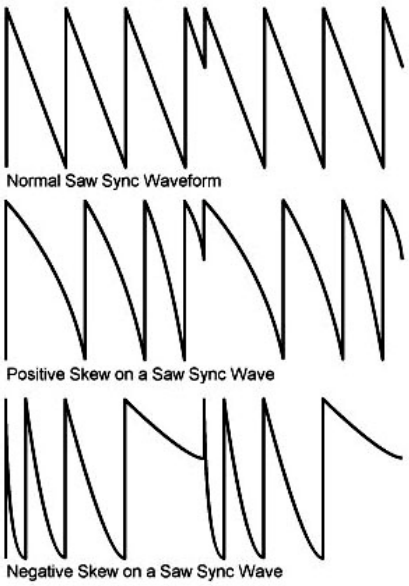




L'effet Sync crée des sonorités métalliques et très perçantes généralement utilisées pour des sons de solos. Vous remarquerez que le SUPERNOVA II RACK n'a pas besoin de deux oscillateurs pour créer cet effet. L'effet Sync est généré par le procédé « Analogue Sound Modelling » sans recourir à un oscillateur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

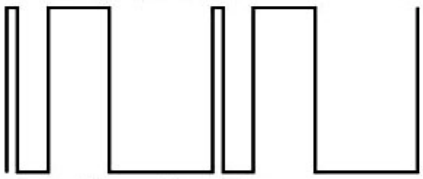
La technologie « Analogue Sound Modelling » permet également la création de certains paramètres « Sync » de nouvelle génération absents sur les synthés analogiques classiques. Ces paramètres sont « Key Sync », « Sync Skew », et « Formant Width ».

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.

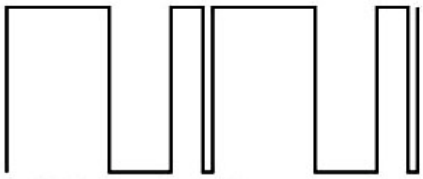


Sync Skew agit également sur les formes d'onde Square (carrée) et Saw (en dents de scie). L'effet est une « extension » de la forme d'onde avec une modulation positive au début et à la fin de son cycle. Sur les formes d'onde carrée, une valeur limitée produit des effets similaires à la Pulse Width Modulation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

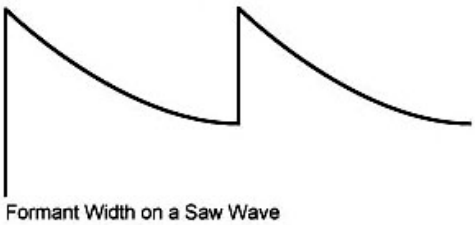

Postive Skew on a Saw Wave

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 « Harden » 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

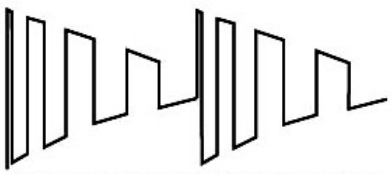

Formant Width on a Square Wave


Sync Formant Width Waveform

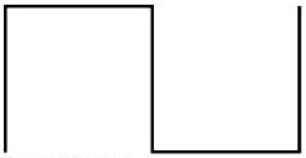

Formant Width on a Saw Wave

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

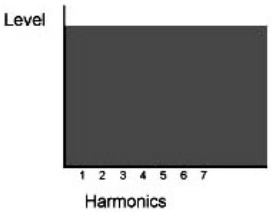
La technologie « Analogue Sound Modelling » permet encore plus de contrôle sur les formes d'onde. Une fois que vous avez sélectionné vos formes d'onde d'oscillateur basiques, vous pouvez aller encore plus loin en utilisant le paramètre Harden. Ce dernier arrondit toutes les arêtes vives de la forme d'onde,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



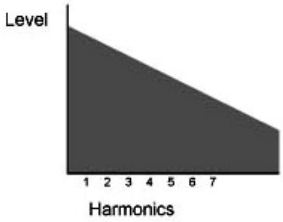


la technologie Analog Sound Modeling permet encore plus de contrôle de la forme d'onde. Une fois que vous avez sélectionné la forme d'onde de base de votre oscillateur vous pouvez la modifier avec le traitement Hardness. Le paramètre Hardness est complètement variable et comme vous pouvez le voir, peut réduire une onde carrée en une seule harmonique produisant une onde sinusoïdale. Le procédé Hardness peut également être appliqué à un générateur de bruit permettant de contrôler le contenu harmonique du bruit. Un exemple de l'action du paramètre Harden sur un bruit rose est illustré ci-dessous .

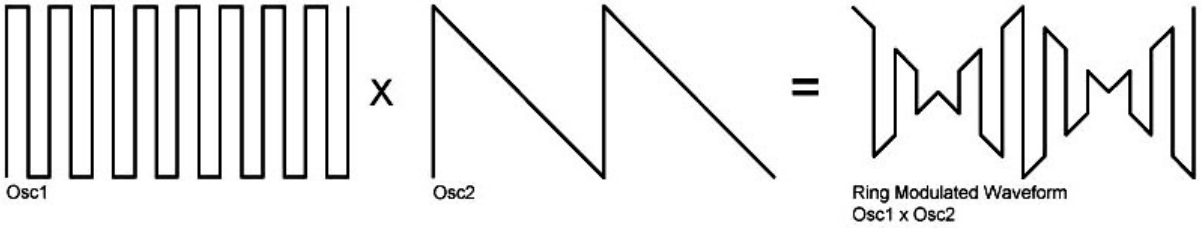






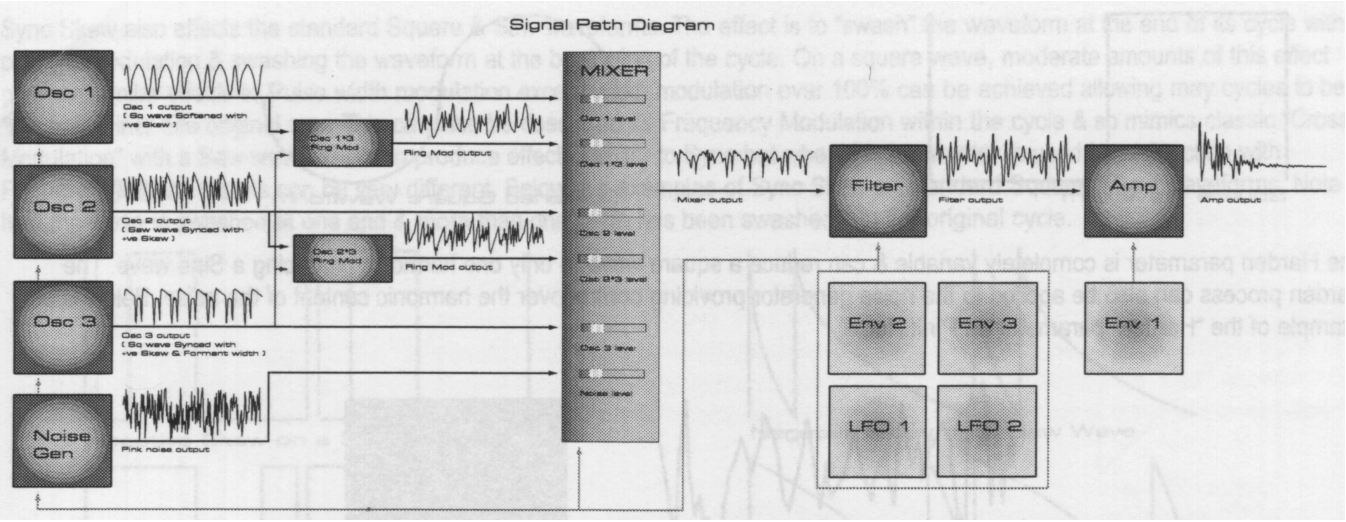


Enfin, il y a la « Ring Modulation ». Cette modulation utilise deux oscillateurs, mais au lieu de les ajouter comme dans un mixer, ils sont ici multipliés. L'effet est très similaire à la FM et génère un résultat tel qu'illustré ci-dessous:



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'il est utilisé de façon extrême, des effets sonores assez inhabituels.

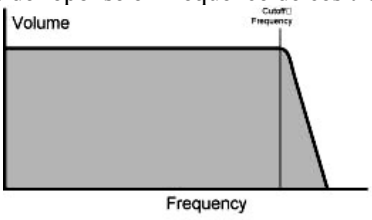
Toutes ces méthodes permettent d'améliorer les formes d'onde d'oscillateur basiques pour inclure beaucoup plus d'harmoniques, ou encore un mélange pratique de celles-ci. Une fois les formes d'onde sélectionnées, vous pouvez « accorder » le contenu harmonique du mélange de différentes formes d'onde en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



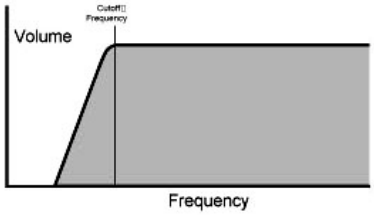
Comme vous pouvez le remarquer, différentes formes d'onde sont générées par différents oscillateurs via différentes techniques. Les oscillateurs, les Ring Modulators, et le générateur de bruit sont mélangés et alimentent tous le filtre. Le signal est ensuite envoyé dans l'amplificateur. L'oscillateur 1 utilise une onde carrée modulée par Skew, puis Harden, 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

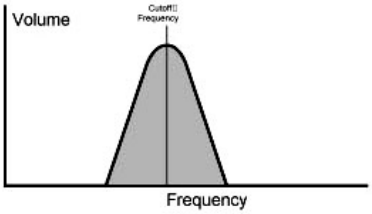
Il y a plusieurs types de filtres différents. Le filtre passe-bas (Low Pass Filter), le filtre passe-haut (High Pass Filter) et le filtre passe-bande (Band Pass Filter). Le filtre passe-bas permet aux harmoniques situées en dessous d'une fréquence donnée de passer au travers du filtre, d'où son nom. 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

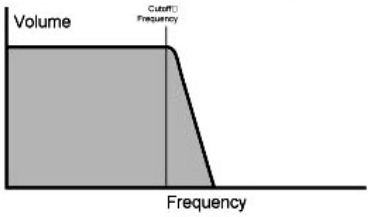


High Pass Filter Responce Curve

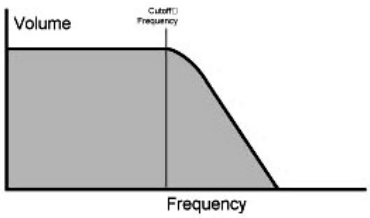


Band Pass Filter Responce Curve

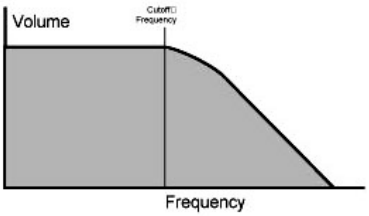
De plus, la pente de la courbe à laquelle le filtre rejette les harmoniques indésirables peut être altérée. L'effet résultant est similaire à celui du contrôle « Q » sur un égaliseur paramétrique.
En position 12db, la pente de la fréquence de coupure est moins raide de façon à ce que les fréquences hautes 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

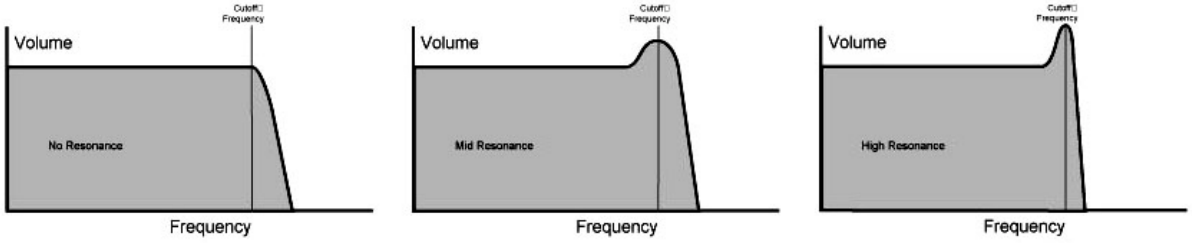


18db/oct LPF Responce Curve

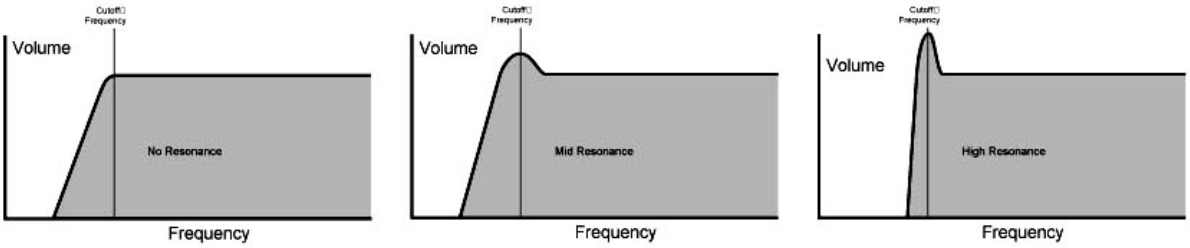


12db/oct LPF Responce Curve

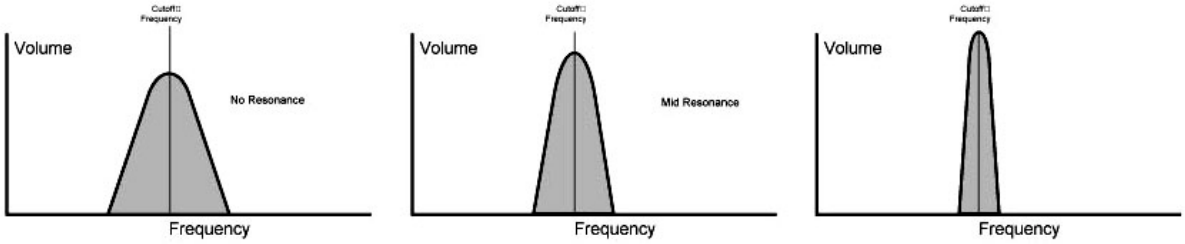
Tous ces filtres sont pourvus d'un paramètre Résonance qui accentue les harmoniques à la fréquence de coupure du filtre. Cet effet est très utile pour créer de grandes différences de timbres dans la forme d'onde basique. Il est illustré ci-dessous avec une résonance moyenne et une résonance élevée appliquées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



Low Pass Filter with Resonance Responce Curves



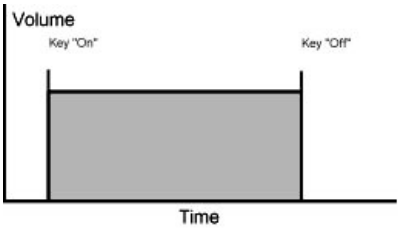
High Pass Filter with Resonance Responce Curves



Band Pass Filter with Resonance Responce Curves

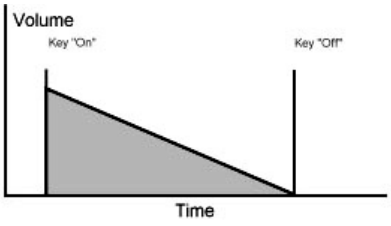
AMPLIFICATEUR - VOLUME

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.



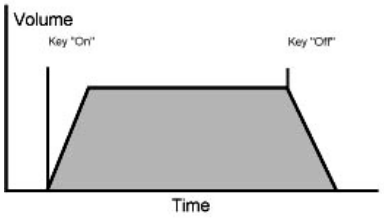
"Organ" Type Volume Responce Curve

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

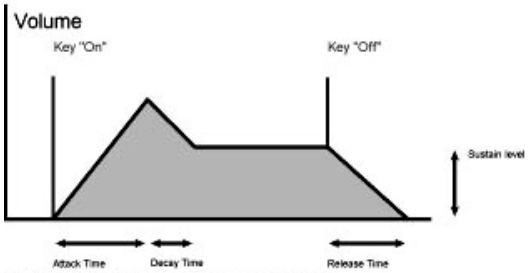
Le piano passe instantanément au volume maximum lorsqu'une note est jouée et retombe graduellement à zéro en plusieurs secondes.



"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.

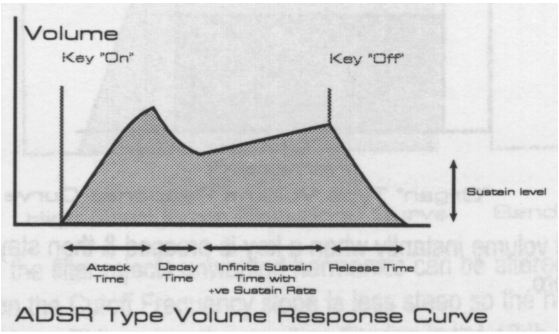
Ces courbes sont appelées « Enveloppes » et dans un synthétiseur analogique, des générateurs d'enveloppe sont utilisés pour les recréer. Les générateurs d'enveloppe sont pourvus de 4 paramètres qui sont utilisés pour ajuster la forme de l'enveloppe. Voir le diagramme ci-dessous.



ADSR Type Volume Responce Curve

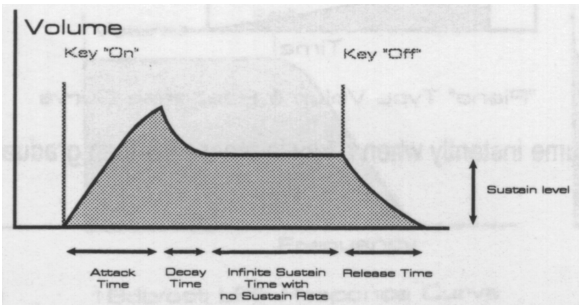
Attack Time est utilisé pour ajuster le temps que prend l'enveloppe pour passer de zéro à la valeur maximum lorsque la note est jouée. (Fade In.)
Decay Time est utilisé pour ajuster le temps que prend l'enveloppe pour passer de la valeur maximum à la valeur déterminée par le niveau de soutien (Sustain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

Pour plus de souplesse, le SUPERNOVA II RACK offre maintenant des caractéristiques d'enveloppe supplémentaires en plus des paramètre classiques d'une enveloppes ADSR

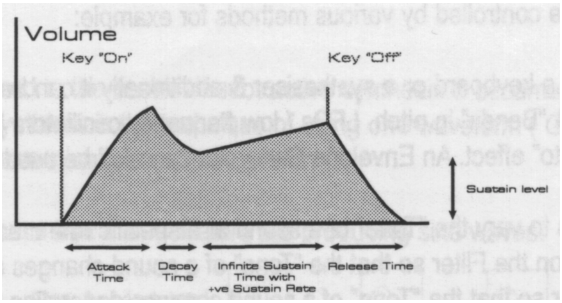


En plus des paramètres d'attaque de decay de Sustain et de realease 3 nouveaux paramètres sont intégrés

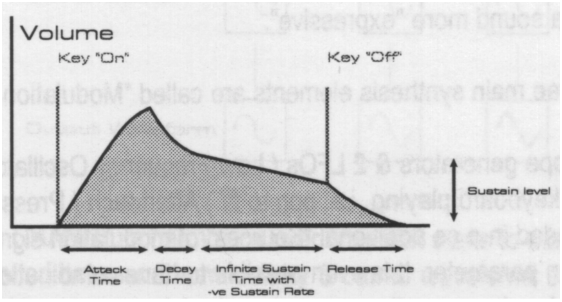
Sustain Rate; il sert à contrôler la pente du Sustain. Lorsque ce paramètre est à 0 la courbe du Sustain est inchangée.



Lorsqu'une valeur positive est donnée à ce paramètre, pendant la phase de Sustain de l'enveloppe la valeur du Sustain monte jusqu'à la valeur définie par ce paramètre comme le montre le schéma ci dessous:



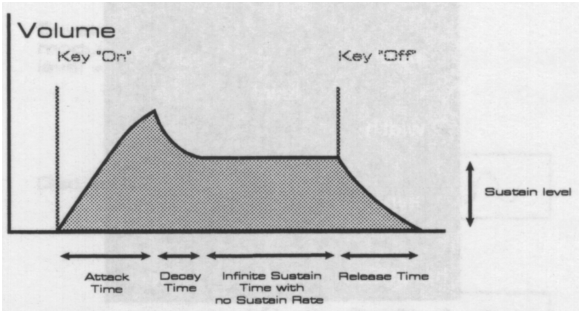
Avec une valeur comme +01 la montée est lente alors qu'avec une valeur élevée la montée est rapide. Lorsqu'une valeur négative est donnée à ce paramètre, pendant la phase de Sustain de l'enveloppe la valeur du Sustain descend jusqu'à la valeur définie par ce paramètre comme le montre le schéma ci dessous:



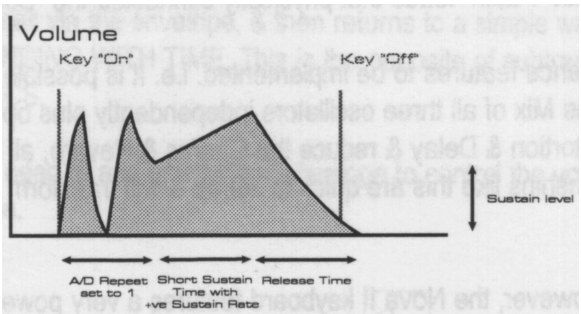
Avec une valeur comme -01 la descente est lente alors qu'avec une valeur élevée produit une chute rapide à un intensité 0

A-D Repeat : Ce paramètre génère une boucle de la phase d'attaque et de Decay. Ce paramètre peut s'ajuster entre Off (fonctionnement normal de l'ADSR et 126 répétition plus infini pour la valeur 127.

Sustain Time : Ce paramètre est utilisé pour contrôler la durée maximum du temps de sustain. Avec une valeur de 127 (infini) le comportement du sustain est standard. Comme ci dessous:



Lorsque ce paramètre est sur une valeur inférieure à 127 la phase de sustain à une durée déterminée et peut être ajustée de très courte jusqu'à très longue. Ainsi la phase de sustain peut se terminer avant le relâchement de la note jouée et démarrer au point où la phase de release démarre automatiquement. L'exemple ci dessous montre une combinaison de ces trois paramètre utilisés simultanément.



<u>Un Synthétiseur Analogique peut être divisé en trois éléments principaux:</u>

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 percutant, ou plus proche d'un piano, ou encore d'un orgue. De plus, la vélocité à laquelle vous jouez les notes peut être également utilisée pour manipuler le volume et rendre le son plus expressif.
Les paramètres qui manipulent ces trois éléments de synthèse principaux sont appelés les « sources de modulation ».

Le SUPERNOVA II RACK est pourvu de 3 générateurs d'enveloppe et de 2 LFOs (oscillateur basse Fréquence) comme sources de modulation. En plus, la Vélocité (ou la force à laquelle vous jouez, par ex. de ppp à fff), l'Aftertouch (ou la pression que vous exercez sur les notes du clavier pendant qu'elles sont tenues) et la molette de modulation sont incluses en tant que sources additionnelles des signaux de modulation dans une Matrice de Modulation. Ce qui permet à presque n'importe quelle source de moduler un paramètre donné. Il est même possible d'avoir une combinaison de différentes sources modulant un seul paramètre. Dans le SUPERNOVA II RACK , 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 Oscillateur est illustrée ci-après.



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

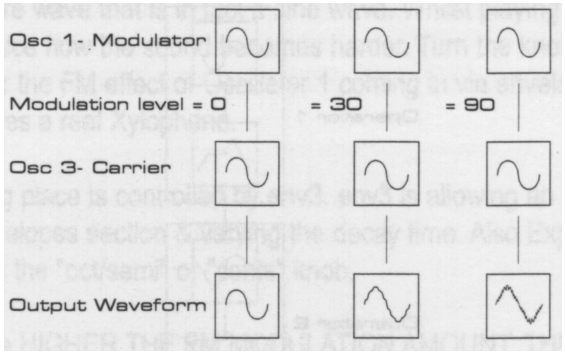
Tout ça pour plus de fonctions de performance en temps réel. Par exemple, il est possible de balayer l'effet Sync, l'effet Harden, la PWM et de modifier le mélange des trois oscillateurs indépendamment les uns des autres, d'ouvrir la fréquence de coupure du filtre, de réduire la résonance du filtre, d'ajouter plus de distorsion et de délai, et encore de réduire l'effet de chorus et la réverbération, en poussant tout simplement la molette de modulation! Grâce à la matrice de modulation, de tels schémas sont facilement reproductibles et transformeront un son « statique » en un d'un autre monde avec un contrôle total et une souplesse incomparable.
C'est là où la plupart des synthétiseurs s'en tiennent, toutefois, le SUPERNOVA II RACK 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 SUPERNOVA II RACK, un bloc de 7 effets fait partie intégrante du « Programme » et peut être considéré comme faisant également partie du moteur de synthèse. Les effets sont les suivants: Distorsion, EQ, Reverb, Rotary Speaker/ensemble/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. 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.18

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 52 pour plus de détails.
A propos de la synthèse FM

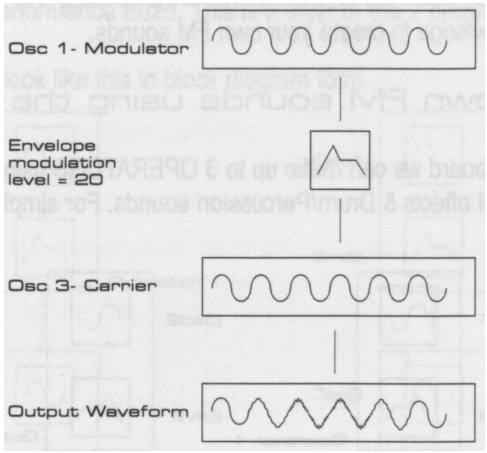
Dans ce manuel nous avons parlé des bases de la synthèse soustractive en terme d'harmoniques de timbres et d'oscillateurs. La synthèse FM est une technique qui utilise la forme d'onde d'un oscillateur pour moduler la fréquence d'un autre (FM) pour obtenir une forme d'onde au contenu harmonique plus complexe.

Pour illustrer cette synthèse, nous supposons que les oscillateurs produisent des formes d'onde sinusoïdales



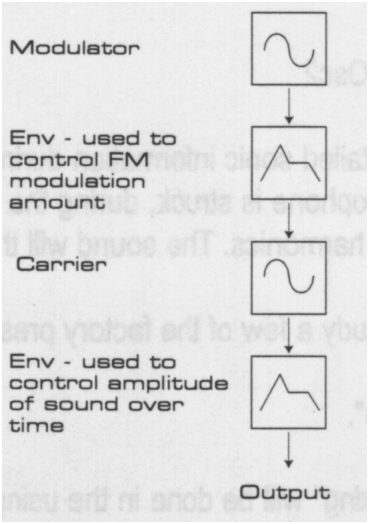
Comme nous l'avons déjà vu, c'est le changement du contenu harmonique qui rend un son intéressant à entendre. En synthèse FM un générateur d'enveloppe est inséré entre l'onde porteuse et la modulante pour contrôler la quantité de modulation de fréquence appliquée en fonction du temps.

L'ajout de cette enveloppe génère la base du bloc FM comme ci dessous :



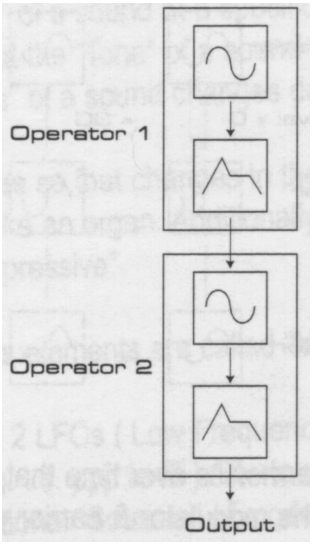
Nous pouvons voir que la forme d'onde résultante démarre comme celle de la porteuse, devient plus complexe (des harmoniques sont ajoutées) car la quantité de modulation FM augmente par le biais de l'enveloppe et retourne à la forme d'onde de base avec le Decay de l'enveloppe. LE TIMBRE DE L'ENVELOPPE EST MODIFIE DANS LE TEMPS. C'est en opposition avec la synthèse soustractive ou le filtre est souvent utilisé pour enlevé des harmoniques.

Pour compléter ce synthétiseur simpliste nous avons ajouté une autre enveloppe pour contrôler le volume de ce qui est entendu. Le Bloc complet est construit comme ci dessous :



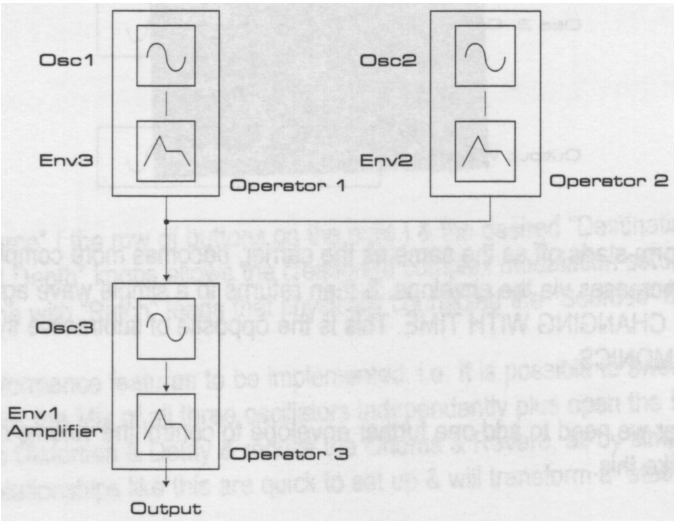
Yamaha a popularisé la synthèse FM dans les années 80 avec son fameux synthétiseur DX7. La base d'un bloc FM du DX7 était appelée un opérateur. Un opérateur est juste un oscillateur avec une enveloppe qui contrôle le niveau de sortie de l'oscillateur.

En référence à notre simple synthétiseur dans le schéma précédent, nous pouvons souligner les différentes sections et voir quelles comprennent deux blocs, chacune constituée d'un oscillateur et d'une enveloppe. Dans le langage DX7 c'est un SYSTEME 2 OPERATEURS



Le DX7 avait 6 opérateurs qui étaient représentés sous la forme de combinaisons appelées Algorithme. Cette terminologie d'opérateurs et d'algorithmes et une interface utilisateur compliquée à utiliser on fait que souvent la création de nouveaux sons originaux a été faite principalement par des programmeurs professionnels. Nous allons faire les choses plus claires avec le SUPERNOVA II RACK et ainsi, vous aurez les connaissances nécessaires pour créer vos propres sons FM;

La programmation de vos propres sons FM avec un SUPERNOVA II RACK
Tout programme du SUPERNOVA II RACK peut réaliser 3 opérateurs en utilisant les enveloppes et les oscillateurs disponibles. Nous pouvons aussi ajouter une forme d'onde "bruit" pour des effets spéciaux et des sons de percussion. Pour simplifier la plupart des programmes usine utilisent la même structure montrée dans le schéma ci dessous



Un forme d'onde bruit peut être substituée à l'oscillateur 1 ou 2

Pour de nombreux instruments de musique, c'est dans les premiers instants ou il sont pincés, frappés ou soufflés que se trouve la plupart des "informations sonores"; Par exemple, lorsqu'une touche de xylophone est "frappée", pendant la courte période de temps ou la baguette est entrée en contact avec la touche de bois elle va résonner et contenir beaucoup d'harmoniques. Le son va ensuite retourner à une forme d'onde plus périodique.

La façon la plus simple de comprendre et d'apprendre la synthèse FM est d'étudier plusieurs sons d'usine.
Sélectionnez les programme D115 "FMpt Xylo Lo"
En Manipulant des sons FM la majorité des changements significatifs est obtenue avec les sections enveloppes et oscillateurs.
Comme nous utilisons maintenant une forme de synthèse additive, il n'est pas nécessaire d'utiliser le filtre; Toutefois il peut être utilisé pour aller encore un peu plus loin.

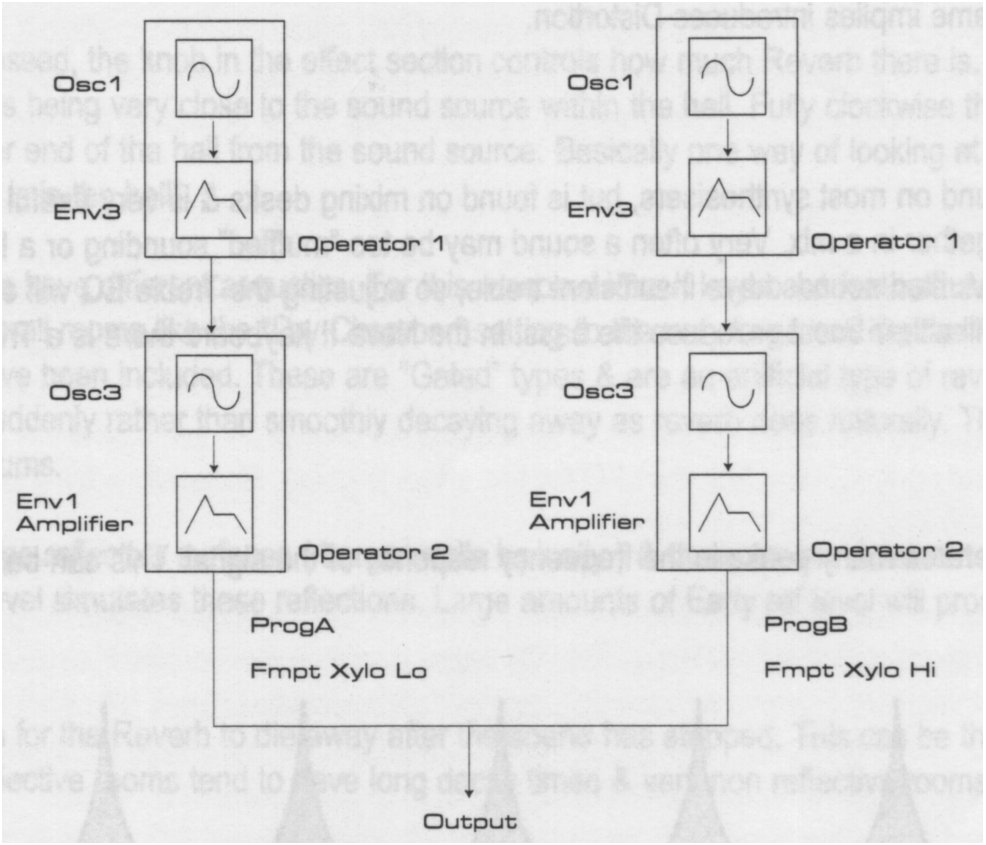
Lorsque vous utilisez un SUPERNOVA II RACK pour de la synthèse FM, il est important de noter que c'est toujours l'oscillateur 3 qui est entendu à la sortie de la section mixer. Si vous créez des son en partant vraiment du départ, nous vous conseillons d'utiliser le programme D126 "FM init Program" comme point e départ car les oscillateurs sont tous sur une forme d'onde sinusoïdale et seul l'oscillateur 3 a son niveau de Mix monté.

Dans le schéma précédent l'oscillateur 3 donne le corps du son. Nous avons ensuite l'oscillateur 1 modulé via l'env3 sur une durée très courte pour simuler l'effet de percussion de la baguette. Pour entendre uniquement le corps du son, appuyez sur "Osc3" dans la section oscillateurs et appuyez sur "solo"; assurez vous que le bouton "FM" sous 1*3 n'es pas allumé. Jouez sur le clavier pour écouter le son. Vous devez entendre une onde carrée lissée; en fait une onde sinusoïdale. Pendant que vous jouez, appuyez sur le bouton "hardness" et tournez lentement le bouton "level". Vous remarquerez que le son devient beaucoup plus dur. Tournez maintenant ce bouton pour revenir à une valeur Harden de zéro. Appuyez ensuite sur le bouton "FM". Vous pouvez entendre l'effet FM de l'Oscillateur 1via l'enveloppe 3. Les harmoniques supplémentaire sont maintenant audibles au début du son

La durée de cette FM est contrôlée par l'enveloppe 3. Celle ci contrôle la quantité d'oscillateur 1 qui module la fréquence de l'oscillateur 3. Essayez en sélectionnant l'enveloppe 3 dans la section enveloppe de varier le temps de Decay. Essayez aussi de changer le pitch de l'Osc1. Pour cela appuyez sur le bouton "osc1 et tournez les boutons "oct/semi" ou "cents".

En règle générale en synthèse FM, plus la quantité de modulation est élevée, plus le son devient "dur" ou brillant.

La réelle puissance en FM du SUPERNOVA II RACK est la possibilité "d'empiler les programmes en performances.
LA PERFORM%ANCE 3FM Xylophone" en B025 est constituée de deux programmes. Le programme décrit précédemment FMpt Xylo Lo et FMpt Xylo Hi;
En terme d'opérateur ce son est constitué comme ci dessous.

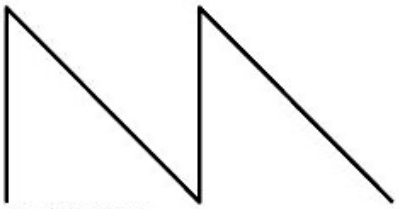


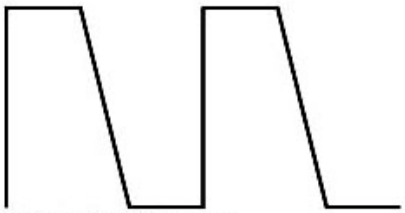
A propos des effets

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

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

DISTORSION (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 déforme le signal entrant comme l'illustre le diagramme ci-dessous.

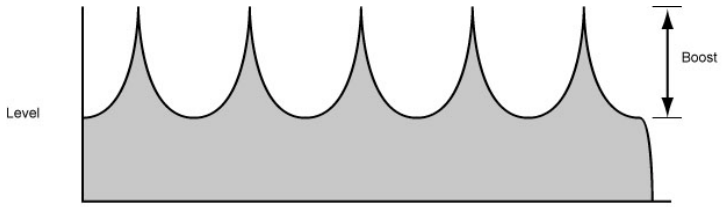




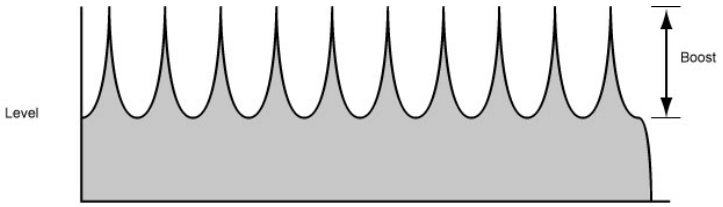
Cet effet, donne non seulement au son un côté tranchant et une qualité un peu sale, mais a également d'autres caractéristiques qui méritent de s'y attarder. Tout d'abord, les harmoniques de bas niveau de la forme d'onde sont exagérées. Les formes d'onde « résonnantes » et bien entendu, toutes les résonances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

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



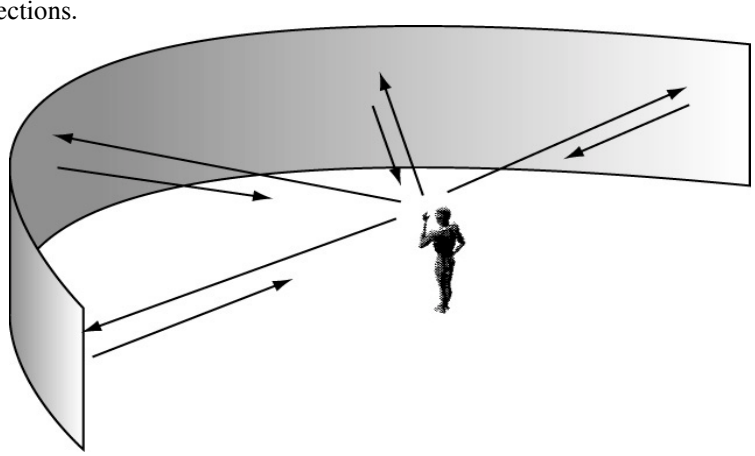
Comb Filter Frequency Responce at a low "Freqency" setting



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 SUPERNOVA II RACK 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 élevé 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.

ROTARY SPEAKER/ENSEMBLE/CHORUS/FLANGER/PHASER
Cet effet peut être un Rotary Speaker ou un Ensemble ou un Quad Chorus ou un Chorus/Flanger ou un Phaser.

ROTAY SPEAKER - Vue d'Ensemble
Cet effet est conçu pour simuler une "Cabine leslie" généralement utilisée avec un orgue comme le Hammond B3. cet effet consistait en deux haut parleurs séparés dans une cabine et tournant indépendamment avec deux moteurs, d'où le nom de cet effet "Rotary Speaker" Un des haut parleurs et une corne (le tweeter) et l'autre est le "Rotor" (woofer). L'effet a deux réglages de vitesse de rotation Rapide et lent plus un réglage stoppé.

ENSEMBLE - Vue d'Ensemble
Cet effet est conçu pour simuler un effet d'ensemble utilisé dans les sons "String Ensemble" des légendaires claviers comme le Solina ou le SE101 de Roland; cet effet est similaire au Chorus dans le sens ou "l'ensemble" donne un effet qui grossit les sons et donne une image stéréo élargie mais sans la sensation de rotation; c'est un peu comme 4 chorus indépendants qui agissent à des vitesses différentes masquant ainsi l'effet de vibration que produit le Chorus; Il convient particulièrement aux sons de cordes car il a donne un son plus doux que le Chorus

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 avec des phases différentes. Cet effet de Chorus particulièrement « fourni » se comporte très bien avec des sections de cordes ou de nappes 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

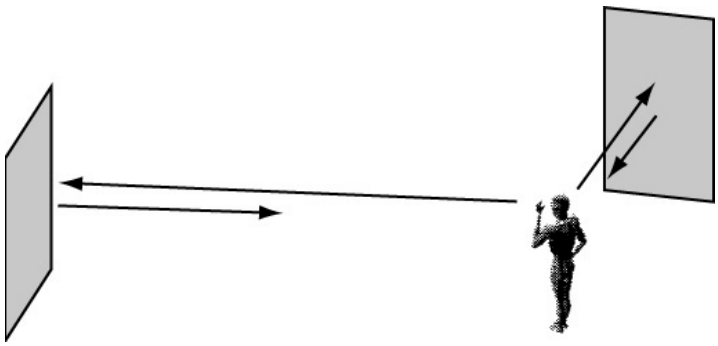
PHASER
C'est effet est presque l'inverse du Flanger. Une petite quantité d'inversion de phase est appliquée au signal via un LFO. Lorsque le signal traité est rajouté au signal original, un effet de tournoiement prononcé se produit en annulant les harmoniques du son lorsqu'il les balaye.

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 SUPERNOVA II RACK utilise. La distance entre les murs détermine le temps de délai et comme vous pouvez le voir dans l'exemple illustré ci-dessous, la distance entre le mur gauche et l'oreille gauche de l'auditeur est différente de la distance entre le mur droit et l'oreille droite de ce même auditeur. Ce qui crée un effet de décalage stéréo des échos auquel on se réfère généralement comme à un « Multi Tap Delay » ou « Tap Delay ».



Delay Time. Ce paramètre contrôle le temps que prend le signal traité pour être entendu après le signal original. Dans l'exemple précédent, c'est la distance qui vous sépare du mur. Une longue distance produit un long retard et une courte distance produit un court retard. Dans le SUPERNOVA II RACK, 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 SUPERNOVA II RACK, 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 SUPERNOVA II RACK, 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.

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.

PROGRAM
C'est le type de son le plus simple que le SUPERNOVA II RACK peut créer. Les Programmes sont accessibles en pressant le bouton Programme. D'autres fabricants les appellent parfois Patches ou Partiales.

DRUM MAP
C'est un arrangement particulier ou plusieurs Programmes sont disposés le long du clavier (une par touche) et sont tous accessibles simultanément. Les Drum Maps sont accessibles par les boutons programme et bank. Un Drum Map est parfois appelé Drumkit.

PERFORMANCE
C'est le type de son le plus complexe que le SUPERNOVA II RACK peut créer. Une Performance est composée de jusqu'à 6 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 Combinaisons.

PART
C'est une des 6 parties qui composent une Performance. Le son assigné à une Part est appelé un Programme. D'autres fabricants les appellent parfois Timbres.

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

OSCILLATEUR
C'est le générateur de forme d'onde basique dans le SUPERNOVA II RACK. 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 7, Synthèse Analogique.

EFFET Hardness
C'est un paramètre qui contrôle le contenu harmonique de n'importe quelle forme d'onde. Un effet hardness complet sur une forme d'onde produit une onde de type sinusoïdale. Pour plus de détails, référez-vous à la page 7, Synthèse Analogique.



ANALOGUE SOUND MODELLING™
C'est le Système de Synthèse que le SUPERNOVA II RACK 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:
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.

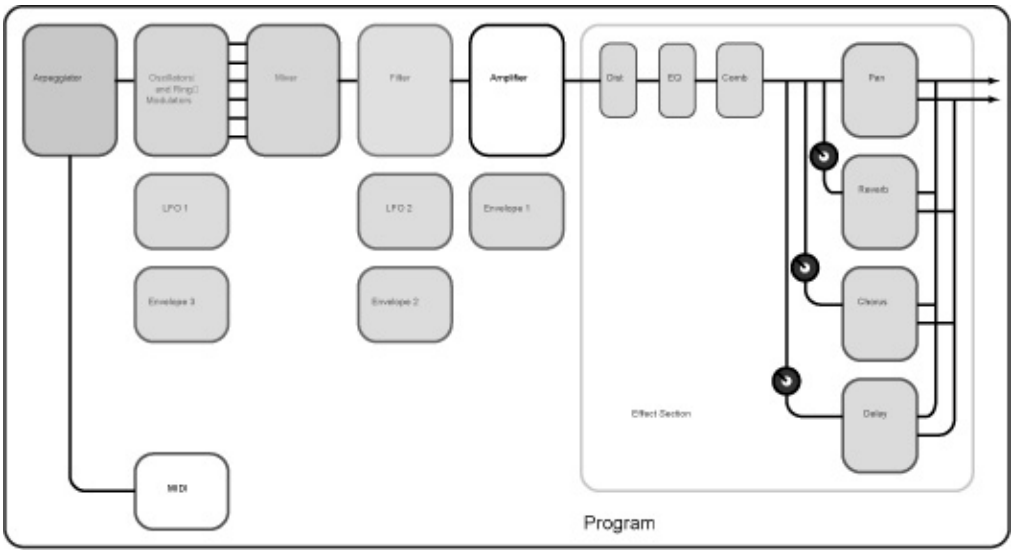
SONS - PROGRAMS & PERFORMANCES

Vous pouvez sélectionner 3 types de sons dans le SUPERNOVA II RACK . Les Programmes, les Drum Maps et les Performances.

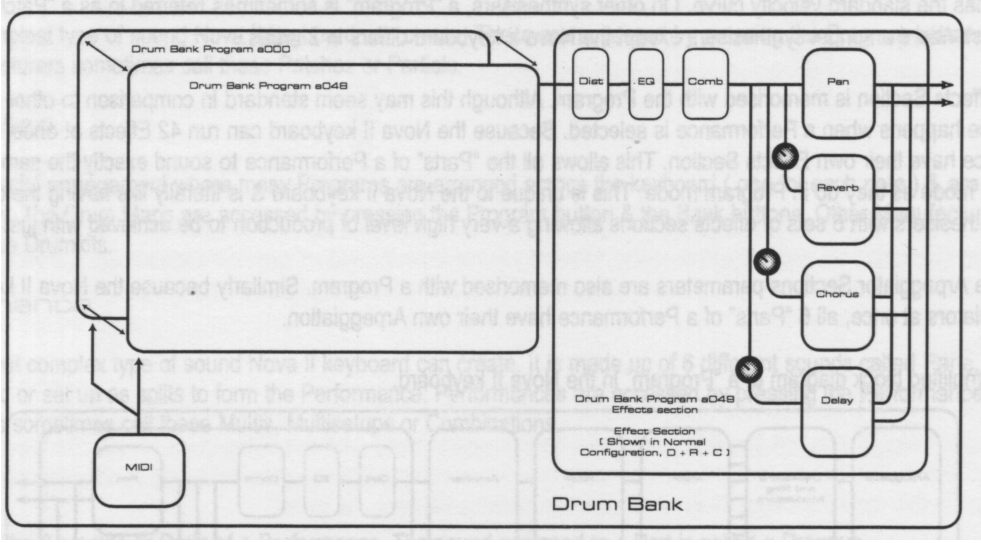
PROGRAMS

Lorsque le bouton Program est pressé, un seul Programme est rappelé de la mémoire. Un Programme est le type de sons le plus simple dans le SUPERNOVA II RACK. 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 Programme en mode Programme sort par les sorties 1 et 2. Un Programme utilise le « Global MIDI Channel » pour recevoir les données MIDI. Un Programme couvre toute l'étendue des notes d'un clavier et a la courbe de vélocité standard. Dans d'autres synthés, un Programme est parfois appelé Patch ou Partial. Tous ces noms se réfère en gros à la même chose, toutefois le SUPERNOVA II RACK diffère en deux points:
Premièrement, la section Effets est mémorisée avec le Programme. Bien que cela paraisse commun en comparaison avec d'autres appareils, la vraie différence apparaît lorsqu'une Performance est sélectionnée. Parce que le SUPERNOVA II RACK peut opérer 42 effets à la fois, les 6 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 Programme. C'est une spécificité unique propre au SUPERNOVA II RACK 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 de la section Arpeggiator sont également mémorisés avec le Programme. Par conséquent, comme le SUPERNOVA II RACK peut faire tourner 6 Arpeggiators simultanément, les 6 Parts d'une Performance peuvent avoir leur propre Arpeggiator.

Ci-dessous le bloc diagramme simplifié d'un Programme dans le SUPERNOVA II.



Comme vous pouvez le remarquer, les messages MIDI arrivant dans un Programme 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 SUPERNOVA II RACK permettant de bien comprendre le procédé de synthèse**.** Tous les contrôles principaux de ce processus se trouvent sur la face avant, et en mode Programme, 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
Un Drum Map est une façon particulière d'utiliser un Programme. Normalement, un Programme est transposé et joué sur la totalité du clavier. Dans un Drum Map, chaque programme est assigné à une seule note du clavier et chaque note de C1 (la note la plus basse du clavier) à B4 joue un programme différent. A la base un programme séparé est assigné à chaque note dans un Drum Map. Ainsi, vous pouvez avoir un son de batterie différent pour chaque note du clavier. C'est particulièrement utile lorsque vous utilisez le SUPERNOVA II RACK avec un séquenceur car un Drum Map peut être assigné à une seule part d'une Performance ou plusieurs sons de batterie pourront être joués avec un seul canal MIDI. Chaque Drum Map contient 50 programme. Ci dessous le schéma d'un Drum Map dans le SUPERNOVA II Rack



Les données de notes reçues sont séparées et envoyées à un des 50 programme correspondant dans le Drum Map. Ces programmes sont 000 à 49. Les programmes de Drum Map 000 à 48 servent à sauvegarder les données de son. Les sorties de tout ces programmes sont mixées et envoyées dans une section d'effets. Les paramètres de la section d'effets sont sauvegardés dans le Drum Map049 mais ajuster les effets d'un programme dans un Drum Map particulier va modifier les effets du Drum Map 049 et donc de tout le Drum Map. Quand un programme de Drum Map est sauvegardé les données de son sont écrites a l'emplacement correspondant et toute les éditions d'effet sont sauvegardées dans le programme Drum Map 049; Les réglages d'effets d'un autre programme peuvent être importés dans un Drum Map en sauvegardant le programment contenant les effets requis dans le programme Drum Map 049.

Dans le SUPERNOVA II RACK il y a 8 Drum Maps

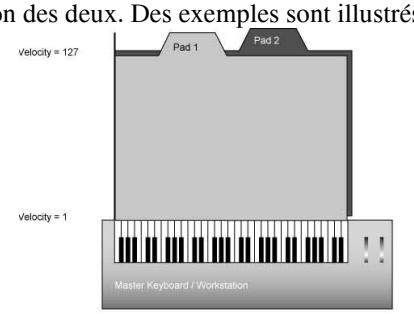
NOTE:
Le réglage des effets d'un programme Drum Map agit sur la totalité du Drum Map

NOTE:
Tout programme écrit à l'emplacement Drum Map 049 ne fait pas de son mais écrit les effets du programme source sur la totalité du Drum Map.

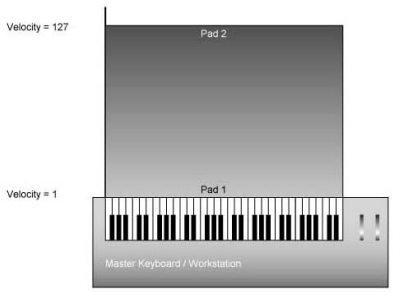
NOTE:
Il est possible d'écrire un programme de type "normal" dans un Drum Map et un programme Drum Map dans un emplacement de programme "normal avec la procédure d'écriture.

PERFORMANCES

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

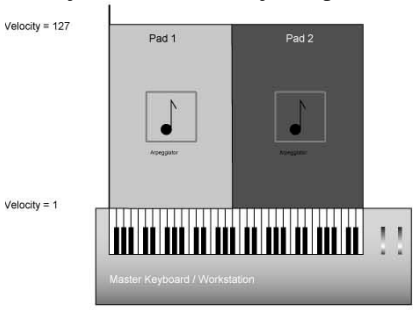


PERFORMANCE LAYER EXAMPLE

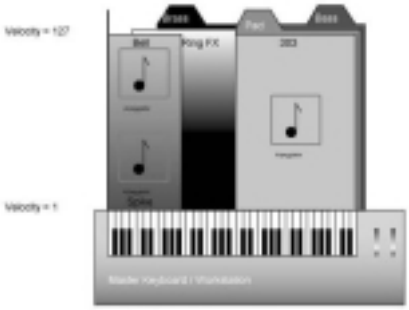


PERFORMANCE VELOCITY CROSSFADE EXAMPLE

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple « Performance Layer », deux Programmes « 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.

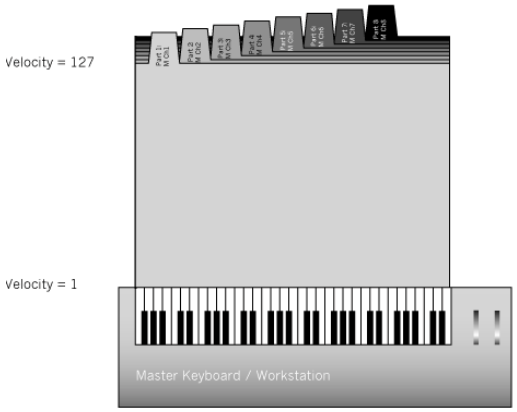


PERFORMANCE SPLIT EXAMPLE



Dans l'exemple « Performance Split », jouer sur la partie haute du clavier jouera le Pad 1, et jouer sur la partie basse du clavier jouera le Pad 2. En plus, différents Arpeggiators sont assignés aux parties haute et basse du clavier. Les deux peuvent être joués simultanément. L'autre exemple est beaucoup plus complexe. Une Performance peut être composée de jusqu'à 8 Parts, dans cet exemple, 6 Parts ont été utilisées. La partie basse du clavier est une superposition (ou Layer) de 3 Programmes, 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 cross fade de vélocité, ce qui signifie que lorsque vous jouez doucement dans cette étendue du clavier, un son « Spike » avec une arpeggiation se fait entendre, et lorsque vous jouez plus fort, un son « Bell » se fait entendre avec une arpeggiation différente. Pour spécifier le point de Split, utilisez le paramètre « Range » afin de déterminer l'étendue sur le clavier sur laquelle la Part sélectionnée sera restituée. Pour spécifier les crossfades de vélocité, utilisez le paramètre « Velocity Curve » afin de déterminer comment la Part sélectionnée répondra à la vélocité.

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



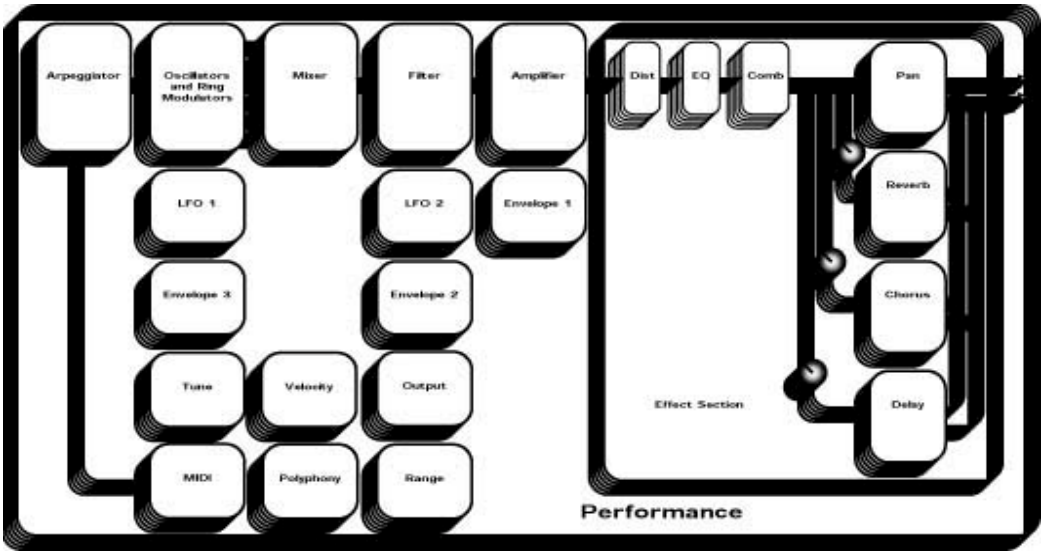
MULTI TIMBRAL PERFORMANCE EXAMPLE

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

NOTE:
Lorsqu'un message de changement de programme est reçu sur le canal MIDI Global, il changera le Programme 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 Programme assigné à cette Part. Les réglages d'effets stockés dans le Programme 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 Programme changera mais le réglage d'effets pour cette Part ne sera pas altéré. En plus, les paramètres Arpeggiator du Programme seront chargés dans la section « Parts Arpeggiator ».

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

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



Une Performance est littéralement une duplication de 8 Programmes, ce qui inclut les sections d'effets et les Arpeggiators.

UTILISATION MULTITIMBRALE

CONSEILS SUR LES CONFIGURATIONS MULTITIMBRALES

Le mode Multi dans le SUPERNOVA II RACK est le mode « Performance ». Pour effectuer une configuration multitimbrale, suivez la méthode suivante.
Assurez-vous que le SUPERNOVA II RACK est en mode Performance en pressant le bouton Performance, qui doit s'allumer. Pour commencer, nous vous suggérons d'utiliser « A 126 Multi Ch 1-8 » 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 Programmes d'usine A000 « Sintillator », Bank A). Maintenant, utilisez les boutons programmes et banques pour sélectionner le son désiré. Par exemple, le Programme 002 « Hardena 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 SUPERNOVA II RACK est joué au travers du canal MIDI 1. Si vous voulez assigner les Effets du Programme 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 Programmes 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 SUPERNOVA II RACK est joué au travers du canal MIDI 2. Si vous voulez assigner les Effets du Programme 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 Programmes 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 SUPERNOVA II RACK est joué au travers du canal MIDI 3. Si vous voulez assigner les Effets du Programme à la Part, pressez le bouton Output et mettez le paramètre « Effects used » sur Program.

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

Certains paramètres d'un Programme dans une Part de Performance peuvent être outrepassés sans avoir à changer les réglages du Programme 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 Programme source. La Part peut être optimisée de façon à ce que lorsque des changements de programme sont reçus sur cette Part, le SUPERNOVA II RACK garde les réglages effectués dans la Performance et ignore ceux du Programme 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:
Lorsqu'un message de changement de programme est reçu au travers du canal MIDI Global, il change le Programme 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 Programme assigné à cette Part.
Les réglages d'effets stockés dans le Programme 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 Programme change mais le réglage d'effets pour cette Part ne sera pas altéré. En plus, les paramètres Arpeggiator du Programme seront chargés dans la section « Parts Arpeggiator ».

NOTE:
Il n'y a qu'un seul contrôle Arpeggiator Speed dans une Performance. Régler la vitesse d'Arpeggiator de n'importe quelle Part agira sur les 8 Arpeggiators.
Si vous créez vos propres Performances à partir de Performances existantes autres que les Performances d'usine, 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) ».

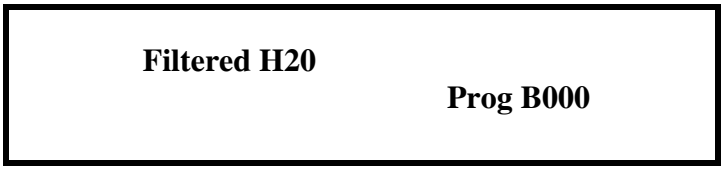
SELECTION - PROGRAMS & PERFORMANCES

Il y a beaucoup de sons dans le SUPERNOVA II, et ils sont arrangés par Banks de 128. Il y a 4 Banques de 128 Performances et 8 Banks de 128 Programmes., pour un total de 512 Performances et 1024 Programmes. 8 Drum Maps de 50 programmes.
Appuyez sur le bouton Programme active le mode Programme et l'afficheur indique:



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

Pressez le bouton Bank supérieur et l'afficheur indiquera:



La Banque B a été sélectionnée. Le bouton data du haut peut être utilisé pour sélectionner un son dans cette banque. Pour choisir un son dans cette banque différent de celui déjà sélectionné utilisez les boutons de programmes ou le bouton Data inférieur pour sélectionner par exemple le programme 123. L'afficheur indiquera.



Presser de nouveau le bouton de Bank inférieur pour retourner à la Banque A .

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

Lorsque des sons sont sélectionnés, les messages MIDI appropriés de changement de Banque et de Programme 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 Banque et de Programme dans le SUPERNOVA II RACK à partir d'un clavier de contrôle MIDI ou d'un séquenceur logiciel/matériel. Pour changer les Programmes 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 Banque et de Programme sur les canaux MIDI individuels assignés aux Parts de la Performance.

Vous trouverez un tableau à la page 1257 qui illustre les différents numéros de Banque pour la sélection des différents modes via MIDI.

SELECTION DE DRUM MAPS ET PROGRAMMES DRUM MAP

Appuyez sur le bouton programme pour activer le mode programme; L'afficheur indique.



Le mode programme est activé. Le bouton Programme est allumé et dans l'afficheur la ligne du bas indique "Prog" devant la banque et le numéro de programme. La ligne du haut indique le nom du programme.

Appuyez 8 x sur le bouton "bank up". L'afficheur indique :



Le Drum Map a000 est maintenant sélectionné. Le bouton data du haut peut être utilisé pour sélectionner un son dans ce Drum Map différent de celui déjà sélectionné utilisez les boutons de programmes ou le bouton Data inférieur. L'afficheur indiquera :



Le son a été changé indiquant le Programme a002. Les 50 programmes dans le Drum Map sont disponibles simultanément sur le clavier maître. Vous pouvez faire la sélection directement sur le clavier maître. Sélectionnez sur le clavier la note correspondant au son que vous voulez et maintenant jouez cette note en appuyant sur le bouton "Page Down. Si vous jouez la note D1 l'afficheur vous indiquera la même note puis après relâchement de la note, l'afficheur doit indiquer un fenêtre similaire à la précédente.

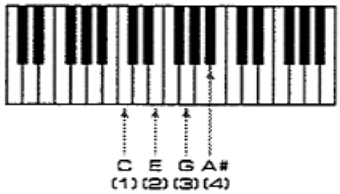
Lorsque des sons sont sélectionnés, les messages MIDI appropriés de changement de Banque et de Programme sont envoyés et peuvent être enregistrés sur un séquenceur logiciel ou matériel. La sélection des sons via MIDI est très simple, vous envoyez les commandes de changement de Banque et de Programme dans le SUPERNOVA II RACK à partir d'un clavier de contrôle MIDI ou d'un séquenceur logiciel/matériel. Pour changer les Programmes 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 Banque et de Programme sur les canaux MIDI individuels assignés aux Parts de la Performance.

Vous trouverez un tableau à la page 125 qui illustre les différents numéros de Banque 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 Programme 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 1 du menu Arpeggiator. Vous devez maintenant décider quel type de séquence vous voulez créer.
- Il y a deux types basiques de séquences d'Arpeggiator. Monophonique, où par exemple. lorsqu'un accord est joué sur le clavier MIDI, les notes individuelles de cet accord sont restituées par une séquence à une vitesse déterminée par le bouton rotatif « Speed », et Polyphonique, 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 1 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 4 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 18 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 Monophonique et Polyphonique sont légèrement différentes.

Commençons par le type Monophonique.
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 à la page 18 du mode Global. 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 arpégées. Imaginons que vous jouez les notes illustrées ci-après:



Comme vous pouvez le voir, c'est un accord de C7 composé des 4 notes C, E, G, et A#. Le SUPERNOVA II RACK 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 19 du mode Global et changer le numéro de note de ce pas dans la même page avec le paramètre "Note".

NOTE:
Un « Gate » de « Norm » ou « Glide »doit être assigné au step en cours de sélection sur cette page pour que le paramètre « Note » de cette page 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:
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.

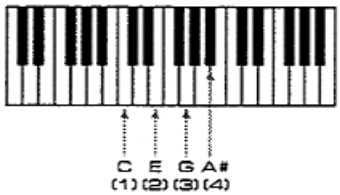
NOTE:
En mode Monophonique, vous pouvez programmer jusqu'à 12 notes.
Bien entendu, des séquences beaucoup plus intéressantes peuvent être programmées, par exemple:
Step 1 = Note 4, Step 2 = Note 1, Step 3 = Note 3, Step 4 = Note 2, Step 5 = Note 3, Step 6 = Note 2, Step 7 = Note 1, Step 8 = Note 4.

La séquence de notes est 4, 1, 3, 2, 3, 2, 1, 4 etc., etc. Une sorte de séquence Up/Down bizarre. Lorsque vous considérez qu'il y a 64 pas disponibles, vous pouvez imaginer le nombre de possibilités.
Il y a 2 autres paramètres associés à la programmation des séquences monophoniques. A la page 19 de Global, vous pouvez assigner des valeurs de vélocité pour chacun des pas, et à la même page , le « Gate Time » peut être également assigné pour chacun des pas. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Normal », le réglage du paramètre « Gate Time » 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 pour créer des effets rythmiques, 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 si la 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 maître. 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 "Arp Pattern editing via kbd" p 17 du mode Global pour plus détails

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 1 du menu Arpeggiator. Sélectionnez un 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:
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 19 de Global, vous pouvez assigner des valeurs de vélocité pour chacun des pas, et à la même page , le « Gate Time » peut être également assigné pour chacun des pas. Lorsque le paramètre « Gate » est sur « Normal », le réglage du paramètre « Gate e » 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 pour créer des effets rythmiques, 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 paramètre « Fill In » ne s'applique pas aux séquences polyphoniques et n'a aucun effet qu'il soit On ou Off.


NOTE:
Le Glide ne fonctionne que si la polyphonie du programme/Part est réglé sur Mono.

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 Programmes. 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 Programmes est des plus aisées sur le SUPERNOVA II Rack, étant donné que tous les contrôles nécessaires se trouvent sur sa face avant. D'abord, assurez-vous de bien être en mode Programme. Le bouton Programme doit être allumé. Vous n'avez plus qu'à régler les boutons dans les sections Oscillator, Filter, LFOs, Enveloppes, Arpeggiator et Effets, jusqu'à ce que le son désiré soit créé. Vous remarquerez que l'afficheur change à chaque fois pour indiquer le nom du contrôle rotatif que vous êtes en train de manipuler. L'affichage indique le premier contrôle à ajuster. Bien sûr plusieurs contrôles peuvent être manipulés en même temps, mais l'afficheur n'affichera que le dernier paramètre.

NOTE:

L'écriture des Programmes 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 46).
Une fois qu'un son a été créé, vous pouvez le stocker dans un des 128 emplacements de Programme de l'une des 8 banques. Pour ce faire, pressez le bouton Write. L'afficheur indiquera:

Write Prog A000 to A000 ?
Sintillator M-Wh

La ligne supérieure de l'affichage indique l'emplacement du Programme en cours et la destination. La ligne inférieure indique le nom du Programme, "Sintillator M-Wh" dans ce cas.
Dans ce mode, il est possible de changer la destination du nouveau son en utilisant le bouton Banque ou le bouton Data. Par exemple, en pressant le bouton Banque up dans l'exemple précédent, l'afficheur indiquera:

Write Prog A000 to B000 ?
Filtered H20

Comme vous pouvez le constater, la Banque B a été sélectionnée. Il est possible de changer la destination du son à l'intérieur de cette Banque en utilisant les boutons Programmes ou le bouton Data inférieur .

Write Prog A000 to B123 ?
TinCanWire M-Wh

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

NOTE:

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

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

Name Prog B123
' TinCanWire M-Wh '

Le nom du Programme peut maintenant être modifié. Le premier caractère du nom du Programme a un petit curseur qui le souligne. A l'aide du bouton Data supérieur, vous pouvez sélectionner les caractères disponibles, et avec le bouton rotatif Fast Data du bas, vous pouvez déplacer le curseur horizontalement .

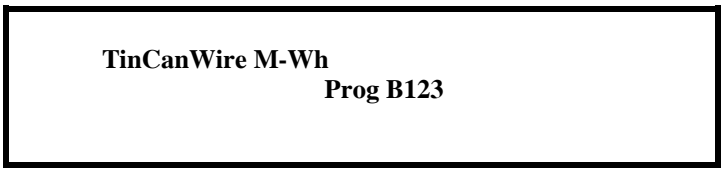
Une fois que le nom a été sélectionné, pressez Write de nouveau et l'afficheur indiquera:



Le SUPERNOVA II RACK vous demande de confirmer l'écriture du nouveau Programme sur le Programme de destination. Il y a un paramètre Catégorie sur la ligne supérieur de l'afficheur. C'est là que vous entrez la catégorie du Programme de façon à ce que le mode « Finder » puisse localiser facilement les Programmes 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 42).
Pour finaliser l'opération, pressez le bouton Write une dernière fois. L'afficheur indiquera:



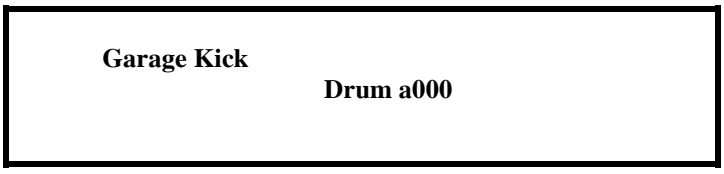
Cet affichage restera à l'écran pendant quelques secondes puis l'afficheur reviendra à la page Programme standard.



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

NOTE:
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 Programme, et ce qui peut être très utile sur scène, par exemple.

L'édition d'un programme de batterie est pratiquement identique à celle d'un programme standard. Il y a un paramètre supplémentaire qui n'est valable qu'en mode programme. Il est possible de définir le Pitch que le programme va utiliser quand il sera dans un Drum Map. Pour cela, sélectionnez le mode Programme (le bouton programme est allumé) et sélectionnez le Drum Map voulu. Par exemple si un Drum Map a été sélectionné l'afficheur indique :



Lorsque vous êtes dans ce mode, appuyez sur le bouton "Tune" dans la section Part Edit l'afficheur indique :



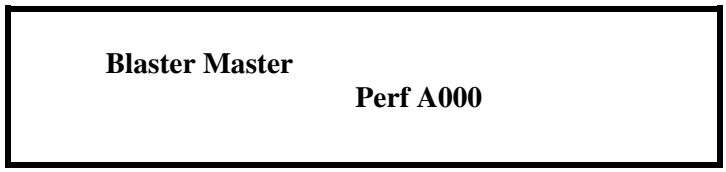
Le paramètre est "Drum played as" et la valeur est E3
Ce paramètre détermine la note sur laquelle va être accordé le Programme de batterie. Ce n'est pas la note du clavier maître qui déclenche le programme de batterie, (ce n'est pas assignable) mais le Pitch du programme. Vous pouvez le régler avec le bouton de données supérieur ou directement sur le clavier maître. Dans ce cas il suffit d'appuyer sur la note voulue en maintenant le bouton page up enfoncé et lorsque celle est affichée elle automatiquement insérée dans le programme en cour de sélection. L'intervalle de ce paramètre est de C-2 à G8. Ce paramètre est mémorisé dans le programme

L'écriture d'un programme Drum Map dans la mémoire ce fait de la même façon qu'avec les autres programmes. Les programmes peuvent être enregistrer dans un programme Drum Map et vice versa.


NOTE:
Ce paramètre n'est actif que dans un programme localisé dans un Drum Map

EDITION & ECRITURE - PERFORMANCES

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



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



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

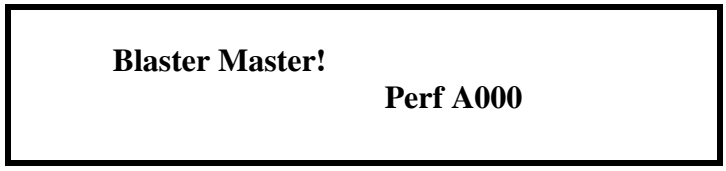
Dans ce mode, presser les boutons Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range feront s'afficher les paramètres correspondants pour la Part sélectionnée. Lorsqu'un de ces boutons est pressé, il s'allume pour indiquer qu'il a été sélectionné, ce qui permet de comparer facilement les valeurs des différentes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



Si aucun bouton de part n'est sélectionné, vous pouvez appuyer sur un bouton de part pour afficher la performance; Sinon l'afficheur indiquera le programme assigné à la Part que vous venez de sélectionner.
Pour plus de détails sur les menus Tune, Velocity, Output, MIDI, Polyphony et Range, référez-vous au chapitre « Part Edit Section » à la page 121 de ce manuel.

NOTE:
Presser n’importe quel bouton Part en mode Performance affiche non seulement le nom et l’emplacement du Programme, mais amène également la Part sélectionnée sur les contrôles de la face avant du SUPERNOVA II
Cela rend l’édition des Programmes 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 SUPERNOVA II Rack.

NOTE:
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 temporairement « Muter » 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 Mute dans la section Edit part (Le témoin du bouton de Mute est allumé pour indiquer que la fonction Mute est activée) et sélectionnez la part que vous voulez "muter" le bouton de la part mutée clignote pour indiquer qu'elle est mutée. L'afficheur indique :

DigiTrowserCough!
(Muted) Prog A030

La part est mutée; Appuyez à nouveau sur le bouton de Part avec la fonction mute active pour "démuter" cette part; le bouton arrête de clignoter et l'afficheur indique :

DigiTrowserCough!
Part un-Muted

La Part est maintenant réactivée. L'afficheur maintient le message un instant et retourne à :

DigiTrowserCough!
Prog A030

L'état de mute appliqué à chaque Part de la Performance est mémorisé avec la Performance; c'est très pratique pour une utilisation Live; Par exemple : Si 7 parts d'une performance sont mémorisées avec un Mute laissant uniquement la part 1 active qui joue une ligne de basse; Appuyez simplement sur le bouton de lute pour démuter/muter vos Parts; Vous pouvez ainsi facilement faire des breaks ou des entrées de ligne mélodiques à la volée pendant votre "Gig".

De la même façon une fonction Solo permet l'écoute séparée des sons; Il suffit d'appuyer sur le bouton Solo (le bouton Solo s'allume pour indiquer que la fonction Solo est activée) et appuyez sur le bouton de la part que vous voulez écouter en Solo. Le bouton de Part est allumé pour indiquer que cette Part est sélectionnée pour le Solo et les autres boutons de part clignotent pour indiquer que ces Parts ont été mutées. L'afficheur indique :

DigiTrowserCough!
Part soloed Prog A030

Cette parte est en Solo. Appuyez sur un autre bouton de Part pour changer la sélection de part pour le Solo; Une seule Part peut être sélectionnée pour le mode Solo. Pour sortir de ce mode appuyez simplement sur le bouton Solo; Celui ci s'éteint.

⚠ NOTE:

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

⚠ NOTE:

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 bénéficier de Performances multiples.

⚠ NOTE:

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 Programme 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 Banque, du numéro et du nom de la Performance, à celui du Programme, du numéro et du nom de la Part. Pour revenir à l'affichage précédent, pressez simplement le bouton Performance.

ECRITURE DE PERFORMANCES DANS LA MEMOIRE

⚠ NOTE:

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 46 pour plus de détails).
Une fois qu'une Performance a été créée, vous pouvez stocker la Performance dans un des 512 emplacements de performance.
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 de banque et de programme. Par exemple, dans l'exemple au dessus appuyez sur 001 a l'aide des boutons de programme. 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:

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 performance 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.

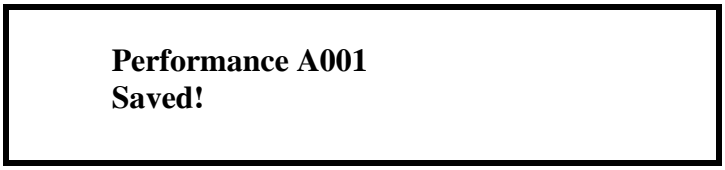
Une fois que le nom a été sélectionné, pressez Write de nouveau et l'afficheur indiquera:



Le SUPERNOVA II RACK vous demande de confirmer le remplacement de la Performance de destination par la Performance en cours d'édition. Sur la ligne supérieure de l'affichage, le SUPERNOVA II RACK vous demande si vous voulez « updater » (réécrire) tous les Programmes 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 Programmes (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 Programmes utilisés dans la Performance sélectionnée. Si ce paramètre est sur « Each », toutes les modifications apportées aux Programmes (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 SUPERNOVA II RACK vous demande alors de confirmer chaque Part individuellement, indiquant le numéro de Part et le numéro de Programme.
Dans ce mode, des Parts individuelles peuvent être laissées inaltérées en tournant le bouton fast data du bas.

⚠
NOTE:
Dans ce mode, le bouton Compare permet de basculer entre le Programme de destination et le Programme édité. Les boutons Performance et Programme 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:
:
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.

SECTION MASTER VOLUME



INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION
Cet interrupteur allume ou éteint le SUPERNOVA II RACK.

NOTE:
Toutes les éditions de programmes performances qui n'ont pas été sauvegardées seront perdues lors de l'extinction du SUPERNOVA II

MASTER VOLUME
Ce contrôle rotatif permet d'ajuster le volume général du SUPERNOVA II RACK aux sorties Gauche et Droite.

NOTE: :
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 II, aucune sortie ne sera audible quelle que soit la position du contrôle Master Volume. Pour initialiser le volume, renvoyez un niveau cohérent via MIDI ou montez ce contrôle (ce qui prend automatiquement le dessus sur le réglage MIDI).

NOTE: :
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.

PRISE CASQUE.

Utilisez cette prise pour écouter les sorties droite et gauche du SUPERNOVA II RACK au casque. Cette sortie accepte toute sorte de casque

NOTE:
l'amplificateur casque du SUPERNOVA II RACK délivre un signal élevé si un casque basse impédance est utilisé (ex 8 ohms). N'oubliez pas que le niveau de pression acoustique obtenu avec un casque basse impédance peut causer des dommages à vos oreilles

SECTION MODE



C'est ici que vous sélectionnez les modes de fonctionnement du SUPERNOVA II RACK, que vous lancez la fonction Demo/Finder, que vous éditez les paramètre du Mode Global, que vous écrivez et comparez les Performances et les Programmes, que vous assignez des programmes et performances au Map de Favoris, que vous sélectionnez les mode programme performance et favoris et que vous écoutez la Démo..

Bouton PERFORMANCE
Lorsque ce bouton est enfoncé (allumé) le mode performance est sélectionné. Voir page 25 pour plus de détails

Bouton PROGRAM
Lorsque ce bouton est enfoncé (allumé) le mode programme est sélectionné. Voir page 23 pour plus de détails

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

1	Bass	9	Pad	17	User 1
2	Hard Bass	10	Strings	18	User 2
3	Soft Lead	11	Keyboard	19	User 3
4	Hard Lead	12	SFX	20	user 4
5	Porta Lead	13	Drums		
6	Arpeggio	14	Piano		
7	Motion	15	Organ		
8	Bell	16	Brass		

Chaque Performance et chaque Programme dans le SUPERNOVA II RACK 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 Finder et une petite séquence jouera. Si le paramètre "Finder" Démo" à la page 14 du mode Global est activé.. Lorsque vous appuyez sur le bouton Finder, l'afficheur indique:

Category Pad
D000 Synched Formant

Le paramètre le du haut est « Catégory ». Dans cet exemple, la catégorie est sur « Pad ».
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, Motion, Bell, Pad, Strings, Keyboard, SFX, Drums, Piano, Organ, Brass et User 1 à 4.

Le paramètre du bas est le Programme de la catégorie sélectionnée. Dans l'exemple précédent, c'est D000 Synched Formant. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour sélectionner les sons.
Pour revenir à l'opération normale pressez le bouton Programme ou Performance.

BOUTON GLOBAL
Le mode Global comprend tous les paramètres qui agissent sur le fonctionnement général du SUPERNOVA II. Ce mode est accessible en pressant le bouton Global.

NOTE: :
Lorsque des données Global sont écrites dans la mémoire, le Programme ou la Performance sélectionné sera celui qui s'affichera lorsque vous allumerez le SUPERNOVA II RACK.

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans le mode Global, 19 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:



Le paramètre supérieur est « Master tune » et sa valeur « +00 ».
Ce paramètre détermine l'accord global du SUPERNOVA II Rack. 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.

NOTE:
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 cas une valeur « 1 ».
Ce paramètre détermine le canal MIDI Global pour le SUPERNOVA II Rack. Ce canal MIDI est utilisé pour la transmission et la réception des données Sysex en mode Programme. 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.

NOTE:
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 2 a l'aspect suivant:

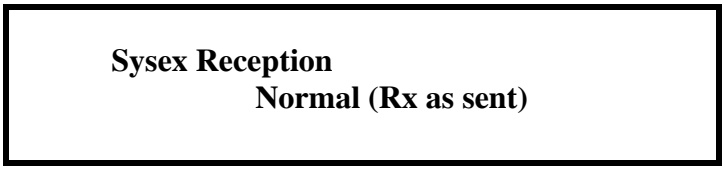


Le paramètre sur la ligne supérieure de l'afficheur est « Sysex transmission » et sa valeur « Single program ». Ce paramètre sélectionne le type de données qui seront transmises via MIDI. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La valeur qui est affichée sur la ligne inférieure 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, Program bank A, Program bank B, C, D, E, F, G, H, Program bank A request, Program bank B request, C request, D request, E request, F request, G request, H request, Performance bank A, B, C, D, Performance bank A request, B request, C request, D request, Drum Map a, b, c, d, e, f, g, h, Drum Map a request, b request, c request, d request, e request, f request, g request, h request, Total data, Total data request. Ce paramètre est mémorisé dans le mode Global.

NOTE:
Le SUPERNOVA II RACK peut accepter des transferts de Sysex dans n'importe quel mode.

NOTE:
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 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 Banque, 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 Banque arrivant sera stocké dans le même emplacement que celui que la Banque 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 Banque arrivant sera stocké dans la Banque de Programmes sans tenir compte de son emplacement original. Si ce paramètre est sur "All perfs to bank A" Toute Banque de Performances arrivant sera stocké dans la Banque de performance A sans tenir compte de son emplacement original.
Si ce paramètre est sur « Disabled », aucun Sysex ne sera reçu. Les valeurs disponibles sont: Disabled, Normal (Rx as sent), All progs to bank A, All progs to bank B, All progs to bank C, All progs to bank D, All progs to bank E, All progs to bank F, All progs to bank G, All progs to bank H, All progs to Dmap a, All progs to Dmap b, All progs to Dmap c, All progs to Dmap d, All progs to Dmap e, All progs to Dmap f, All progs to Dmap g, All progs to Dmap h, All perfs to bank A, All perfs to bank B. All patts to user (U).Ce paramètre est mémorisé comme Global.


NOTE:
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 4 a l'aspect suivant:

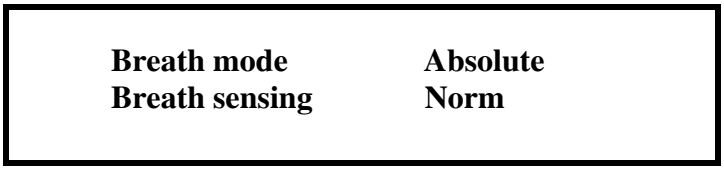


Le paramètre supérieur est « MIDI clock » et sa valeur « Int ».
Ce paramètre détermine si le SUPERNOVA II RACK est synchronisé à l'horloge MIDI interne ou à une horloge MIDI externe. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Les valeurs disponibles sont: On et Off. Ce paramètre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

Le paramètre inférieur est « Breath control » et sa valeur « Off ».
Ce paramètre détermine si le SUPERNOVA II RACK 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.


NOTE:
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 5 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est "Breath mode". Dans ce cas la valeur "absolute".
Ce paramètre détermine comment le SUPERNOVA II RACK 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 4 du mode global) sera modulée directement sans tenir compte du réglage dans le programme actuellement assigné. Si ce 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.

Le paramètre du bas est "Breath sensing". Dans ce cas avec la valeur "Norm".
Ce paramètre détermine la sensibilité du SUPERNOVA II RACK 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 paramètre est mémorisé comme Global.

La Page 6 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Arp trans chan » et sa valeur « Kbd ».
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 Kbd seule la zone de transposition en temps réel du clavier (lorsque le bouton trans zone est allumé) peut être utilisée. Lorsque le paramètre est sur une valeur entre 1 et 16, une information de note d'une canal MIDI externe peut aussi être utilisée pour la transposition en temps réel. La zone de transposition en temps réel du clavier (lorsque le bouton trans zone est allumé) peut toujours être utilisée pour transposer le motif d'arpège, dans ce cas la note d'information correspondante est transmise sur le canal de transposition d'arpège. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de 1 à 16.

La valeur de transposition appliquée à l'arpégiateur correspond à la différence en demi-tons entre la note jouée et la note définie par "Arp Transpose Reference Note" (Aussi définie dans le menu Global - voir ci dessous). La transposition peut être négative ou positive. Par exemple, si la note de référence définie est C3. Jouer sur C#3 transpose tout le motif d'arpège un demi-ton au dessus de la note originale. Si vous jouez Bb2, la totalité du motif d'arpège sera transposée 2 demi-tons au dessous de l'original. Pour retourner à la position originale du motif d'arpège (transposition 0 demi-ton), il est nécessaire de rejouer la même note que celle définie par le paramètre "Arp Transpose Reference Note"

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.

NOTE:
Un motif d'arpège doit avoir la fonction de transposition en temps réel (dans le menu arpège) sur On pour que cette fonction prenne effet.

NOTE:
lorsqu'une note de donnée de transposition en temps réel est reçue ou générée par le clavier, le bouton "Trans Zone" clignote brièvement.

NOTE: :
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:

Local control	**On**
Memory protect	**Off**

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 SUPERNOVA II RACK avec un séquenceur. Ce paramètre est mémorisé comme global.

NOTE: :
S'il n'y a pas de boucle de retour MIDI connectée (un séquenceur avec le MIDI out connecté sur le MIDI in du SUPERNOVA II RACK et le MIDI out du SUPERNOVA II RACK 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 ou Favourites, si le local control est Off et qu'il n'y a pas de boucle MIDI, l'afficheur indiquera tous les changements effectués avec le pavé numérique mais sans changer le son. Comme le SUPERNOVA II RACK indique qu'une modification a été transmise mais le message n'a pas été reçu en retour. Donc le nom et le programme n'ont pas été changés.

NOTE:
Si le "local Control" est sur Off, en mode performance, pour les Parts mutées ou le mode Solo, le clignotement des boutons de parts indiquera que les informations MIDI sont transmises, mais ne correspondra 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 Programmes, Performances, Patterns ou autres données Global ne peuvent pas être enregistrées dans la mémoire.
Dans la position « Off », les Programmes, 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:

Restore from ROM:
One program

NOTE:
Appuyez sur le bouton Write dans cette page pour démarrer le processus « Restore ».

Le paramètre est « Restore » et sa valeur « One prog ». Ce paramètre permet de « retrouver » les Programmes, 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 SUPERNOVA II RACK 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 SUPERNOVA II RACK 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 SUPERNOVA II RACK vous demandera l'emplacement (la Banque et le numéro du Programme) où vous voulez stocker le Programme. Les valeurs de ce paramètre sont: One prog, One Perf, One patt, All progs, All perfs, All patts, Globals, Prog Change Table, All data, Prog bank A, Prog bank B, Prog bank C, Prog bank D, Perf bank A, Perf bank B, Dmap a,. Dmap b,. Dmap c,. Dmap d,.

La Page 9 a l'aspect suivant:

Input/sw 1	**Audio in**
Input/sw 2	**Audio in**

Le paramètre du haut est "Input sw/1. Dans ce cas la valeur est Audio in
Ce paramètre détermine ce que l'entrée 1 doit faire. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Sur la position "Audio in" cette entrée accepte un signal audio externe. Dans la position "Switch", elle 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 1 est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale sustain mais dans ce cas une pédale de sustain inversée (normalement fermée). Ce paramètre est mémorisé comme Global.

Le paramètre du bas est "Input sw/2. Dans ce cas la valeur est Audio in
Ce paramètre détermine ce que l'entrée 2 doit faire. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Sur la position "Audio in" cette entrée accepte un signal audio externe. Dans la position "Switch", 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 et dans ce cas une pédale de sustain inversée (normalement fermée). Ce paramètre est mémorisé comme Global.

La Page 10 a l'aspect suivant:

Pedal/sw 3	**Pedal- R**

Ce paramètre est "Pedal/sw 3"le mode de pédale. Dans ce cas la valeur est Pedal-R
Ce paramètre détermine ce que l'entrée Pedal/sw 3 doit faire. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Dans la position "Pedal-R", l'entrée est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale d'expression et peut être "mappée" pour utiliser n'importe quel contrôleur avec le paramètre Pedal/breath de la page 4 de ce menu. Dans ce cas une pédale d'expression avec la sortie de contrôle sur l'anneau du Jack de la pédale. Dans la position "Pedal-T", l'entrée est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale d'expression et peut être "mappée" pour utiliser n'importe quel contrôleur avec le paramètre Pedal/breath de la page 4 de ce menu. 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 "Switch", l'entrée est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale de sustain. Dans ce cas une pédale de sustain "Normale". Dans la position Switch-I, l'entrée est configurée pour fonctionner comme une entrée de pédale sustain, dans ce cas une pédale de sustain inversée (normalement fermée). Plage de valeur entre, Pedal-T, Pedal-R, Switch et Switch-I. Ce paramètre est mémorisé comme global..

La Page 11 a l'aspect suivant:



Le paramètre du haut est "Vel sensing". Dans ce cas la valeur est Hard.
Ce paramètre altère la courbe de vélocité du SUPERNOVA. II Rack. Utilisez le bouton Fast Data supérieur pour ajuster ce paramètre. Il 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 maître 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.

Le paramètre du bas est "Knob Mode". Dans ce cas la valeur est Pick up
Ce paramètre détermine si la valeur des paramètres contrôlés par boutons rotatifs saute immédiatement à la valeur actuelle aussitôt qu'un bouton est tourné ou si le bouton doit passer par la valeur sauvegardée du paramètre édité avant de changer la valeur de ce paramètre. Utilisez le bouton Fast Data inférieur pour ajuster ce paramètre; A la position "Normal", la valeur du paramètre édité saute à la valeur du bouton dès que celui ci est tourné.. A la position "pick up", le paramètre édité ne change que lorsque le bouton atteint la position correspondante à la valeur sauvegardée du paramètre éditée. Le bouton devient alors actif et modifie le paramètre et transmet le contrôleur approprié. L'intervalle de ce paramètre est Normal ou Pick up.

NOTE: :
lorsque ce paramètre est sur Pick up, aucune donnée de contrôleur n'est envoyée et aucune édition n'est validée tant que le bouton ne passe pas par la valeur sauvegardée du paramètre édité.

La Page 12 a l'aspect suivant:



Ce paramètre détermine si le SUPERNOVA II Rack 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: :
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 13 a l'aspect suivant:



Ce paramètre détermine si le SUPERNOVA II RACK répond aux messages MIDI de changement de programme ou non. Utilisez le bouton Fast Data supérieur pour 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 125 pour plus de détails sur les messages de banque reçus par le SUPERNOVA II. Quand ce paramètre est réglé sur Program Map, 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 ignorés. Ce filtre est global et s'applique dans tous les modes. Ce paramètre peut être, "enable" "Program map" ou "disable" et il est mémorisé comme global.

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

La Page 14 a l'aspect suivant:

Prog change TX	**On**
Finder demos	**Off**

Le paramètre du haut est "Prog change TX. Dans ce cas la valeur est On
Ce paramètre détermine si le SUPERNOVA II RACK transmet ou non des message MIDI de changement de programme est des messages de Banques lorsqu'un nouveau programme ou performance est sélectionné. (inclus les programme change dans une Part de performance).Utilisez le bouton Fast Data supérieur pour ajuster ce paramètre. Sur la position On, chaque fois qu'un programme ou une performance est sélectionné le message de banque et de programme approprié est envoyé sur la canal MIDI correspondant.
Sur la position Off aucun message de banque ni de programme n'est envoyé. Ce paramètre peut être sur On ou Off et il est mémorisé comme global

Le paramètre du bas est "Finder Demos". Dans ce cas la valeur est Off
Ce paramètre détermine si le mode démo du Finder est activé ou non. Utilisez le bouton Fast Data inférieur pour ajuster ce paramètre. Sur la position On, lorsque le mode Finder est activé, une petite demo est jouée dans le style de la catégorie assignée au programme sélectionné. Sur la position Off, la fonction Finder fonctionne toujours mais ne joue plus les démos. C'est pratique lorsque vous travaillez avec un séquenceur externe et que vous écoutez les sons pendant que le séquenceur tourne. Ce paramètre peut être sur On ou Off et il est mémorisé comme global

La Page 15 a l'aspect suivant:

Sysex Tx delay	**070msOn**
Temp disp tim	**100**

Le paramètre du haut est "Sysex tx delay"; Dans ce cas la valeur est 070
Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle les données du SUPERNOVA II RACK sont transmises. Utilisez le bouton Fast Data supérieur pour ajuster ce paramètre. Ce paramètre peut être utile lorsque vous travaillez avec un PC et une interface MIDI qui ne peut pas recevoir les données Sysex correctement. (Des erreurs ont lieu pendant la lecture du Dump) l'intervalle est en Milliseconde et concerne la pause entre deux dumps d'un flux de Sysex. L'intervalle de ce paramètre est entre 000ms et 127ms et il est mémorisé comme global

NOTE: .
Ce n'est pas une solution radicale pour les problèmes de transfert de Sysex Si le problème persiste essayez avec une autre interface MIDI ou un autre ordinateur. Les "Packet errors" ne sont pas un bug du SUPERNOVA II RACK mais un problème avec le système d'enregistrement et de lecture des Dumps Sysex; . Ce paramètre n'est là que pour essayer d'améliorer le résultat avec des équipements qui ne fonctionnent pas correctement.

Le paramètre du bas est "Temp disp time"; Dans ce cas la valeur est 100
Ce paramètre détermine le temps d'affichage temporaire; Lorsqu'un menu est ouvert, et que vous modifiez un paramètre à l'aide d'un bouton rotatif, l'afficheur va indiquer la valeur du paramètre que modifiez jusqu'à l'arrêt du mouvement du bouton rotatif. Après un instant, l'afficheur va retourner à la page du menu sélectionné. Ce paramètre détermine ce temps d'affichage. Utilisez le bouton Fast Data inférieur pour ajuster ce paramètre; L'intervalle est entre 000 et 127 et il est mémorisé comme global

La Page 16 a l'aspect suivant:

Program change	**002**
Selects	**Perf A010**

Le SUPERNOVA II Rack est équipé d'un mode "Table de changement de programme qui permet à n'importe quelle commande MIDI de changement de programme d'appeler n'importe quel Programme ou Performance à partir de n'importe quelle Banque, ou de sélectionner un nouveau motif d'arpégiateur pour le programme sélectionné . Le « Program Change Table » est programmable et est mémorisée comme Global. Pour sélectionner la table de program change, envoyez un message de Banque 0 (contrôleur 32 avec une valeur de 0). Dans cette Banque, les changements de programme entrant se font en fonction de la séquence dans mémoire Favoris. L'assignation de programmes performances ou patterns d'arpégiateur à a table de program change se fait avec le bouton "Assign" dans la section Mode.

Le paramètre supérieur est « Program change » et sa valeur « 002 ».
Ce paramètre indique quelle partie du « Favourites » sera affichée/éditée. Utilisez le contrôle Fast data du haut pour ajuster ce paramètre. Le Map Favoris permet aux messages MIDI de changement de programme d'appeler n'importe quel son dans le SUPERNOVA II Rack. 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: :
Le "Program map" peut être activé à chaque fois en réglant le paramètre "Incoming program change" à la page 13 du mode global sur "Program Change Table".


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


NOTE: :
Ce Map favoris est assigné à la banque MIDI 0 (contrôleur 32 avec une valeur 0). Si ce message est reçu par le SUPERNOVA II Rack, celui ci passe d'un fonctionnement "normal" à celui de table de changement de programm. Tout programme Change reçu après se fera en fonction de cette table. Vous pouvez désactiver ce mode en envoyant un message de banque qui sélectionne soit une banque de programme soit une banque de performance. Voir page 12537 pour des détails a propose des messages de banque reçus par le SUPERNOVA II Rack


NOTE:
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 Programme spécifié dans le paramètre précédent. Utilisez le contrôle Fast Data du bas et le bouton Banque pour ajuster ce paramètre. Dans ce cas précis, le son assigné est Performance A010. Presser le bouton Banque dans ce mode permet de sélectionner n'importe quelle Banque de Programmes ou de Performances. Le contrôle Fast Data du bas permet de sélectionner n'importe quel son de la Banque sélectionnée. Les valeurs disponibles sont: Curr, Prog A, Prog B, Perf A, Arp M (Patterns Mono), Arp P (Patterns poly)& Arp U (patterns user. Ce paramètre est mémorisé comme global.

La Page 17 a l'aspect suivant:

Arp pattern editing
Via kbd Off

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 par un clavier maître ou non. Quand ce paramètre est sur Off, l'édition de motif (Pattern) par le clavier n'est pas possible, mais seulement l'édition par pas à la page 19 du mode global. Si ce paramètre est sur ON, les notes et les vélocités peuvent être entrées directement par le clavier. Pour faire cela, mettez le paramètre sur ON puis sélectionnez un pattern et un nombre de pas pour le pattern désiré à la page 18 du mode global. Maintenant allez à la page 19 du mode global et vérifiez que le pas du pattern est sur 1. Pendant, que vous êtes à la page 19, 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 pressée, 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.

La Page 18 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 édité 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:
Les Patterns programmables 000-63 sont monophoniques, et les Patterns programmables 64-127 sont polyphoniques.

NOTE:
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 19 a l'aspect suivant:

Step	**Note**	**Vel**	**Gate**
01	**01**	**127**	**Norm**

le paramètre supérieur est « Step Note Vel. gate » et sa valeur « 01 ».
Ce paramètre sélectionne le paramètre du Pattern qui va être édité avec le contrôle Fast Data du bas. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour sélectionner le paramètre à éditer. Le curseur indique la sélection en cour, dans ce cas Note. Lorsque le curseur est sur Step, la valeur du paramètre situé en dessous vous indique le pas sélectionné. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour sélectionner le pas. L'intervalle est de 01 à 64 mais dépend de la valeur spécifiée dans le nombre de pas (page 18 de Global) lorsque le curseur est sur Note, la valeur du paramètre situé en dessous détermine la valeur de la note pour le pas sélectionné. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour déterminer cette note. L'intervalle de ce paramètre est de 01 à 12 pour les patterns monophoniques (000 à 063) et -36 à +36 pour les motifs polyphoniques (64 à 127); Lorsque le curseur est sur "Vel". La valeur du paramètre situé dessous détermine la vélocité de la note du pas sélectionné. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour déterminer cette vélocité. L'intervalle de ce paramètre est de 01 à 127. Lorsque le curseur est sur "Gate", la valeur du paramètre situé en dessous détermine le temps de Gate (maintien) de la note du pas sélectionné. A la position "normal" le Gate est égal à un pas sauf si le pas suivant est sur "Tie". A la position Tie, les notes sont liées ensembles. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour sélectionner le type de Gate. A la position Rest, la note est un silence. A la position Glide, l'effet de portamento est engagé comme avec l'autoglide. L'intervalle de ce paramètre est Norm, Tie, Rest, Glide. Voir page 35 pour plus de détails sur la programmation de Patterns. Ce paramètre est mémorisé comme donnée de Pattern.



NOTE:

Le paramètre de note n'est accessible que si le Gate du pas est sur Norm ou Glide



NOTE: :

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.

Bouton COMPARE

Ce bouton est utilisé pour activer la fonction Compare. Lorsque vous éditez un Programme, 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:

Lorsque le bouton Compare est tenu, il est aussi possible de vérifier n'importe quel paramètre du Programme 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: :

Si vous souhaitez vérifier la valeur d'un paramètre d'un Programme édité (à la place du Programme 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 Programme en cours de modification plutôt qu'à celle du paramètre du Programme original.



NOTE: :

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

Bouton WRITE

Ce bouton est utilisé pour sauvegarder la performance, le programme, Global Data & pattern d'arpège en cour de sélection. En mode performance ce bouton est utilisé pour écrire une performance dans un emplacement mémoire (voir page 37 pour plus de détails). Idem pour le mode programme (voir page 34), le mode global (voir page 42) et un pattern utilisateur (voir page 31).

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 FAST DATA
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. Lorsque l'afficheur indique un nom de programme ou de performance alors le bouton supérieur permet la sélection de banque et le bouton inférieur permet la sélection du son ou de la performance.

Boutons BANK
Ces boutons sont utilisés pour sélectionner la banque de programme ou de performance.

Boutons PROG
Ces boutons sont utilisés pour sélectionner un programme ou une performance.

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 mode Global. Les pages "suivantes" sont accessibles en pressant le bouton Page du haut, et les pages "précédentes", en pressant le bouton Page du bas.


NOTE:
Les boutons de page peuvent aussi être utilisés en conjonction avec les touches du clavier pour entrer directement les valeurs de note pour des paramètre comme l'intervalle en édition de part d'une performance (vois page 118) et l'accord d'un programme de Drum; (voir page 114)

SECTION ARPEGGIATOR



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

Bouton MENU
Lorsque vous appuyez sur ce bouton une série de pages est disponible; Ces pages contiennent les paramètre qui concernent cette section. Dans la section Arpégiateur il y a 7 pages disponibles. Vous pouvez les sélectionner à l'aide des boutons "Page up" et "Page Down" à 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:

Pattern bank	**Mono**
Pattern no.	**120**

Le paramètre supérieur est « Pattern Bank » et sa valeur « Mono ».
Ce paramètre détermine le type de Pattern que l'Arpeggiator utilisera. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster la valeur. La Banque « Mono » est composée de 128 Patterns monophoniques préprogrammés (où une seule note est jouée à la fois). La Banque « Poly » est composée de 128 Patterns polyphoniques préprogrammés (où toutes les notes jouées sur le clavier maître sont restituées simultanément et transposées). La Banque « User » est composée de 128 Patterns programmables en mode Global. Les Patterns 000-063 dans cette Banque sont monophoniques, et les Patterns 064-127 sont polyphoniques. Les valeurs disponibles sont: Mono et Poly, et User . Ce paramètre est normalement mémorisé avec le Programme. Toutefois, en mode performance, si le paramètre "Arp bank & pattern used" situé dans le menu spécial (Vel/out) de la section part edit est réglé sur Part, alors ce paramètre est mémorisé avec la performance.

Le paramètre inférieur est « Pattern no. » et sa valeur « 120 ». Ce paramètre détermine quel Pattern de la Banque en cours est utilisé par l'Arpeggiator. Utilisez le bouton 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 Programme. Toutefois, en mode performance, si le paramètre "Arp bank & pattern used" situé dans le menu spécial (Vel/out) de la section part edit est réglé sur Part, alors ce paramètre est mémorisé avec la performance

⚠
NOTE:
En mode performance, la banque et le numéro de pattern affichés à cette page seront différents de ceux affichés au programme dans la part sélectionnée si le paramètre "Arp bank & pattern used" situé dans la page 1 du menu spécial, la section part edit, est réglé sur Part

La Page 2 a l'aspect suivant:

Latch type	**Constant**
Quantise	**Mode 1**

Le paramètre supérieur est « Latch Type » et sa valeur « Constant ».
Ce paramètre détermine comment la fonction de verrouillage « Latch » se comporte. Utilisez le bouton 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 programme.

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 le bouton 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 les opérations disponibles:

MODE

Off = Non Quantifié
Mode 1 = Quantifié
Mode 2 = quantification intelligente
Mode 3 = Quantifié avec le motif verrouillé au séquenceur et autres arpégiateurs quantifiés.
Mode 4 = Quantification intelligente avec le motif verrouillé au séquenceur et autres arpégiateurs quantifiés

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 Programme.


NOTE:
En performance, si plus d'une part utilise un programme avec un arpégiateur et si ces programmes ont l'arpégiateur quantifié (mode 1,2,3 ou 4) alors activer n'importe quel arpégiateur va démarrer tous les arpégiateurs da la performance synchronisés ensembles. (bien que vous ne les entendrez que lorsque le bon intervalle ou canal MIDI sera déclenché) Cela signifie que les phases générées séparément par les différents arpégiateurs sont toujours en synchronisation même si elle sont déclenchées à des moments différents.


NOTE:
Ce paramètre affecte aussi la manière dont le paramètre Key reset de la page 1 du menu "Arp" agit. Voir page 58.

La Page 3 a l'aspect suivant:

Velocity	**Played**
Octave range	**1**

Le paramètre supérieur est « Velocity » et sa valeur est « Played ».
Ce paramètre détermine comment la vélocité des notes jouées agit sur l'arpeggiation. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster la valeur. Sur la position « Played », les vélocités des notes jouées seront dupliquées dans les notes arpégées. 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 celles des valeurs programmées dans les Patterns. Les valeurs disponibles sont: Played, Full, Half et Prog. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Le paramètre inférieur est « octave range» et sa valeur « 1 ».
Ce paramètre détermine le nombre d'octave que va balayer l'arpégiateur. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster la valeur.
Les valeurs disponibles sont: 1, 2, 3 ou 4 octaves. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.


NOTE:
Lorsque ce paramètre est réglé sur plus d'une octave, alors le paramètre "Fill in" affecte la façon dont le pattern va balayer les octaves sur le pattern Up/Down (mono 000 à 003). Voir page 56 pour plus de détails sur le paramètre "Fill in".

La Page 4 a l'aspect suivant:

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

Le paramètre supérieur est « Fill-In » et sa valeur « On-Played ».
Ce paramètre n'agit que sur les Patterns monophoniques. Utilisez le bouton 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 Programme.


NOTE:
lorsque vous utilisez un des motifs standards Up/Down (patterns monos 000 à 003) le "Fill in" peut être utilisé pour déterminer comment le motif va balayer le nombre d'octaves sélectionnés. Lorsque le paramètre "Fill in" est sur un des réglages de type ON, le motif balaie la totalité des octaves pour un seul passage du pattern. Lorsque ce paramètre est sur un des réglages de type OFF, le motif fera un passage complet pour chaque octave.


NOTE:
la partie ordre de note du paramètre Fill-in est ignoré par les patterns 000 à 010 qui génèrent des arpèges par algorithme plutôt que par des données de motifs fixes.

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 MIDI. Utilisez le bouton 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 Programme.

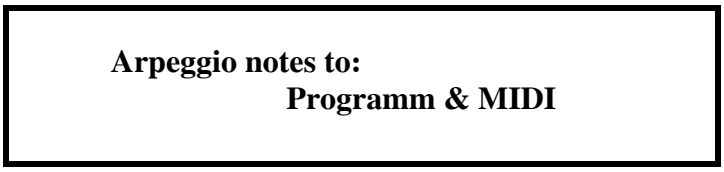
La Page 5 a l'aspect suivant:

Real time trans	**Off**

Le paramètre supérieur est « Real time tran » et dans cet exemple sa valeur « Off ».
Ce paramètre est utilisé pour déterminer si l'arpégiateur peut être transposé en temps réel. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster la valeur. Sur "ON" la totalité de l'arpégiateur peut être transposée en temps réel soit par une note jouée dans la zone de transposition en temps réel du clavier maître (active lorsque le bouton "real time transpose est allumé) ou par une note reçue sur le "real time transpose chanel".

La valeur de transposition appliquée à l'arpégiateur correspond à la différence en demi-tons entre la note jouée et la note définie par "Arp Transpose Reference Note" (définie dans le menu Global). La transposition peut être négative ou positive. Par exemple, si la note de référence définie est C3. Jouer sur C#3 transpose tout le motif d'arpège un demi-ton au dessus de la note originale. Si vous jouez Bb2, la totalité du motif d'arpège sera transposée 2 demi-tons au dessous de l'original. Pour retourner à la position originale du motif d'arpège (transposition 0 demi-ton), il est nécessaire de rejouer la même note que celle définie par le paramètre "Arp Transpose Reference Note"

La Page 6 a l'aspect suivant:



Le paramètre est « Arpeggio notes to » et sa valeur « Program & MIDI ».
Ce paramètre détermine si le motif d'arpège est envoyé dans le moteur sonore du SUPERNOVA II Rack, vers la sortie MIDI ou les deux. Utilisez le bouton 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 SUPERNOVA II Rack. Si le paramètre est sur « Program & MIDI », le SUPERNOVA II Rack joue le motif d'arpège et ce dernier est également envoyé au travers de la sortie MIDI. Si le paramètre est sur « MIDI Only », aucun son ne sort du SUPERNOVA II Rack mais le motif d'arpège est envoyé vers la sortie MIDI. Les valeurs disponibles sont: Program Only, Program & MIDI et MIDI Only. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

NOTE: :
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 7 a l'aspect suivant:



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'arpégiateur 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'arpégiateur 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: :
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:
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 arpégiateurs 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) coïncide 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:
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.

Bouton ON/OFF
Ce bouton détermine si l'arpégiateur du programme sélectionné est activé ou non; Appuyez sur ce bouton pour activer l'arpégiateur (le bouton s'allume). Appuyez une nouvelle fois pour désactiver l'arpégiateur (le bouton s'éteint). Ce paramètre peut être On ou Off. Il est mémorisé avec le programme si vous êtes en mode programme et avec la performance si vous êtes en mode performance.

Bouton LATCH
Ce bouton détermine la manière dont l'Arpeggiator se rappelle des notes que vous jouez ou que vous avez jouées sur le clavier. Lorsqu'il est sur « Off » (éteint), l'Arpeggiator ne balaye les notes que lorsque vous les tenez enfoncées sur le clavier maître. 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 Programme.



NOTE:
Ce paramètre peut être contrôlé via MIDI en mode Performance. Pour ce faire, connectez une pédale de Sustain à l'entrée "Input/sw 1 (Sutain) est assignez cette entrée pour sur la bonne polarité de Footswitch à la page 9 du mode Global. Le SUPERNOVA II RACK 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 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. Changez la polarité du connecteur Footswitch à la page 9 du menu Global; En mode Programme, 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'arpégiateur du programme sélectionné est entendu ou non. Quand ce bouton n'est pas allumé l'arpégiateur est entendu. Dans la position "Mutée (allumé), l'arpégiateur continue de tourner mais les notes ne sont plus envoyées au programme no sur la sortie MIDI : le son n'est plus entendu. Ce paramètre est mémorisé avec le programme. Cette fonction va muter/démuter un synthé externe contrôlé par l'arpégiateur du SUPERNOVA II RACK en MIDI (si le paramètre "arpeggio notes to" de la page 6 du menu Arpégiateur est sur "only MIDI" ou "program & MIDI")

Bouton KEYSYNC
Ce paramètre contrôle la manière dont l'Arpeggiator se s'initialise lorsque de nouvelles notes sont jouées sur le clavier maître. Sur « Off », le cycle de l'Arpeggiator n'est pas interrompu lorsque de nouvelles notes sont jouées sur le clavier l'arpégiateur change simplement les anciennes notes par les nouvelles. Sur la position "On" le cycle de l'arpégiateur est initialisé pour démarrer le motif chaque fois que de nouvelles notes sont jouées. Dans ces conditions si le paramètre "Quantize" de la page 2 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 suivant seront synchro. Les valeurs disponibles dans ce paramètre sont: On et OFF. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Bouton 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 Programmes et les Performances.


NOTE:
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.

Bouton GATE TIME
Ce paramètre détermine la durée (le Gate) de chaque note que l'Arpeggiator joue. 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 Programme.

SECTION ENTREES



Bouton MENU
Lorsque vous appuyez sur ce bouton, plusieurs pages sont accessibles. Elles contiennent les paramètres relatifs à cette section
Dans la section input 2 page sont disponibles.

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:

----------▬▬	**Gain 1 +00**
----------▬▬	**Gain 1 +00**

La sensibilité des entrées 1 & 2 peut être ajustée dans cette page. Le "PPM mètre montre le niveau des deux entrées. Le niveau de ces deux entrées peut être ajusté entre +60 dB et -8 dB à l'aide des boutons Fast Data situés à droite e l'afficheur

NOTE:
Les réglages de ces paramètres sont sauvegardés avec les autres paramètres du mode Global.

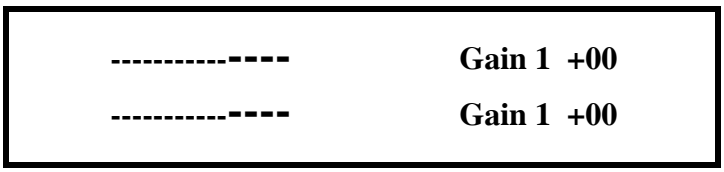
NOTE:
Des clics peuvent être entendus lorsque vous réglez le gain. C'est à cause des changements sur les circuit analogiques et c'est normal.

Bouton CONSTANT GATE

Constant gate	**Off**

Ce paramètre est "constant gate". Dans ce cas la valeur est "Off"
Ce paramètre contrôle si les enveloppes sont déclenchées normalement ou maintenues en permanence. Utiliser le bouton fast data du pour ajuster ce paramètre. Lorsque ce paramètre est sur "ON", les enveloppes sont maintenues comme si la note C3 était jouée en permanence; De cette façon les signaux peuvent passer en permanence dans les entrées (ils sont assignés comme onde spéciale d'oscillateurs) et ainsi traverser le moteur de synthèse du SUPERNOVA II Rack sans qu'il soit nécessaire qu'un message de note on déclenche les enveloppes. Cette fonction peut aussi être utilisée pour créer un effet sonore maintenu sans qu'il y soit nécessaire d'avoir une note de déclenchement. Lorsqu'un programme a ce paramètre activé, le programme sonne en continu comme si la note C3 était jouée. Cette note sera maintenue jusqu'à ce qu'un autre programme soit sélectionné. Si ce paramètre est sur Off alors les enveloppes se comportent normalement. L'intervalle de ce paramètre est On ou Off. Ce paramètre est sauvegardé avec le programme

Réglage de la sensibilité du niveau des entrées.
Connectez une source aux entrées du SUPERNOVA II Rack. Ajustez la sensibilité avec le paramètre de gain à la page 1 du menu entrées en fonction du type de source connectée. Comme repère, réglée à -4 la sensibilité de l'entrée est correcte pour un signal venant d'un équipement comme un Sampler, un synthétiseur ou une workstation. Ou console de mixage (+4 dB). A la position +10 la sensibilité est correcte pour un système comme un magnétophone K7 (-10 dB). A la position +25 la sensibilité est correcte pour une guitare (-25 dB). A la position +55 la sensibilité est correcte pour un microphone (-55 dB).Ces réglages peuvent varier suivant les équipements que vous utilisez. Pour avoir le bon niveau d'entrée, appuyez sur le bouton menu dans la section Input. L'afficheur indique



Dans cette page des indicateurs de niveau sont disponibles pour afficher le niveau des signaux présent sur les deux entrées; Les 2 boutons de données servent de contrôle du gain entre -8 dBm d'atténuation (un signal de -8 dBm va cliper) et +60 dBm d'augmentation du signal; lorsque les Vu mètres atteignent les segments supérieurs de l'afficheur, le signal clip; réglez les contrôles de gain pour voir le niveau le plus élevé possible sans clips.

NOTE:
le gain peut être réglé individuellement pour chaque canal

Les entrées du SUPERNOVA II Rack peuvent être utilisées de trois façons différentes:
- Elles peuvent être envoyées dans la chaîne d'effets d'un programme ou d'une part d'une performance.
- Elles peuvent utilisées comme forme d'onde et être traitées par le filtre, les LFOs, les enveloppes et envoyées dans la section d'effets.
- Elles peuvent être utilisées comme porteuses ont modulantes avec le vocodeur.

Envoyer les entrées audio dans la section d'effets
Ajustez la sensibilité avec les paramètres de gain comme décrit précédemment. Pour connecter une entrée aux effets d'un programme ou d'une part de performance, appuyez simplement sur le bouton menu de la section effets. Allez à la page 8 du menu Distor/EQ de la section effets et mettez le paramètre "pass to effects" soit sur input 1 ou 2 ou program & input 1 ou 2; Avec le réglage input 1 ou 2, seule l'entrée sélectionnée est envoyée dans les effets du programme/performance sélectionné et le son assigné à ce programme/part est muté; Avec le réglage programme & input 1 ou 2, l'entrée et son assignés au programme/part sont envoyés dans les effets. Rappelez vous que 7 effets sont disponibles pour chaque programme ou performance. Ainsi beaucoup de traitements différents peuvent être appliqués au entrées audio. De plus, en mode Performance, la sortie des effets peut être routée sur une paire stéréo spécifique permettant de réaliser un retour séparé. Pour cela, sélectionnez la Part de la performance que vous voulez retouter et sélectionnez le paramètre "Part outputs à la page 2 du menu vel/out de la section Part edit et choisissez la paire de sortie que vous voulez utiliser.

Passer un signal à travers le filtre et les effets.
Passer une boucle ou un autre signal dans un filtre est aujourd'hui quelque chose de courant dans la musique moderne et le SUPERNOVA II Rack peut traiter les entrées audio de cette façon. Ajustez la sensibilité avec les paramètres de gain comme décrit précédemment; Sélectionnez le programme D125 Input/sw 1 qui assigne l'entrée 1 comme oscillateur et va donc passer ce signal à travers le filtre. De plus, vous pouvez utiliser le paramètre "constant gate" qui signifie qu'il n'y a pas besoin de d'événement MIDI pour déclencher les enveloppes; Vous pouvez aussi créer votre propre programme.
Pour cela il est nécessaire de créer un programme ou un signal audio entrant remplace la forme d'onde d'un oscillateur. Il faut aussi une note MIDI pour déclencher les enveloppes (l'enveloppe d'amplitude en particulier) ou mettre le paramètre "Constant gate" sur On pour que vous puissiez entendre le signal.

Le plus simple est peut être d'utiliser le programme B 127 init programme comme point de départ pour créer un programme "Input".
Sélectionnez le programme B127 Init prog.
Sélectionnez l'oscillateur 1 et appuyez sur le bouton Mix (il s'allume) dans la matrice de modulation..
Tournez le bouton Level jusqu'à la valeur 127 (niveau maximum)
Sélectionnez l'oscillateur 2 et appuyez sur le bouton Mix (il s'allume) dans la matrice de modulation..
Tournez le bouton Level dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à la valeur 000 (pour mettre le niveau de l'OSC 2 à 0)
Sélectionnez l'oscillateur 3 et appuyez sur le bouton Mix (il s'allume) dans la matrice de modulation..
Tournez le bouton Level dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à la valeur 000 (pour mettre le niveau de l'OSC 3 à 0)
Maintenant seul l'oscillateur 1 est audible.
Sélectionnez l'oscillateur 1 et appuyez sur le bouton de forme d'onde "Special". Utilisez le bouton fast datas pour sélectionnez l'entrée que vous voulez utiliser.
Maintenant lorsque vous jouez une note sur le clavier du SUPERNOVA II Rack le signal présent à l'entrée est entendu.



NOTE:
Si il n'y a pas de signal présent aucun son ne sera entendu.



NOTE:
Si il n'y a pas de note MIDI envoyée au SUPERNOVA II Rack ou si le paramètre "Constant gate" est sur Off, aucun son ne sera entendu et si il n'y a pas de signal présent lorsqu'une note MIDI est jouée aucun son ne sera entendu.

Maintenant tout ce qu'il reste à faire est de régler le filtre, les enveloppes, les LFOs et les effets en fonction de ce que vous recherchez. Une fois ces réglages réalisés, sauvegardez le programme pour pouvoir le rappeler plus tard. Plusieurs peuvent être ajoutées : Le balayage du filtre peut être commandé par une enveloppe. Les LFOs peuvent être synchronisés à une horloge MIDI et utilisés pour moduler le niveau de mix de l'oscillateur créant ainsi des effets de coupures. En mode asynchrone et avec un LFO paramétré sur une vitesse rapide d'étranges effets peuvent être obtenus en faisant des coupures du signal avec une fréquence en Khz . N'oubliez pas que l'enveloppe 3 peut aussi moduler la vitesse du LFO utilisé pour découper le signal audio.



NOTE:
le choix des entrées est mémorisé avec le programme. Ainsi, différents programmes peuvent utiliser différentes entrées et même plusieurs à la fois en utilisant les Oscillateurs 2 ou 3 pour l'autre entrée.

SECTION VOCODEUR



Cette section contient tous les boutons et réglages associés au Vocodeur

Bouton MENU

NOTE:
Il n'y a qu'un Vocodeur dans le SUPERNOVA II Rack. 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**

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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance

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

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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance.

La Page 2 a l'aspect suivant:

Voc input	**Input 2**
Voc insert	**Program**

Le paramètre du haut 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 Moduleur. Si ce paramètre est réglé sur "Input 2", l'entrée 2 sera le Moduleur. En mode performance, les Parts de 1 à 8 peuvent être sélectionnées. L'intervalle de ce paramètre est Input 1 & 2 en mode programme, et Input 1, input 2 & parts 1 à 8 en mode performance. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance

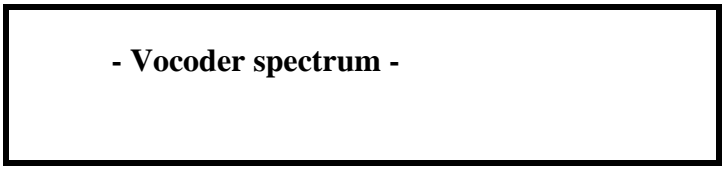
Le paramètre du bas est "Voc Insert" et sa valeur "Program".
Ce paramètre détermine ce qui est envoyé dans le "Porteur" du vocodeur. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour régler ce paramètre. En mode programme, seul le programme sélectionné peut être utilisé comme Porteur du Vocodeur et ce paramètre montre seulement l'option programme pour plus de clarté. En mode performance, une des 8 Parts peut être utilisées comme porteuse du Vocodeur. L'intervalle de ce paramètre est Programme en mode programme, Parts 1 à 8 en mode Performance. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance.

La Page 3 a l'aspect suivant:



Le paramètre du haut est "Vocoder width " 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 Vocodeur 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Comme vous pouvez le voir l'afficheur indique "Vocoder Spectrum".
Cette page du SUPERNOVA II Rack affiche les 42 bandes du spectre Audio du Moduleur.
Cette fonction est utile pour l'affichage mais ne se mémorise pas

Réglage des entrées pour une utilisation avec le VOCODEUR

Régler la sensibilité d'entrée avec le paramètre de gain de la page 1 du menu de la section entrées. I: y a deux programmes en mémoire préconfigurés avec une fonction de vocodeur. les programmes "D123 pulse vocodeur In 1" et "D 124 Vocodeur in 1". Ces deux programmes utilisent l'entrée input/sw 1 comme source pour le Moduleur.

Réaliser votre propre programme est simple. Sélectionnez le programme que vous voulez utiliser comme "Porteur" pour le vocodeur. Les meilleurs résultats sont obtenus avec un "porteur" dont le son est Brillants ou une belle nappe. En fait le programme B 127 est tout à fait convenable pour cela. Dans l'exemple suivant le programme B127 va être le porteur. Sélectionnez le mode programme ou performance. Si vous êtes en mode programme, sélectionnez B27; Si vous êtes en mode performance sélectionnez la part qui va être utilisée avec le vocodeur et assignez le programme B127 à cette Part. Appuyez sur le bouton Vocodeur puis sur le bouton menu. Allez à la page 2 de ce menu. L'afficheur indique :



Assignez l'entrée que vous voulez utiliser comme moduleur avec le bouton fast data du haut. En mode programme la sélection est limitée à Input 1 et Input 2. En mode performance les options sont : Input 1 et Input 2 et part 1 à 8. Le Bouton fast data du bas détermine ce que va être la porteuse. En mode programme il n'y a qu'un choix : le programme sélectionné. En mode performance les options sont : Part 1 à 8 (une seule part peut être assignée et un seul Vocodeur à la fois peut être utilisé).

Maintenant le Vocodeur est prêt à fonctionner et tout ce qu'il reste à faire est de régler les paramètres de sifflantes et de pente et de tester. Toute la section effets reste disponible pour la part ou le programme sélectionné. De plus en mode performance le paramètre "Effects used" dans le menu "ouput" de la section Part edit permet d'utiliser un set d'effets complètement différent de celui utilisé par le programme original. Maintenant vous pouvez sauvegarder votre programme/performance.

SECTION OSCILLATOR



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

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**

Le paramètre supérieur est « MWheel LFO 1 amt » et sa valeur « +10 ».
Ce paramètre détermine comment la molette de modulation agit sur la quantité de modulation de LFO 1 ajoutée à l'oscillateur sélectionné. Utilisez le bouton 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 Programme.

NOTE:
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 agit sur la quantité de modulation de LFO 1 ajoutée à l'oscillateur sélectionné. Utilisez le bouton Fast Data du bas 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 Programme.

NOTE:
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:

Formant witdth	**+10**
Sync skew	**+10**

Le paramètre supérieur est « Formant width » et sa valeur « +10 ».
Ce paramètre détermine combien de Formant Width est appliquée à l'oscillateur sélectionné. Utilisez le bouton 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 à la page 6 « 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:
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 le bouton Fast Data du bas 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:
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:

Sync key follow	**+10**
Pitch bend range	**+10**

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 le bouton 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:
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 « +10 ».
Ce paramètre détermine comment la molette de Pitch Bend agit sur la hauteur du son des oscillateurs. Utilisez le bouton 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 moduler un accord. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -12 et +12. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.


NOTE:
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.

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

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, le bouton 1*2 - FM change la modulation entre les oscillateur 1 et 2 de Ring modulation à FM, le bouton 1*3 - FM change la modulation entre les oscillateur 1 et 3 de Ring modulation à FM.
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 Programme ou Performance.


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


NOTE:
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.

Bouton 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).

Bouton 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:

Copy oscillator 1
to ?

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:

Oscillator 1 copied
to oscillator 2

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

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

Bouton UNISSON
Ce bouton active le mode unisson. Si ce paramètre est sur off (éteint) une seule note par voix est utilisée pour un programme.
Si ce paramètre est sur On (allumé) plus d'une voix est utilisée par note dans un programme. Le nombre de voix utilisées par note est déterminé par le paramètre "Unisson voice No" a la page suivante. Désaccord entre les notes est contrôlé par le paramètre Unisson detune dans la page suivante. L'intervalle de ce paramètre est On & Off. Il est mémorisé avec le programme.

SQUARE WAVEFORM
SAW WAVEFORM
SPECIAL WAVEFORM
C'est un choix 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 Spécial sélectionne les entrées audio 1, audio 2, les 8 entrées de l'entrée ADAT et les 2 entrées de l'entrée SPDIF (uniquement si l'option ADAT/SPDIF est installée). Des nouvelles formes d'onde supplémentaires seront disponibles dans de futures mises à jour logicielles. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

NOTE:
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
Ces boutons déterminent le réglage d'octave, la transposition par demi-tons ou le désaccord précis de l'oscillateur sélectionné.
Le bouton Octave/semi transposera l'oscillateur sélectionné par demi-tons vers le haut lorsqu'il sera tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, et par demi-tons vers le bas lorsqu'il sera tourné à fond dans le sens contraire. L'intervalle maximum de transposition est +/- 3octaves

Lorsqu'il est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre d'un cran à partir de 0 oct 0 demi-tons, l'afficheur indique :

Octave	**0**
Semitones	**+1**

Lorsqu'il est tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre d'un cran à partir de 0 oct 0 demi-tons, l'afficheur indique :

Octave	**-1**
Semitones	**+11**

Lorsqu'il est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre d'un cran à partir de 0 oct +11 demi-tons, l'afficheur indique :

Octave	**+1**
Semitones	**0**

Lorsqu'il est tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre d'un cran à partir de -1 oct 0 demi-tons, l'afficheur indique :



Bien sur vous pouvez utiliser le bouton Fast Data du haut pour ajuster la valeur en octave et le bouton Fast Data du bas pour ajuster la en demi-tons; la valeur de +/-12 demi-tons doit être interprétées comme une octave et donc la valeur demi-tons retourne à 0.

Le bouton Cents 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 Programme.

Bouton Menu (Section Voice Control)

La Page 1 a l'aspect suivant:



Le paramètre du haut est "porta type" dans ce cas Glissando
Ce paramètre détermine si l'effet de portamento est régulier ou défini par pas de demi-tons. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Sur la position "normal" l'effet de portamento est lissé, les notes glissent du pitch de l'une vers le pitch de l'autre en fonction du réglage de porta time. A la position Gliss l'effet de portamento est glissando; les notes glissent sur des pas de demi-tons ; l'intervalle est Porta et Gliss. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

Le paramètre du bas est "porta mode" dans ce cas la valeur "Exp"
Ce paramètre détermine si le Glide de l'effet portamento est linéaire ou exponentiel . Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. Certains synthés comme la TB 303* ont une courbe exponentielle qui donne ce caractère particulier à la façon dont les Glides sont réalisés. L'intervalle est Lin et exp; ce paramètre est mémorisé avec le programme;

La Page 2 a l'aspect suivant:



Le paramètre du haut est "poly mode" dans ce cas la valeur est Mode 1.
Ce paramètre détermine si de nouvelles voix sont utilisées lorsque la même note est jouée. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Dans le mode 1 l'allocation de voix se comporte comme avec la plupart des synthétiseurs modernes; par exemple, une nouvelle voix
Est allouée à toute note jouée même si la note est déjà jouée par une autre voix. Avec le mode 2 l'allocation de voix se comporte comme des synthétiseurs analogiques Vintage de 6/8 voix: Si une nouvelle note est jouée et qu'elle est déjà jouée par une autre voix la voix la voix existante est légèrement redéclenchée et joue la nouvelle note; Il n'y a pas de nouvelle voix allouée. Ce paramètre peut être Mode 1 ou Mode 2. Il est mémorisé avec le programme

Le paramètre du bas est "Osc mode" dans ce cas la valeur est Percussive.
Ce paramètre détermine si les oscillateurs sont initialisés par les "notes on" ou non. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. Sur le mode percussive les oscillateur sont initialisés par les "notes on". Ainsi vous pouvez faire des basses percutante et des sons de batterie. Avec le mode Ensemble, tous les oscillateurs tournent librement; Vous pouvez avec ce paramètre créer de gros de strings. Ce paramètre peut être percussive ou Ensemble. Il est mémorisé avec le programme.

NOTE:
Si ce paramètre est sur Ensemble, alors le paramètre "Osc start phase" de la page 5 de ce menu ne produira aucun effet car les oscillateurs tournent librement et dans ce cas le contrôle de phase n'est pas opérationnel

La Page 3 a l'aspect suivant:



Le paramètre est "Glide type" dans ce cas la valeur est Normal glide
Ce paramètre détermine comment le portamento est contrôlé. A la position "Normal" le portamento se comporte normalement. Avec l'option "Autoglide" le Glide est désactivé lorsqu'il y a un espace de silence entre les notes jouées. Toutefois, lorsque les notes sont liées l'effet de portamento est activé. C'est particulièrement utile pour faire des Glides avec des sons de type TB303*que vous commandez avec votre séquenceur; il suffit de superposer les notes ou vous voulez créer un effet de Glide.
A partir de cette position , si vous tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre vous pouvez sélectionner les options de préglide et choisir un glissement montant ou descendant du Pitch original. Le temps pris pour réaliser le glissement est déterminé par le paramètre "Portamento time". le préglide est déclenché avec toutes les notes jouées. Ci dessous une description des différents types de preglide disponibles.

2 demitons Down	un glissement descendant de 2 demi-tons est appliqué aux oscillateurs
2 demitons up	un glissement ascendant de 2 demi-tons est appliqué aux oscillateurs
5 demitons Down	un glissement descendant de 5 demi-tons est appliqué aux oscillateurs
5 demitons up	un glissement ascendant de 5 demi-tons est appliqué aux oscillateurs
7 demitons Down	un glissement descendant de 7 demi-tons est appliqué aux oscillateurs
7 demitons up	un glissement ascendant de 7 demi-tons est appliqué aux oscillateurs
12 demitons Down	un glissement descendant de 12 demi-tons est appliqué aux oscillateurs
12 demitons up	un glissement ascendant de 12 demi-tons est appliqué aux oscillateurs

L'intervalle de ce paramètre est : Normal glide, Auto glide,2 demi-tons Down, 2 demi-tons up, 5 demi-tons Down, 5 demi-tons up, 12 demi-tons Down, 12 demi-tons up; Ce paramètre est mémorisé avec le programme.
Vous ne pouvez pas avoir de réglage différent de ce paramètre dans différentes enveloppes.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Le paramètre du bas est "Unisson mode". Dans ce cas la valeur est 2 voix;
Ce paramètre détermine le nombre de voix maximum qui peut être utilisé sur une note lorsque le mode unisson est activé. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. Plus la valeur est élevée plus le son est **GROS**. L'intervalle de ce paramètre est ente 2 et 8. Ce paramètre est mémorisé avec le programme

NOTE:
Un réglage élevé du nombre de voix pour le mode unisson est gourmand en polyphonie. Par exemple avec un réglage de 8 voix produit un gros son mais 3 notes vont utiliser 24 voix de polyphonie.

Le paramètre du bas est "unisson detune". Dans ce cas la valeur est 8.
Ce paramètre détermine le désaccord relatif des voix lorsque le mode unisson est actif. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster la valeur de ce paramètre. Si ce paramètre est sur une valeur basse, un detunning léger est appliqué aux différentes notes. Quand ce paramètre est sur une valeur élevée, un désaccord important est appliqué aux différentes notes. L'intervalle de ce paramètre est entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

La Page 5 a l'aspect suivant:

VCO drift	**064**
Osc start phase	**000**

Le paramètre du bas est "VCO drift"; Dans ce cas la valeur est 64.
Ce paramètre détermine la stabilité de l'accord des oscillateurs se comporte. Utilisez le bouton Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre; Avec une valeur à 0 l'accord entre les oscillateurs est parfait. C'est le cas des DCO (Digitally Controled Oscillator) de synthétiseurs comme le Juno 106 ou Juno 60 de Roland. Si vous augmentez la valeur de ce paramètre, les caractéristiques d'un VCO classique (Voltage Controled oscillator) vont graduellement être augmentées. A une valeur peu élevée, ce paramètre donne une qualité similaire à celle d'un synthé VCO avec tous ses oscillateurs accordés; Avec une valeur de 127 les oscillateurs sonnent pratiquement faux et le sons est comme celui d'un synthétiseur VCO qui doit être révisé. L'intervalle de ce paramètre est entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

Le paramètre du bas est "Osc start phase"; Dans ce cas la valeur est 000
Ce paramètre détermine la phase a laquelle les oscillateurs démarrent quand une touche est enfoncée. Quand ce paramètre est sur 000 la phase de départ des oscillateurs est à 0°. Lorsque cette valeur est à 32 la phase de départ des oscillateurs est à 90°; A 64 la phase de départ des oscillateurs est à 180°. A 96 la phase de départ des oscillateurs est à 270° et lorsque la valeur est à 127 la phase de départ des oscillateurs est à 355° Avec ce paramètre vous pouvez ajuster sans problèmes la phase entre 0° et pratiquement 360°. L'intervalle de ce paramètre est entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le programme


NOTE:
Ce paramètre est sans effet lorsque le paramètre Osc Mode à la page 2 de ce menu est réglé sur ensemble; En effet dans ce cas les Oscillateurs tournent librement et donc le contrôle de la phase n'est pas opérationnel.


NOTE:
Ce paramètre est utile pour la création de sons percutants ou de batterie quand il est réglé sur 32 (= 90°)ou 96 (=270°)

Bouton 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 SUPERNOVA II RACK extrêmement puissante. Ces contrôles agissent sur la modulation de l'oscillateur sélectionné. Les boutons de gauche correspondent aux « destinations » qui peuvent être modulés par toutes 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 « Harden » de l'oscillateur 1, pressez le bouton OSC1, qui s'allumera, puis pressez le bouton Harden dans la section Modulation et définissez la destination de modulation. Ensuite, tournez le contrôle Level pour changer le réglage Harden de l'oscillateur 1.

De la même manière, pour ajuster le niveau de l'enveloppe de modulation 3 du réglage « Harden » de l'oscillateur 1, pressez le bouton OSC1, qui s'allumera, puis pressez le bouton Harden 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 Harden de l'oscillateur 1 par l'enveloppe 3.

NOTE:
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 Programme ou Performance.

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

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

NOTE:
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:
Tous ces paramètres sont mémorisés avec le Programme.

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:
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


NOTE:
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


NOTE:
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.


NOTE:
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.


NOTE:
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:

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:

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:

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:

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:

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:

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:

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:

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:

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:
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:
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:
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:
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:
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 ».

HARDEN
LEVEL
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Harden 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 Harden total à l'oscillateur sélectionné, et lorsque ce même contrôle est tourné à fond dans le sens contraire, il n'y aucun effet Harden. Intervalle de 000 à 127.


NOTE:
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 ».

HARDEN
MOD DEPTH
LFO 1
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Harden 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 Harden via LFO 1 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Harden 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:
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 ».

HARDEN
MOD DEPTH
LFO 2
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Harden 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 Harden via LFO 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Harden 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:
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 ».

HARDEN
MOD DEPTH
ENV 2
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Harden 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 Harden via ENV 2 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Harden 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:
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 ».

HARDEN
MOD DEPTH
ENV 3
Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Harden 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 Harden via ENV 3 à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Harden 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:
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 ».

HARDEN
MOD DEPTH
WHEEL

Cette combinaison contrôle la modulation de l'effet Harden 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 Harden via la molette de modulation à l'oscillateur sélectionné dans une direction Positive. Le tourner à fond dans le sens contraire ajoute un effet Harden 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:

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 ».

SECTION FILTER



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

Bouton MENU
Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section deviennent disponibles dans l'afficheur. 6 pages sont disponibles dans la section Filtre. 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:

Filter tracking	**000**

Le paramètre est « Filter tracking » et sa valeur « 000 ».
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 Pitchs 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.

La Page 2 a l'aspect suivant:

Fq MWh LFO2 amt	**+63**
Res MWh LFO2 amt	**+63**

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 Programme.

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 Programme.

La Page 3 a l'aspect suivant:

Fq AT LFO2 amt	**+63**
Res AT LFO2 amt	**+63**

Le paramètre supérieur est « Fq AT LFO 2 amt» et sa valeur « +63 ».
Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch 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 Programme.

Le paramètre inférieur est « Res AT LFO 2 amt » et sa valeur « +63 ».
Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch 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 Programme.

La Page 4 a l'aspect suivant:

Fq AT amt	**+63**
Res AT amt	**+63**

Le paramètre supérieur est « Fq AT amt» et sa valeur « +63 ».
Ce paramètre détermine comment l'Aftertouch 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 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.

La Page 5 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « overdrive curve» et sa valeur « -64 ».
Ce paramètre détermine les caractéristiques de l'effet Overdrive. Utilisez le bouton rotatif Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Avec un réglage à +00 le clipping de la distorsion est normal. Avec une valeur positive, des effets de distorsion symétriques supplémentaires sont ajoutés. Avec une valeur négative, des effets de distorsion asymétriques supplémentaires sont ajoutés; L'intervalle de ce paramètre est -64 à +64; Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

Le paramètre inférieur est "Osc filt bypass". Dans ce cas sa valeur est off.
Ce paramètre détermine si les oscillateurs et les sorties Ring modulation passent à travers le filtre ou non. Ainsi vous pouvez filtrer le signal bruit indépendamment. C'est très utile pour créer des sons de batterie. Lorsque ce paramètre est sur On, tous les oscillateurs et les sorties Ring modulation sauf le signal bruit (qui passe toujours à travers le filtre) sont routés directement vers l'enveloppe d'amplitude. Lorsque ce paramètre est sur Off, tous les oscillateurs et les sorties Ring modulation et le signal bruit sont routés vers le filtre. L'intervalle de ce paramètre est On ou OFF. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

La Page 6 a l'aspect suivant:



Ce paramètre est "Special type filter width"; Dans ce cas la valeur est 000.
Ce paramètre détermine l'espace/Offset entre les fréquences de coupures des deux éléments des filtres "Special". Ce paramètre est identique au paramètre "Filter width" qui est affiché lorsque la page "Special" est active. C'est pour des raisons pratiques d'édition que ce paramètre se trouve présent à l'identique; dans deux pages d'édition différentes. Ce paramètre peut fournir des filtres de type formant ou de voix facilement réalisable; Le "Filter width" est calibré en demitons et vous permet de réaliser des offsets spécifiques facilement. L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 127. Notez que lorsque un filtre spécial est sélectionné, le bouton de modulation de la résonance dans la matrice de modulation du filtre module maintenant le paramètre "Filter width" et non la résonance; le bouton de résonance remplit toujours la même fonction de résonance du filtre dans ce mode. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.


NOTE:
La modification de la valeur de ce paramètre va modifier la valeur du même paramètre dans la page "Special"; Il n'est pas possible d'avoir des valeurs différentes dans ces deux pages.

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.

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

Bouton Special
Lorsque ce bouton est appuyé l'afficheur indique

Filter type	**Res LPF**
Filter width	**064**

Le paramètre supérieur est "Filter type". Dans ce cas la valeur est LPF
Ce paramètre détermine quel type de filtre spécial est appliqué. Utilisez le bouton rotatif Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Il y a 9 filtres spéciaux différents chacun constitué de deux blocs. Les types "Hyper résonants" sont en série. Ils sont : Res LPF, Res BPF et Res HPF. Ces types de filtre sont très résonants et le paramètre "Filter width" permet de régler la fréquence de coupure de chaque bloc à une fréquence différente. Les autres types de filtres proposent deux bloc de filtre en parallèle. Une fois encore, le paramètre "Filter width" permet de régler la fréquence de coupure de chaque bloc à une fréquence différente. Les différents filtres spéciaux que vous pouvez sélectionner sont : Res LPF, Res BPF et Res HPF, Notch, LPF+LPF, BPF+BPF, HPF+HPF, LPF+BPF et BPF+HPF. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.

Le paramètre inférieur est "Width"; Dans ce cas la valeur est 000
Ce paramètre détermine l'espace/Offset entre les fréquences de coupures des deux éléments des filtres "Special". Ce paramètre est identique au paramètre "Filter width" qui est affiché lorsque la page 6 du menu filtre. C'est pour des raisons pratiques d'édition que ce paramètre se trouve présent à l'identique; dans deux pages d'édition différentes. Ce paramètre peut fournir des filtres de type formant ou de voix facilement réalisable; Le "Filter width" est calibré en demitons et vous permet de réaliser des offsets spécifiques facilement. L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 127. Notez que lorsque un filtre spécial est sélectionné, le bouton de modulation de la résonance dans la matrice de modulation du filtre module maintenant le paramètre "Filter width" et non la résonance; le bouton de résonance remplit toujours la même fonction de résonance du filtre dans ce mode. Ce paramètre est mémorisé avec le programme.


NOTE:
La modification de la valeur de ce paramètre va modifier la valeur du même paramètre dans le menu filtre. Il n'est pas possible d'avoir des valeurs différentes dans ces deux pages.

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 Programme.


NOTE:
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 Programme.

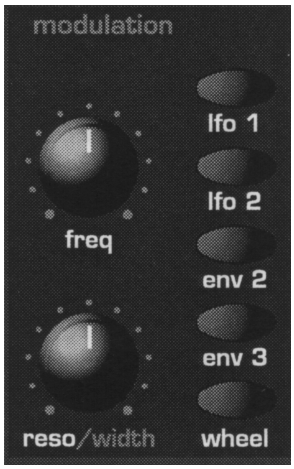
OVERDRIVE
Ce bouton détermine la quantité d'Overdrive appliquée au filtre. Cet effet peut servir à "réchauffer" les sons et à leur donner un contenu harmonique différent à partir des formes d'onde standard. Des sons plus « chauds » sont générés en modelant l'effet de « saturation » commun aux filtres 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 Programme.

NOTE:
les caractéristiques de l'Overdrive peuvent être altérées en profondeur avec le paramètre Overdrive curve à la page 5 du menu filtre.

Bouton Q NORMALISE

Ce bouton détermine le comportement de la résonance du filtre. A fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, la résonance est ajoutée au signal entrant dans le filtre. Cela signifie que les hauts niveaux de résonance vont produire un signal plus élevé à la sortie du filtre. A fond dans le sens des aiguilles d'une montre le niveau de sortie du filtre est maintenu sans tenir compte de la position de la résonance; l'intervalle de ce paramètre est de 0 à 127. Ce paramètre est sauvegardé avec le programme.

MATRICE DE MODULATION FILTER



C’est une fonction très puissante du SUPERNOVA II RACK. Ces contrôles agissent sur la modulation du filtre. Les boutons situés sur la gauche correspondent aux « destinations », qui peuvent être modulés par 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:
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 Programme 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:
La plage de valeurs de ces paramètres s'étend entre -64 et +63, et tous sont mémorisés avec le Programme.

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 / WIDTH
LFO 1
Cette combinaison contrôle l'action de LFO 1 sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Résonance). 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.



NOTE:
Quand un type de filtre spécial est sélectionné (des filtres doubles) ce paramètre ne module plus la résonance du filtre mais l'écartement entre les fréquences de coupures des deux filtres

RESONANCE / WIDTH

LFO 2

Cette combinaison contrôle l'action de LFO 2 sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Résonance). 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.



NOTE:

Quand un type de filtre spécial est sélectionné (des filtres doubles) ce paramètre ne module plus la résonance du filtre mais l'écartement entre les fréquences de coupures des deux filtres

RESONANCE / WIDTH

ENV 2

Cette combinaison contrôle l'action de ENV 2 sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Résonance). 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.



NOTE:

Quand un type de filtre spécial est sélectionné (des filtres doubles) ce paramètre ne module plus la résonance du filtre mais l'écartement entre les fréquences de coupures des deux filtres

RESONANCE / WIDTH

ENV 3

Cette combinaison contrôle l'action de ENV 3 sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Résonance). 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.



NOTE:

Quand un type de filtre spécial est sélectionné (des filtres doubles) ce paramètre ne module plus la résonance du filtre mais l'écartement entre les fréquences de coupures des deux filtres

RESONANCE / WIDTH

WHEEL

Cette combinaison contrôle l'action de la molette de modulation sur la résonance (initialement déterminée via le contrôle Résonance). 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.



NOTE:

Quand un type de filtre spécial est sélectionné (des filtres doubles) ce paramètre ne module plus la résonance du filtre mais l'écartement entre les fréquences de coupures des deux filtres

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.

MENU
Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section deviennent disponibles dans l'afficheur. Dans la section LFO, 5 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**

Le paramètre supérieur est « Offset amount » et sa valeur « 020 ».
Ce paramètre applique un « DC Shift » à la forme d'onde du LFO,. C'est à dire que vous pouvez passer le LFO d'un mode bipolaire à un mode unidirectionnel. 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.

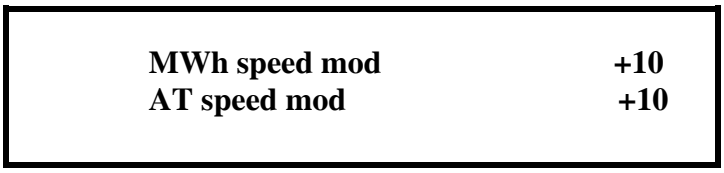
La Page 2 a l'aspect suivant:

LFO slew amount	**000**
Env 3 speed mod	**+63**

Le paramètre supérieur est "LFO slew amount" et dans ce cas la valeur est 000
Ce paramètre détermine à quelle vitesse le LFO sélectionné passer sur une autre valeur (un peu comme un portamento). Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. A la position 000 il n'y a pas de slewing appliqué au LFO sélectionné et le LFO se comporte normalement. En tournant le bouton Fast Data du bas l'effet de slewing est introduit; L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 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 3 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « MWh speed mod » et sa valeur « +10 ».
Ce paramètre détermine comment la molette de modulation 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 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 4 a l'aspect suivant:



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 synchronisé. 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 Programme.

Le paramètre inférieur 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.

La Page 5 a l'aspect suivant:



le paramètre supérieur est « Delay fade » et sa valeur « In ».
Ce paramètre détermine comment le LFO sélectionné réagit au delay. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Si l'option In est sélectionnée et qu'un temps de delay à été assigné avec le bouton Delay, alors la modulation générée par le LFO sélectionné ne sera pas présente au départ de la note mais entrée progressivement en fonction de la durée définie avec le bouton Delay. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme. A l'inverse, si l'option Out est sélectionnée et qu'un temps de delay à été assigné avec le bouton Delay, alors la modulation générée par le LFO sélectionné sera présente au départ de la note mais elle sera progressivement atténuée en fonction de la durée définie avec le bouton Delay. L'intervalle de ce paramètre est In ou Out. 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.

Boutons LFO 1
Boutons LFO 2

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.

Boutons DELAY

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



NOTE:
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 sélectionné après avoir joué la note, résolvant ainsi le problème.



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

Boutons SPEED

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

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 87). 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.

SECTION ENVELOPPES



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.

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 Enveloppes, 10 pages sont disponibles. Elles sont accessibles en utilisant les boutons Page situés sur la gauche de l'afficheur.
Il y a un maximum de 2 paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. Les boutons Fast Data, 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 MWheel	**+10**
Env 1 ATouch	**+10**

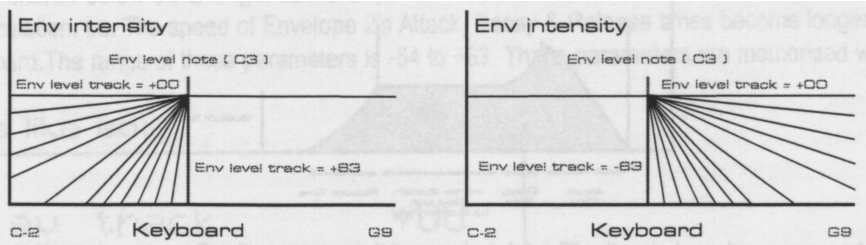
Le paramètre supérieur est « Env 1 MWheel » et sa valeur « +10 ».
Ce paramètre contrôle le volume du Programme en utilisant la molette de modulation du clavier maître. Avec le contrôle Fast Data du haut tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, lorsque vous manipulez la molette de modulation, le volume du Programme 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 . 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 Programme 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.

La Page 2 a l'aspect suivant:

Env 1 lev track	**+00**
Env 1 lev note	**C3**

Le paramètre supérieur est « Env 1 lev track » et sa valeur « +00 ». En conjonction avec le paramètre "Env lev note" en dessous, ces paramètres contrôles la quantité d'enveloppe d'amplitude en fonction de la note jouée sur le clavier. C'est particulièrement utile avec la synthèse FM; Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Lorsqu'il est sur une valeur positive la quantité de modulation appliquée par l'enveloppe augmente avec la hauteur de note jouée jusqu'au point définit par le paramètre "Env lev note"; a partir de ce point la modulation maximum est appliquée. Lorsque ce paramètre est sur une valeur négative, la quantité de modulation maximum est appliquée aux notes en dessous du point définit par le paramètre "Env lev note"; et a partir de ce point la modulation est diminuée avec la hauteur des notes jouées. Le schéma ci-dessous illustre cette fonction



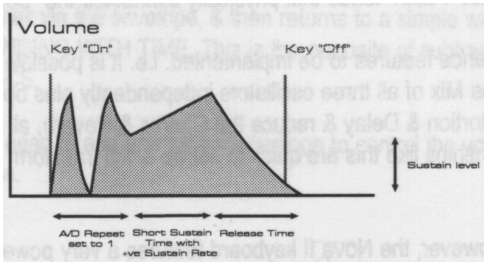
A gauche un "env lev track" avec une valeur de +00 ne produit pas de changement quelle que soit la hauteur de note jouée. Lorsque vous augmentez la valeur de façon positive, le point de départ du "fade est déplacé vers le haut du clavier et plus la valeur est élevée plus le point de départ du fade se rapproche de la note "Env lev note". Dans cet exemple, avec une valeur de +64 il n'y a pas de modulation par l'enveloppe à B2 et à C3 la modulation est maximum. A droite le principe est identique mais inversé.
Les valeurs -64 et -63 sont identiques et provoque une coupure du son après la valeur de la "Env lev note". La même chose s'applique à +63 et +64. Entre +/-62 et +/-16, ce paramètre est calibré par pas de demitons. Entre +/- 15, 14, 13, 12, ce paramètre est calibré par pas de 3 demitons. 10, 9, 8, sont calibrés par pas de 6 demitons et 7, 6, 5, 4, sont calibrés par pas d'octave. Le reste est réparti sur l'intervalle restant. L'intervalle de ce paramètre est -64 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Le paramètre inférieur est « Env 1 level note Delay » et sa valeur « C3 ».
En conjonction avec le paramètre précédent "Env 1 lev track", ces paramètres contrôles la quantité d'enveloppe d'amplitude en fonction de la note jouée sur le clavier. C'est particulièrement utile avec la synthèse FM; Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Le paramètre détermine le point ou le paramètre de "tracking" précédent démarre ou s'arrête; Voir le schéma précédent. L'intervalle de ce paramètre est C-2 à G9. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

La Page 3 a l'aspect suivant:

Env 1 A-D repeat	**022**

Le paramètre supérieur est « Env 1 A-D repeat » et sa valeur « 022 ».
Ce paramètre détermine le nombre de fois que le cycle Attaque Decay de l'enveloppe sélectionné est répété avant de passer à la phase de Sustain de l'enveloppe. Avec le contrôle Fast Data du haut tourné à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (Valeur 000) le comportement de l'enveloppe 1 est normal, déclenché une seule fois lorsqu'une touche est enfoncée. Avec une valeur 1 ou plus le segment Attaque/Decay est répété par le nombre de fois correspondant à la valeur sélectionnée. Avec la valeur 127 le segment Attaque/Decay est répété à l'infini jusqu'à ce que la note jouée soit relâchée. Ci dessous le schéma illustre cette fonction.

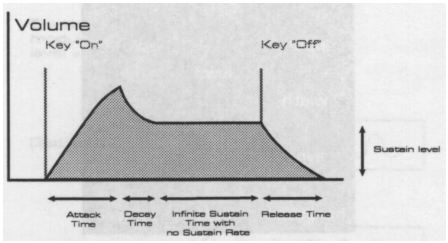


L'intervalle de ce paramètre est Off (000), 1 à 126 et 127 (infini). Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

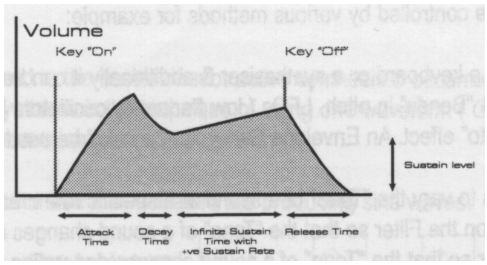
La Page 4 a l'aspect suivant:

Env 1 sust rate	**+00**
Env 1 sust time	**+127**

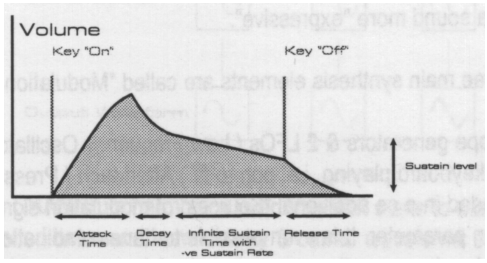
Le paramètre supérieur est « Env 1 sust rate » et sa valeur « +00 ». Ce paramètre est utilisé pour contrôler la pente de la phase "Sustain" de l'enveloppe. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Lorsque la valeur de ce paramètre est +000 la courbe est standard (horizontale). C'est une enveloppe ADSR standard



Avec une valeur positive, pendant la phase de "Sustain" de l'enveloppe, la valeur du Sustain va monter au maximum à la vitesse déterminée par ce paramètre comme ci dessous :



Une valeur basse comme +01 produit une montée très lente et une valeur élevée produit une montée rapide à l'intensité maximum.
Avec une valeur négative, pendant la phase de "Sustain" de l'enveloppe, la valeur du Sustain va descendre au minimum à la vitesse déterminée par ce paramètre comme ci dessous.



Une valeur basse comme -01 produit une descente très lente et une valeur élevée produit une chute rapide à l'intensité minimum.
L'intervalle de ce paramètre est -64 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Le paramètre inférieur est « Env 1 sustain time » et sa valeur « 127 ».
Ce paramètre contrôle la durée de la phase "Sustain de l'enveloppe 1. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. A la valeur 127, la phase de sustain de l'enveloppe se comporte comme avec n'importe quelle enveloppe ADSR standard. La phase de Sustain dure jusqu'au relâchement de la touche et à ce point la phase de release démarre. Tout autre réglage que 127 définit une durée limitée pour la phase de Sustain. Si cette durée est plus courte que le temps de maintien de la touche, alors la phase de release est démarrée avant le relâchement de la touche. L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 126 et 127 (standard). Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

La Page 5 a l'aspect suivant:

Env 2 lev track	**+00**
Env 2 lev note	**C3**

Le paramètre supérieur est « Env 2 lev track » et sa valeur « +00 ».
En conjonction avec le paramètre "Env 2 lev note" en dessous, ces paramètres contrôles la quantité d'enveloppe d'amplitude en fonction de la note jouée sur le clavier. C'est particulièrement utile avec la synthèse FM; Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 level track à la page 3 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 2. L'intervalle de ce paramètre est -64 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Le paramètre inférieur est « Env 2 level note Delay » et sa valeur « C3 ».
En conjonction avec le paramètre précédent "Env 2 lev track", ces paramètres contrôles la quantité d'enveloppe d'amplitude en fonction de la note jouée sur le clavier. C'est particulièrement utile avec la synthèse FM. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 level track à la page 3 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 2. L'intervalle de ce paramètre est C-2 à G9. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

La Page 6 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Env 2 A-D repeat » et sa valeur « 022 ».
Ce paramètre détermine le nombre de fois que le cycle Attaque Decay de l'enveloppe sélectionné est répété avant de passer à la phase de Sustain de l'enveloppe. Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 A-D à la page 4 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 2. L'intervalle de ce paramètre est Off (000), 1 à 126 et 127 (infini). Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

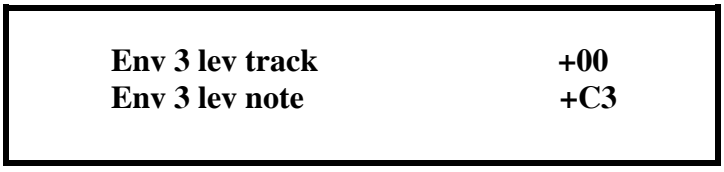
La Page 7 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Env 2 sust rate » et sa valeur « +00 ».
Ce paramètre est utilisé pour contrôler la pente de la phase "Sustain" de l'enveloppe. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. . Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 sustain rate à la page 5 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 2. L'intervalle de ce paramètre est -64 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme

Le paramètre inférieur est « Env 1 sustain time » et sa valeur « 127 ».
Ce paramètre contrôle la durée de la phase "Sustain de l'enveloppe 1. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 sustain time à la page 5 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 2. L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 126 et 127 (standard). Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

La Page 8 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Env 3 lev track » et sa valeur « +00 ».
En conjonction avec le paramètre "Env 3 lev note" en dessous, ces paramètres contrôles la quantité d'enveloppe d'amplitude en fonction de la note jouée sur le clavier. C'est particulièrement utile avec la synthèse FM; Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 level track à la page 3 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 3. L'intervalle de ce paramètre est -64 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Le paramètre inférieur est « Env 2 level note Delay » et sa valeur « C3 ».
En conjonction avec le paramètre précédent "Env 3 lev track", ces paramètres contrôles la quantité d'enveloppe d'amplitude en fonction de la note jouée sur le clavier. C'est particulièrement utile avec la synthèse FM. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 level track à la page 3 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 3. L'intervalle de ce paramètre est C-2 à G9. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

La Page 9 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Env 2 A-D repeat » et sa valeur « 022 ».
Ce paramètre détermine le nombre de fois que le cycle Attaque Decay de l'enveloppe sélectionné est répété avant de passer à la phase de Sustain de l'enveloppe. Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 A-D à la page 4 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 2. L'intervalle de ce paramètre est Off (000), 1 à 126 et 127 (infini). Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

La Page 10 a l'aspect suivant:

Env 3 sust rate	**+00**
Env 3 sust time	**+127**

Le paramètre supérieur est « Env 3 sust rate » et sa valeur « +00 ».
Ce paramètre est utilisé pour contrôler la pente de la phase "Sustain" de l'enveloppe 3. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. . Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 sustain rate à la page 5 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 3. L'intervalle de ce paramètre est -64 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme

Le paramètre inférieur est « Env 3 sustain time » et sa valeur « 127 ».
Ce paramètre contrôle la durée de la phase "Sustain de l'enveloppe 3. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Le fonctionnement de ce paramètre est identique à celui du paramètre Env 1 sustain time à la page 5 de ce menu mais s'applique à l'enveloppe 3. L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 126 et 127 (standard). Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Boutons ENV 1, ENV 2, ENV 3,
Ces boutons sélectionnent l'enveloppe qui va être éditée par ce set de boutons

Bouton Multi TRIGGER - ENV 1
Bouton Multi TRIGGER - ENV 2/3
Ces boutons déterminent comment sont déclenchées les enveloppes 1, 2 et 3; Lorsqu'un Multi trigger est activé (le bouton est allumé), le déclenchement de l'enveloppe sélectionnée est en mode multi et toute nouvelle note jouée (reçue) redéclenche l'enveloppe. Lorsque le multitrigger de l'enveloppe sélectionnée est désactivé (le bouton est éteint) le déclenchement de l'enveloppe sélectionnée est unique et il doit y avoir un "trou" entre deux notes reçues pour que l'enveloppe soit redéclenchée. Les notes liées ne redéclenchent pas l'enveloppe. L'intervalle de ce paramètre est On (multi) ou Off (Single). Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Bouton DELAY ENV 2/3

Ce paramètre introduit un temps de délai avant que l'enveloppe sélectionnée ne démarre lorsqu'une note est jouée sur le clavier. Si ce bouton est tourné à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre il n'y a pas de délai et l'enveloppe démarre immédiatement lorsqu'une note est jouée. Si vous tournez ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre, vous allez introduire une augmentation de la quantité de délai avant que l'enveloppe sélectionnée ne démarre lorsqu'une note est jouée. L'intervalle de ce paramètre est Off, 1 à 127gle). Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.


NOTE:
Ce paramètre s'applique uniquement aux enveloppes 2 et 3. Il n'a pas d'effet sur l'enveloppe 1.

CURSEURS ATTAQUE (ENVELOPPES 1, 2, 3)
Ce curseur détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe atteint son niveau maximum lorsqu'une note est jouée. A la valeur 000, c'est instantané. Le temps d'attaque est augmenté exponentiellement jusqu'à un maximum de 20 secondes à la valeur 127. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

CURSEURS DECAY (ENVELOPPES 1, 2, 3)
Ce curseur détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe tombe au niveau de Sustain une fois que le niveau maximum est atteint par l'attaque. Le temps de decay est augmenté exponentiellement jusqu'à un maximum de 20 secondes à la valeur 127. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

CURSEURS SUSTAIN (ENVELOPPES 1, 2, 3)
Ce curseur détermine le niveau auquel l'enveloppe reste après la phase de decay jusqu'à ce que la note soit relâchée. A la valeur 000, l'enveloppe chute jusqu'à zéro sans interruption. Lorsque vous déplacez ce curseur vers le haut, le niveau auquel le decay est stoppé augmente jusqu'à la position maximale où il n'y a plus de decay. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.



NOTE:

L'enveloppe peut démarrer une chute de niveau même si la note est maintenue si un temps de sustain est appliqué à l'enveloppe sélectionnée



NOTE:

Le niveau de l'enveloppe peut monter ou descendre pendant la phase de Sustain suivant le réglage du paramètre "Sustain rate" de l'enveloppe sélectionnée.

CURSEURS RELEASE (ENVELOPPES 1, 2, 3)

Ce curseur détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe tombe à zéro à partir du niveau de soutien lorsque la note est relâchée. A la valeur 000, c'est instantané; Le temps de Release est augmenté exponentiellement jusqu'à un maximum de 20 secondes à la valeur 127. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

Bouton VELOCITY (ENVELOPPES 1, 2, 3)

Ce paramètre détermine comment la vélocité des notes jouées sur le clavier maître affecte la quantité de modulation produite par l'enveloppe sélectionnée. Avec ce bouton de vélocité à la position centrale, il n'y a pas de réponse à la vélocité pour la quantité de modulation produite par l'enveloppe sélectionnée. En allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous aller introduire puis augmenter une modulation négative. C'est à dire que la quantité de modulation de l'enveloppe sélectionnée baissera lorsque des notes seront jouées plus fort. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la quantité de modulatiuon de l'enveloppe sélectionnée augmente avec la vélocité avec laquelle sont jouées les notes sur le clavier maître. Plus la vélocité augmente, plus la quantité de modulation de l'enveloppe sélectionnée augmente. L'intervalle de ce paramètre est de -64 à + 63. Ce paramètre est sauvegardé avec le programme.

Bouton TRACKING (ENVELOPPES 1, 2, 3)

Ce paramètre module la vitesse du temps de l'Attaque, du Decay, du Sustain et du Release de l'enveloppe sélectionnée en fonction de la hauteur de note jouée sur le clavier maître. Avec ce bouton à la position centrale. Il n'y a pas de modulation appliquée à l'enveloppe sélectionnée. En allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous allez progressivement introduire une quantité négative de modulation de l'enveloppe sélectionnée. C'est à dire que la vitesse de l'A, D, S et R de l'enveloppe sélectionnée deviendront plus courts en dessous de la note C3 du clavier maître et plus longs au-dessus de la note C3. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la quantité de modulation de l'enveloppe sélectionnée augmente avec la hauteur avec laquelle sont jouées les notes sur le clavier maître. C'est à dire que la vitesse de l'A, D, S et R de l'enveloppe sélectionnée deviendront plus longs en dessous de la note C3 du clavier maître et plus courts au dessus de la note C3.. L'intervalle de ce paramètre est de -64 à + 63. Ce paramètre est sauvegardé avec le programme

Bouton OVERLOAD / POLY LIMIT

Ce bouton indique si le niveau d'un programme est trop élevé et s'allume si le programme sélectionné 'Clip' (Sature); C'est pratique pour ajuster le niveau d'un programme. Maintenu enfoncé ce bouton vous s'allume lorsque la polyphonie du SUPERNOVA II RACK est excessive. C'est pratique pour savoir si il y a dépassement de la polyphonie.

Bouton PROG LEVEL (ENV 1)

Ce bouton détermine le niveau général du programme sélectionné Avec les 3 oscillateurs au niveau maximum, un niveau d'Overdrive élevé et une grande quantité de résonance, combinés avec un grand nombre de notes jouées le signal sortant peut être saturé (comme avec une console de mixage). Ce paramètre permet d'ajuster le gain de tous les signaux afin d'éviter une distorsion du son. En fait ce paramètre peut être pensé comme le potard de "Gain" ou "Trim" d'une console de mixage. La saturation est indiquée par le bouton Clip / Poly dans la même section. L'intervalle de ce paramètre de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme.

.

SECTION EFFECTS



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

Il y a 7 effets disponibles pour chaque Programme du SUPERNOVA II RACK.

Bouton de Niveau de DELAY
Ce bouton rotatif permet de régler le niveau de delay assigné au programme sélectionné. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre le signal n'est pas affecté par l'effet de Delay et lorsque ce bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre de plus en plus d'effet de Delay est ajouté. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part

Bouton MENU (Delay)

Lorsque ce bouton est enfoncé 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	**010**
Feedback	**020**

Le paramètre supérieur est « Delay Time » et sa valeur est « 010 ».
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 Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

NOTE:
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 « 020 ».
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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 2 a l'aspect suivant:



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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 « 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

NOTE:
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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 4 a l'aspect suivant:



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

Bouton de Niveau de REVERB
Ce bouton rotatif permet de régler le niveau de Reverb assigné au programme sélectionné. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre le signal n'est pas affecté par l'effet de Reverb et lorsque ce bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre de plus en plus d'effet de reverb est ajouté. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part

Bouton MENU (ReverbB)
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:



Le paramètre supérieur est « Type » et sa valeur «Medium type 2».
Ce paramètre détermine le type de réverbération. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Il y a 16 types de réverbération différents dans le SUPERNOVA II Rack. 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 caractéristiques "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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « part FX » de la Part.

La Page 2 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Reverb Decay » et sa valeur « 083 ».
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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 "Etouffement 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Bouton de Niveau de CHORUS/FLANGER/PHASER
Ce bouton rotatif permet de régler le niveau de Chorus/Flanger/Phaser assigné au programme sélectionné. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre le signal n'est pas affecté par l'effet de Chorus/Flanger/Phaser et lorsque ce bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre de plus en plus d'effet de Chorus/Flanger/Phaser est ajouté. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part

Bouton MENU (Chorus/Flanger/Phaser)

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans la section Rotary Speaker/Ensemble/Chorus/Flanger/Phaser, 6 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:



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

Le paramètre inférieur est « Speed » et sa valeur « 27 ».
Ce paramètre détermine la vitesse du LFO qui contrôle le Rotary Speaker/Ensemble/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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 Rotary Speaker/Ensemble/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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 Rotary Speaker/Ensemble/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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 « Delay » et sa valeur « 032 ».
Ce paramètre détermine le temps de retard utilisé par le LFO Rotary Speaker/Ensemble/Chorus/Flanger/Phaser. 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 Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « LFO waveshape » et sa valeur « -20 ».
Ce paramètre détermine la déformation de l'onde du LFO. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre est -64 à -25, Sine, -23 à +23, Tri, +25 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Speed 2 » et sa valeur « 080 ».
Ce paramètre détermine la vitesse secondaire du LFO Rotary Speaker/Ensemble/Chorus/Flanger/Phaser. Avec le paramètre de contrôle "Wheel level" à la page 6 de ce menu, vous pouvez passer de la vitesse primaire à la vitesse secondaire. C'est particulièrement utile lorsque utilisez un effet Rotary Speaker mais vous pouvez l'appliquer à tous les effets du bloc Rotary Speaker /Ensemble/ Chorus/ Flanger/ Phaser. 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 Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Inertiae » et sa valeur « 032 ».
Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle la vitesse change lorsque vous passez de la vitesse primaire à la vitesse secondaire ou l'inverse. une fois encore, c'est particulièrement utile lorsque utilisez un effet Rotary Speaker mais vous pouvez l'appliquer à tous les effets du bloc Rotary Speaker /Ensemble/ Chorus/ Flanger/ Phaser déformation de l'onde du LFO. 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 5 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Stereo width» et sa valeur « +32 ».
En position 000, l'effet est mono. En position 127, l'effet est totalement stéréo. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 6 a l'aspect suivant:



Le paramètre supérieur est « Wheel mode» et sa valeur « Threshold ».
Ce paramètre détermine à quoi est destiné l'utilisation de la molette de modulation. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Lorsque ce paramètre est sur FX amount, la molette de modulation contrôle la quantité d'effet si le paramètre "Wheel level" du dessous est sur toute autre valeur que 000. Quand ce paramètre est sur Threshold alors la molette de modulation contrôle la vitesse de l'effet Rotary Speaker/Ensemble/Chorus/Flanger/Phaser. Par exemple : Si ce paramètre est sur Treshold et que le paramètre Wheel level est réglé sur 10, quand la molette de modulation est sur une valeur entre 00 et 009 l'effet Rotary Speaker/ Ensemble/Chorus/ Flanger/ Phaser. Par la vitesse primaire. Quand la molette de modulation est sur une valeur entre 010 et127 l'effet Rotary Speaker/ Ensemble/Chorus/ Flanger/ Phaser est contrôlé la vitesse secondaire. Ce paramètre peut être FX amount ou Threshold. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.


NOTE:
la vitesse secondaire peut être plus rapide que la vitesse primaire et ainsi lorsque le seuil est passé l'effet est accéléré. L'inverse peut aussi être appliqué. La vitesse primaire peut être plus rapide que la vitesse secondaire et ainsi lorsque le seuil est passé l'effet est ralenti

Le paramètre inférieur est « Wheel level » et sa valeur « 010 ».
En fonction de la valeur du paramètre wheel mode, ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle la quantité de l'effet Rotary Speaker/ Ensemble/ Chorus/ Flanger/ Phaser ou le seuil auquel la vitesse de l'effet Rotary Speaker/ Ensemble/ Chorus/ Flanger/ Phaser est "switchée". Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Quand le paramètre "Wheel mode " est sur "FX amount" une valeur négative baisse le niveau d'effet lorsque la molette de modulation est montée et une valeur positive augment le niveau de l'effet lorsque le molette de modulation est montée. Lorsque le paramètre Wheel mode est sur FX amount, La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Lorsque le paramètre Wheel mode est sur "Threshold", régler le paramètre "Wheel level" sur 10, signifie que lorsque la molette de modulation est sur une valeur entre 00 et 009 l'effet Rotary Speaker/Ensemble/Chorus/Flanger/Phaser est contrôlé par la vitesse primaire et que lorsque la molette de modulation est sur une valeur entre 010 et127 l'effet Rotary Speaker/ Ensemble/ Chorus/ Flanger/ Phaser est contrôlé la vitesse secondaire; Avec le paramètre "Wheel mode sur "Threshold, la plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 et 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Bouton de Niveau DISTORSION
Ce bouton rotatif permet de régler le niveau de distorsion assigné au programme sélectionné. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre le signal n'est pas affecté par l'effet de distorsion et lorsque ce bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre de plus en plus d'effet de distorsion est ajouté. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Bouton MENU (Distorsion)
Lorsque ce bouton est pressé, plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent.
Dans la section Dist/EQ, 2 pages sont disponibles.
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:

Output level	**+20**
Gain compensate	**+00**

Le paramètre du haut est "Ouput level" et sa valeur "+20".
Ce paramètre détermine le niveau de sortie de l'effet de distorsion. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Si ce paramètre est réglé à 000, la sortie est 0 et comme l'effet de distorsion est tout le temps disponible cela peut muter le son. Avec un réglage à 127 la sortie est au maximum.. L'intervalle de ce paramètre est de 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.


NOTE:
Ce paramètre peut être utilisé comme un effet de pré niveau et par message de contrôle MIDI peut être utilisé pour "Gater" le signal pre effet

Le paramètre du bas est "Gain compensate" et sa valeur "+00".
Ce paramètre détermine de combien le bouton de niveau de la distorsion agit en combinaison avec le paramètre Output level. Le but de ce paramètre est de faire qu'une augmentation ou une diminution du niveau de la distorsion ajuste automatiquement le niveau de sortie de l'effet de distorsion et ainsi les changement radicaux du volume sont compensés automatiquement. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Avec un réglage à -64 le niveau de sortie de la distorsion est réduit par l'augmentation du paramètre "Distorsion level. Avec un réglage à +63 le niveau de sortie de la distorsion est augmenté par l'augmentation du paramètre "Distorsion level. L'intervalle de ce paramètre est de -64 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 2 a l'aspect suivant:

Ditorsion curve	**+63**
Distorsion wheel	**+00**

Le paramètre du haut est "Distorsion curve Ouput level" et sa valeur "+63".
Ce paramètre détermine les caractéristique de l'effet de distorsion. Utilisez le bouton Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Si ce paramètre est réglé à +00, un clipping de type normal est appliqué. Avec une valeur positive, des effet symétriques sont introduits. Avec une valeur négative, des effet asymétriques sont introduits. L'intervalle de ce paramètre est de -64 à +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part

Le paramètre supérieur est « Distorsion wheel » et sa valeur « +00 ».
Ce paramètre détermine comment la molette de modulation contrôle l'effet de distorsion. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster la valeur de ce paramètre. Avec un réglage de -64, la distorsion sera réduite lorsque la molette sera actionnée. Avec un réglage de +63, 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part..

Bouton de Niveau de PANORAMIQUE

Ce bouton rotatif permet de régler le niveau de Pan assigné au programme sélectionné. A fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre le signal est positionné complètement à gauche et lorsque ce bouton est tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre le signal est positionné complètement à Droite. L'intervalle de ce paramètre est de L63 à R63 Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part

Bouton MENU et bouton PAN
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:

Pan type	**Autopan**
Pan speed	**040**

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 Trémolo, les côtés gauche et droit sont contrôlés en synchro créant ainsi l'effet « Trémolo » classique. Deux autres phases sont fournies, L-R & R-L. Elles sont similaires à l'autopan mais l'effet n'est pas symétrique. Les valeurs disponibles sont: Autopan, Trémolo L-R & R-L. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 Trémolo 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 2 a l'aspect suivant:

Pan depth	**080**
Dry level	**020**

Comme vous pouvez le constater, le paramètre supérieur est « Pan depth » et sa valeur « 080 ».
Ce paramètre contrôle l'intensité des effets Autopan et Trémolo. 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 Trémolo 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Bouton EQ/ Com Filter/Special

Lorsque ce bouton est pressé plusieurs pages contenant les paramètres relatifs à cette section s'affichent. Dans cette section, 8 pages sont disponibles. Il y a un maximum de deux paramètres par page. Un pour chaque ligne de l'afficheur. utilisez les boutons fast datas à droite de l'afficheur pour ajuster la valeur de ces paramètres.

La Page 1 a l'aspect suivant:

EQ treble	**+20**
EQ bass	**+64**

Le paramètre supérieur est « EQ treble » et sa valeur « +20 ».
Ce paramètre permet d'ajuster les fréquences aiguës du Programme 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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 « +64 ».
Ce paramètre ajuste les fréquences basses du Programme 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme 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**

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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

NOTE:
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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part

La Page 3 a l'aspect suivant:

Comb speed	**020**
Comb depth	**064**

Le paramètre supérieur est « Comb speed » et sa valeur « 020 ».
Ce paramètre permet d'ajuster la vitesse du LFO de modulation du filtre « peigne ». Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre 000 à 127. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Comb depth » et sa valeur « 064 ».
Ce paramètre permet d'ajuster la profondeur de modulation du filtre « peigne » par le LFO. Utilisez le contrôle Fast Data du bas pour ajuster ce paramètre. En fait il y a deux filtres à peigne et lorsque ce paramètre est sur une valeur positive, les deux filtres à peigne sont modulés par le LFO à la même phase : ils montent et descendent ensembles. lorsque ce paramètre est sur une valeur négative, les deux filtres à peigne sont modulés par le LFO à des phases opposées : l'un monte et l'autre descend. La quantité de modulation détermine la profondeur de l'effet de filtre à peigne. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part

La Page 4 a l'aspect suivant:

Comb spread	**-20**

Le paramètre supérieur est « Comb spread » et sa valeur « -20 ».
Il y a en fait deux filtres à peigne ce paramètre permet d'ajuster la différence dans le "comb frequency" entre les deux filtres. Lorsque ce paramètre est appliqué, les fréquence du peigne des deux filtres sont différentes et le résultat et plus complexe. C'est un peu similaire au paramètre "Width" de la section "special du filtre. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. Avec une valeur de 0, les deux filtres ont les même caractéristiques de fréquences et ils sonnent comme un seul filtre à peigne. Avec une valeur positive le boost des deux filtres sera ce qui a été réglé à la page 4 de ce menu. Avec des valeur négatives les réglages de boost appliqués à un des filtres seront inversés créant ainsi un effet stéréo plus marqué. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et+63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 5 a l'aspect suivant:

Comb freq wheel	**+10**
Comb boost wheeldepth	**+10**

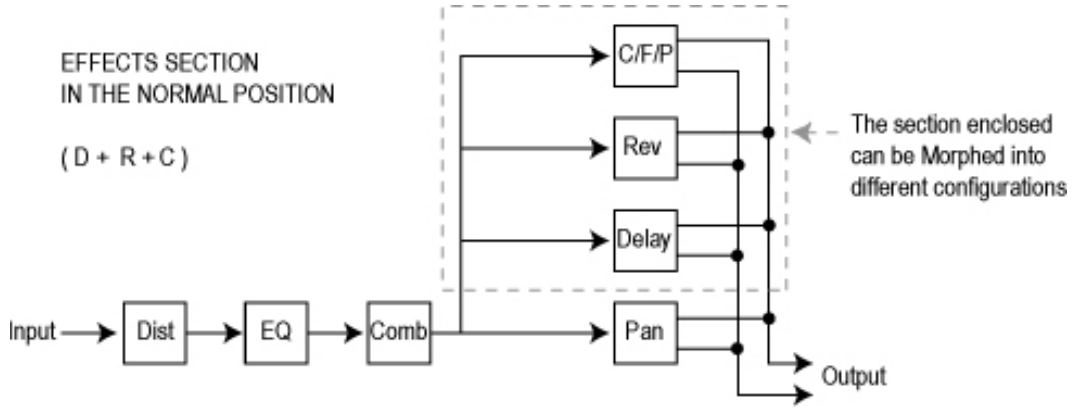
Le paramètre supérieur est « Comb freq wheel » et sa valeur « +10 ».
Ce paramètre permet d'ajuster la modulation du filtre à peigne par la molette de modulation. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend entre -64 et +63. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

Le paramètre inférieur est « Comb boost wheel » et sa valeur « +10 ».
Ce paramètre permet d'ajuster la modulation du boost de la fréquence du filtre à peigne par la molette de modulation. 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 6 a l'aspect suivant:

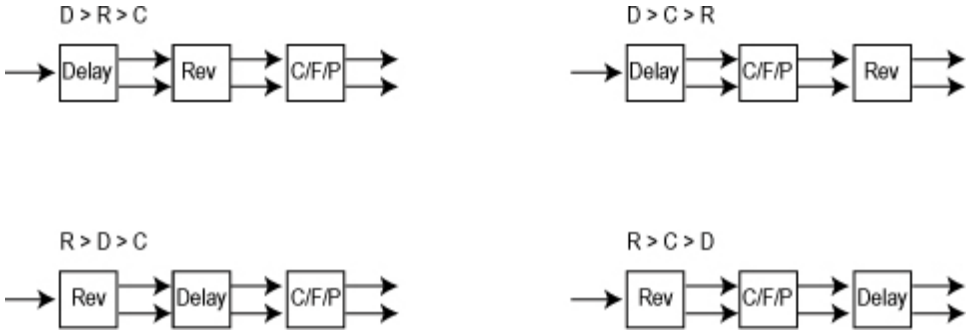
Fx config	**D + R + C**
Config morph	**000**

La paramètre supérieur est "FX config" et dans ce cas la valeur est "D+C+R"
Ce paramètre change l'ordre/arrangement des effets Delay Reverb, Rotary Speaker/Ensemble/Chorus/Flanger/Phaser. 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 SUPERNOVA II Rack. Ci-dessous le diagramme montre la configuration "Normale"



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

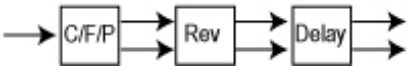
CONFIGURATIONS EN SERIES



C > D > R

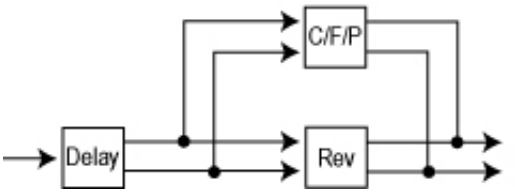


C > R > D

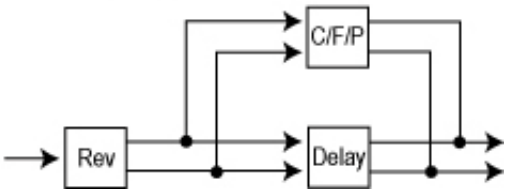


CONFIGURATIONS EN SERIES/PARALELLE

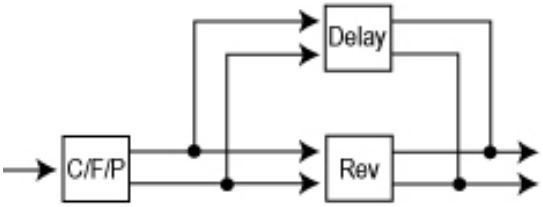
D > [R + C]



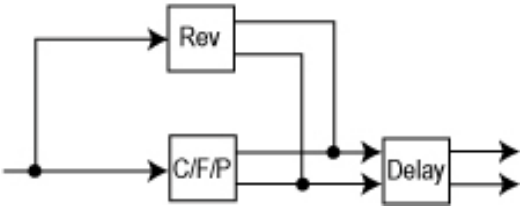
R > [D + C]



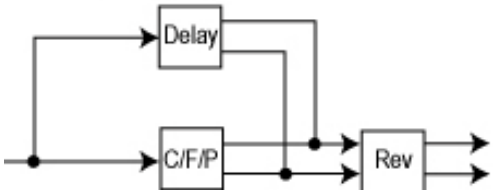
C > [D + R]



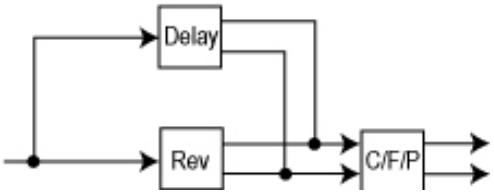
[R + C] > D



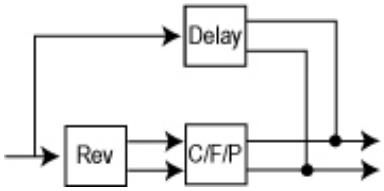
[D + C] > R



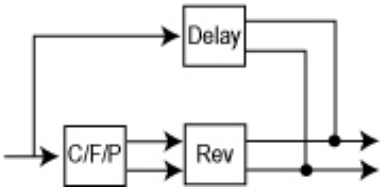
[D + R] > C



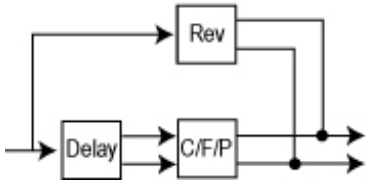
D + [R > C]



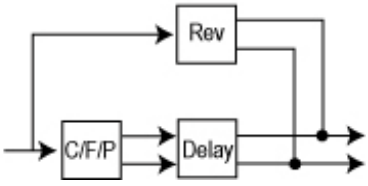
D + [C > R]



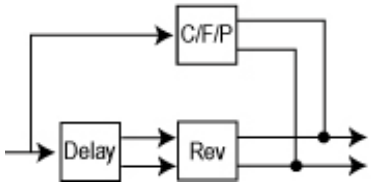
R + [D > C]



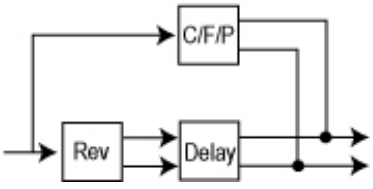
R + [C > D]



C + [D > R]



C + [R > D]



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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

NOTE: :

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.

Le paramètre du bas est "Config morph" et sa valeur "000".
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 haut pour ajuster ce paramètre. Si ce paramètre est réglé à 000, la configuration est normale D+R+C. Si ce paramètre 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 Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 7 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 valeurs similaires sont possibles pour l'entrée Audio 2. L'intervalle de ce paramètre est program only, Audio input (1) only, Program & input (1), Audio input (2) only et program & input (2).Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

La Page 8 a l'aspect suivant:



Ce paramètre est "Effets Bypass" et sa valeur "Off".
Ce paramètre permet de couper ou "by passer tous les effets pour ainsi entendre le programme sans traitement. Utilisez le bouton fast data supérieur pour ajuster ce paramètre Lorsque ce paramètre st sur On tous les effets sont bypassés et seul le son "Sec" du synthétiseur est entendu. L'intervalle de ce paramètre est On ou Off Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode Programme, ou mémorisé avec le Programme ou la Performance en mode Performance, suivant la valeur du paramètre « Effects Used » de la Part.

SECTION PART EDIT



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

PART 1, PART 2, PART 3, PART 4, PART 5, PART 6, PART 7, PART 8

NOTE:
Ces boutons sélectionnent les Parts en mode Performance. En mode programme ils peuvent être utilisés pour écouter le programme sélectionné. Appuyez sur un bouton de part et une note est jouée aussi longtemps que le bouton est enfoncé. Le bouton Part 1 joue la note C1, le bouton Part 2 joue la note F1, le bouton Part 3 joue la note C2, le bouton Part 4 joue la note F2, le bouton Part 5 joue la note C3, le bouton Part 6 joue la note F3. De plus, De plus, en mode Programme, ces boutons affichent la séquence de pas d'un Pattern d'Arpeggiator (si l'Arpeggiator est actif).

Ces boutons sélectionnent quelle Part d'une Performance va être éditée. Presser n'importe quel bouton Part assigne toute la face avant au Programme assigné à la Part sélectionnée. Pour assigner un Programme différent à cette Part, utilisez le bouton Banque et le pavé numérique pour sélectionner un nouveau numéro de Programme. Toucher n'importe quel contrôle fera s'afficher le nom du paramètre qui lui est associé. Pour revenir à l'affichage indiquant le Programme assigné à la Part, pressez simplement le bouton Part approprié de nouveau. Toutes les modifications apportées au Programme dans ce mode devront être écrite dans le Programme. Voir le chapitre se rapportant à l'écriture des Performances p 37.

NOTE:
La sélection de part peut être transmise et enregistrée comme donnée contrôleur dans un séquenceur puis renvoyée dans le SUPERNOVA II RACK ;-)

Bouton TUNE

NOTE:
Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.
Ce bouton altère l'accord du Programme 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**

Le paramètre supérieur est « Part semitone » et sa valeur « +7 ».
Ce paramètre transpose le Programme 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 Programme 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.

Lorsque ce bouton est pressé en mode Programme , l'afficheur indique:

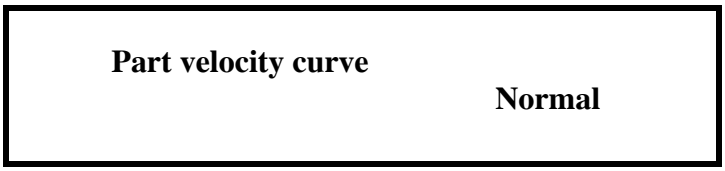


Le paramètre supérieur est « Drum played as » et sa valeur « E3 ».
Ce paramètre détermine la note à laquelle le programme drum Map va être "Pitché". Ce n'est pas la note du clavier qui va déclencher le programme Drum mais la hauteur de note de ce programme. Vous pouvez régler cette note avec le contrôle Fast Data du haut ou directement sur le clavier. Pour cela, appuyez simplement sur la note voulue en maintenant le bouton page down enfoncé et la note appropriée sera automatiquement insérée pour le programme Drum sélectionné. L'intervalle de ce paramètre est de C-2 à G8. ce paramètre est mémorisé avec le programme.

NOTE:
Ce paramètre est utilisable uniquement dans un Drum Map

Bouton VELOCITY

Ce bouton ne fonctionne qu'en mode performance. Ce bouton permet de sélectionner quelle courbe de vélocité est assignée à la part en cour de sélection. Quand ce bouton est appuyé, l'afficheur indique



Le paramètre 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 Programme 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 Programme 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.

Bouton OUTPUT
Ce bouton ne fonctionne qu'en mode performance. Ce bouton permet d'accéder aux paramètres concernant cette section. Quand ce bouton est appuyé, l'afficheur indique



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) . Assignez les Parts 7 & 8 aux sorties 7 & 8, puis envoyez la Part 7 à gauche (sortie 7) et la Part 8 à droite (sortie 8) Les valeurs disponibles sont: 1&2, 3&4, 5&6, 7&8. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

NOTE:
Si les effets de Delay, Reverb, Rotary Speaker/Ensemble/Chorus/Flanger/Phaser ou Vocoder sont utilisés, ils vont produire un signal stéréo 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 sélectionnée sont ceux du programme ou de la mémoire de la performance. Lorsque ce paramètre est sur Part, tous les réglages d'effets sont ceux qui sont dans la mémoire de la dans la performance et les réglages d'effets du programme source assigné à la Part sélectionnée ne sont pas utilisés. Lorsque ce bouton est sur programme, tous les réglages d'effets sont dérivé du programme source assigné à la Part sélectionnée. De plus, ce paramètre détermine si les effets utilisés par la part du 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.

Bouton PEDAL
Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance. Ce bouton permet d'accéder aux paramètres concernant cette section. Quand ce bouton est appuyé, l'afficheur indique

1 2 3	**Switch 1**
XXX	**Disable**

Ces paramètres déterminent l'activation ou non des différentes fonctions Switch.
Utilisez le contrôle Fast data du haut pour sélectionner le Switch à éditer. L'afficheur indique le Switch sélectionné en haut à droite de l'écran et l'état est indiqué en bas à gauche. Dans ce cas X. L'intervalle de ce paramètre est Switch 1, Switch 2, Pedal/Switch 3.
Le paramètre du bas détermine l'état, X correspond à désactivé et O correspond à activé. Désactivé le fonctionnement de la pédale sélectionnée n'aura aucun effet sur la Part et il n'y aura pas de message MIDI transmis. Sur "Enable" le fonctionnement de la pédale agira sur la Part et le message MIDI sera transmis. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

Bouton MIDI
Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.
Quand ce bouton est appuyé, 5 pages contenant les paramètres concernant cette section sont accessibles. Il y a un maximum de deux paramètres affichés. Les boutons fast Data à droite de l'afficheur sont utilisés pour ajuster les valeurs de paramètre.

NOTE:
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 « Sus/Sw2tain » et sa valeur « Enable ».
Ce paramètre détermine comment la Part sélectionnée répondra aux données MIDI d'une pédale de Sustain (contrôleur 64). Utilisez le contrôle Fast data du haut 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 Sustain « On » est reçu (ce qui est similaire à une pédale d'expression sur un piano). Le message de pédale de Sustain 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

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:
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 SUPERNOVA II RACK 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:



Ce paramètre détermine comment la Part sélectionnée répondra aux données MIDI générées lorsque les pédales "footswitch" 1 et 3 sont enfoncées. Cette donnée MIDI peut arriver d'un séquenceur ou générée directement par les pédales 1 et 3 (la pédale correspondante est activé pour cette part à la page 4 de ce menu). Utilisez le contrôle Fast data du haut pour la pédale 1 et le contrôle Fast data du bas pour la pédale 3 pour ajuster ces paramètres.. Les valeurs disponibles sont: Off, Sustain, Arp Latch, Arp Mute, Part mute, Sustain (I), Arp Latch (I), Arp Mute (I) et Part mute (I). Ce paramètre est mémorisé avec la Performance

NOTE:
Le paramètre Sw3 de cette page applique les données MIDI que lorsque la Pédale footswitch 3 est configurée sur "Switch" ou "Switch -I" à la page 10 du menu Global.

La Page 3 a l'aspect suivant:



Ce paramètre détermine si la Part sélectionnée répond au type de données MIDI contrôleur générés lorsque la Pédale 3 (en mode "Pedal") est enfoncée. (elle est configurée en "Pedal -R ou Pedal -T à la page 10 du menu Global). Cette donnée Contrôleur MIDI peut venir du séquenceur ou directement par la pédale 3 (la pédale correspondante est activé pour cette part à la page 4 de ce menu)

Lorsque la Pédale Footswitch 3 est configurée pour être utilisée comme pédale de contrôle continu (plutôt que footswitch), elle génère un contrôleur CC002 (breath contrôleur). Ce contrôleur peut être changé par un autre ou l'aftertouch, le Pitch bend etc. Pour cela il suffit de changer le paramètre de la page 4 du menu Global. Ainsi, des modulations dynamiques sont possibles avec une pédale d'expression pour contrôler par exemple le volume la fréquence de coupure du filtre etc. Ce paramètre peut être On ou Off et il est mémorisé avec la Performance.

La Page 4 a l'aspect suivant:



Le paramètre du haut est "Prog change filt" et sa valeur "Off".
Ce paramètre détermine comment la part sélectionnée répond aux changements de Programme . 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 programme envoyés sur son canal MIDI. Si ce paramètre est réglé sur "On" la Part reconnaît les messages de changements de programme envoyés sur son canal MIDI. Les valeurs disponibles sont: On et Off. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

NOTE:
Si le filtre Global de changement de programme à la page 13 du menu Global est réglé sur "Disable", Aucun message de changements de programme ne sera reconnu et il ne sera pas tenu compte de ce paramètre

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

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:
Si le filtre Global de Messages de contrôleur à la page 12 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:
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 programme change.

Bouton POLYPHONY
Ce bouton fonctionne en mode Programme et en mode Performance.
Ce bouton altère la polyphonie du Programme / Part sélectionné. Quand ce bouton est appuyé, l'afficheur indique les paramètres concernant cette section . Il y a un maximum de deux paramètres affichés. Les boutons fast Data à droite de l'afficheur sont utilisés pour ajuster les valeurs de paramètre.

Lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:



Le paramètre supérieur est « Part polyphony » et sa valeur « Poly ».
Ce paramètre détermine la polyphonie assignée à la Part sélectionnée et est ajusté 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 et la part ne répondra pas au MIDI. Si ce paramètre est sur « Mono », une seule voix est assignée à la Part. S'il est sur « Poly », des voix sont dynamiquement allouées à la Part. Toutes les voix seront dynamiquement partagées par les Parts. Si ce paramètre est sur "Prog", la polyphonie du programme assigné à la part sélectionnée sera copiée sur cette part.. En mode programme, l'affichage est différent; Il indique "program Mode " sur la ligne supérieure et la polyphonie sur la ligne inférieure.

En mode Programme lorsque ce bouton est pressé, l'afficheur indique:



En mode Programme, l'affichage est différent, mais la fonction est identique. Utilisez le bouton Fast Data bas pour ajuster ce paramètre. Les valeurs disponibles en mode Performance sont: Off, Poly et Mono, et en mode Programme: Poly et Mono. Ce paramètre est mémorisé avec le Programme en mode programme ou avec la Performance en mode Performance.

Bouton 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:



Le paramètre supérieur est « Highest note » et sa valeur « C8 ».
Ce paramètre sélectionne la note la plus haute de la Part sélectionnée et est ajusté via le contrôle Fast Data du haut. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de C-2 à G8. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

Le paramètre inférieur est « Lowest note » et sa valeur « C0 ». Ce paramètre sélectionne la note la plus basse de la Part sélectionnée, et est ajusté via le contrôle Fast Data du bas. La plage de valeurs de ce paramètre s'étend de C-2 à G8. Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

NOTE:
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:
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 SUPERNOVA II RACK au point de split désiré. Vous pouvez régler les deux paramètres simultanément en maintenant enfoncé les deux boutons de page.

Bouton SPECIAL

La Page 1 a l'aspect suivant:



Le paramètre est "Arp bank & pattern used
Ce paramètre détermine si le motif d'arpège du programme assigné à la part sélectionnée est utilisé ou non. C'est utile si vous voulez assigner à la performance un motif différent de celui sauvegardé avec le programme sans avoir besoin de faire une copie du programme avec un motif d'arpège différent. Utilisez le contrôle Fast Data du haut pour ajuster ce paramètre. L'intervalle de ce paramètre est Part ou Programme; Ce paramètre est mémorisé avec la Performance.

NOTE:
Lorsque ce paramètre est modifié, les paramètres de banque et de numéro de Pattern à la page 1 du menu arpégiateur, indiquent la banque et de numéro de Pattern sauvegardés avec le programme lorsque le paramètre est sur programme ou la banque et de numéro de Pattern sauvegardés dans la performance lorsque ce paramètre est sur Performance.

La Page 2 a l'aspect suivant:

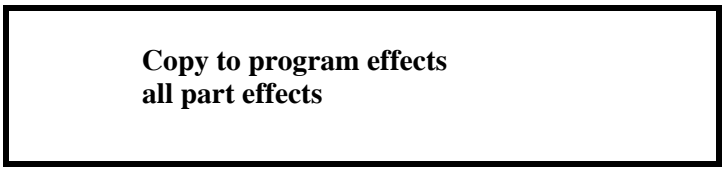


Le paramètre est "Copy to par effects to program effects"
C'est un utilitaire qui permet une copie rapide des paramètres d'effets du programme en cour de sélection dans la mémoire tampon de Part Effect sélectionné dans un programme.
Pour copier tous les réglages d'effets d'un programme vers le tampon de Part effect, appuyez sur le bouton "Write" lorsque vous êtes dans ce mode. Ce paramètre n'est pas mémorisé.

NOTE:
Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance

Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.
Ce bouton permet l'accès à tous les paramètres qui permettent d'utiliser le SUPERNOVA II RACK comme un véritable clavier maître avec des fonctions de commande. Cette fonction fonctionne différemment des autres boutons de la section Part Edit. Son fonctionnement est similaire à la fonction "Shift" d'un clavier d'ordinateur. lorsque ce bouton est utilisé en conjonction avec les autres boutons de la section Part Edit, différentes pages relatives aux fonctions de clavier maître sont affichées. Par exemple lorsque les boutons "external" et "MIDI" sont allumés, l'afficheur donne accès à toutes les pages de fonction MIDI externes. Lorsque ce bouton et un autre de la section Part Edit sont utilisés ensembles, l'afficheur indique les paramètres relatifs à la section concernée. Il y a un maximum de deux paramètres par page; un pour chaque ligne de l'afficheur; Utilisez les bouton Fast Data à droite de l'afficheur pour ajuster ces paramètres.

La Page 3 a l'aspect suivant:



Le paramètre est "Copy to program effects all part effects"
C'est un utilitaire qui permet une copie rapide des paramètres d'effets du tampon de "Part effects" de la performance en cour de sélection au programme sélectionné. Pour copier tous les réglages d'effets du tampon "Part effects" sur les effets du programme appuyez sur le bouton write pendant que vous êtes dans ce mode. Ce paramètre n'est pas mémorisé.


NOTE:
Ce bouton fonctionne uniquement en mode Performance.

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 sélectionné. Vérifiez que les paramètres du Mixer ne sont pas zéro. Vérifiez qu'un message de volume MIDI n'est pas envoyé au NOVA II. Vérifiez que le bouton de fréquence du filtre ou les boutons de sustain et de decay de l'enveloppe 1 ne sont pas réglés 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'est 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 programme. Vérifiez que le paramètre "Arpeggio note to:" dans le menu Arp n'est sur MIDI only. Vérifiez que le niveau de part en Performance N'est réglé à zéro.

LES LFOs DELAY 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 50). Si c'est le cas, vérifiez si le SUPERNOVA II RACK est synchrone en variant le tempo du séquenceur. Si le SUPERNOVA II RACK accélère et ralentit en conséquence, le SUPERNOVA II RACK 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 SUPERNOVA II RACK peut être synchronisé à un format de mesure quelque peu étrange. Vérifiez les paramètres de synchronisation *Voir page 92 pour les LFOs, à la page 106 pour le Delay et à la page 65 pour l'Arpeggiator , pour plus de détails.*

LES LFOs DELAY 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/Delay/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 Banque sont différents des changements de Programme 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 Banque sur le SUPERNOVA II RACK, 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 Banque se présentent tels que ci-après. Ils doivent être envoyés dans le bon ordre . Pour un message Banque « A », entrer un message de contrôleur 32 avec une valeur de 5 suivi par un message de changement de programme avec la valeur de Programme que vous voulez. Par ex. Pour Programme 6, entrez 7. Pour une Banque « B », entrez un message de contrôleur 32 avec une valeur de 6 suivi par un message de changement de programme avec la valeur de Programme que vous voulez. Autrement, vous pouvez simplement sélectionner la Performance/Programme sur le SUPERNOVA II RACK pendant l'enregistrement dans un séquenceur. Vérifiez que out MIDI du SUPERNOVA II RACK est connecté au séquenceur/ordinateur soit directement ou via un MIDI merge.


NOTE:
Il y a une table de message de banque reconnue par le SUPERNOVA II RACK à la page 137 (Manuel anglais)

LE SUPERNOVA II RACK NE REPOND PAS AUX PROGRM CHANGE / MESSAGES DE SELECTION DE BANQUE

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

LE SUPERNOVA II RACK NE REPOND PAS AUX MESSAGES DE CONTROLEURS
Vérifiez que le paramètre de "control change" dans 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 C ou D ou la banque de Prog C/D d'un SUPERNOVA II RACK dans un NOVA II. Par conséquent ces sons n'iront pas dans le SUPERNOVA II RACK , 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

LE SUPERNOVA II RACK PASSE LUI MEME DU MODE PERFORMANCE AU MODE PROGRAMME
C'est parce que le MIDI In et MIDI Out du SUPERNOVA II RACK sont connectés à un séquenceur qui redirige les messages de contrôleurs (générés par en changeant de programme/banque d'une part) sur un canal correspondant à au canal d'une autre Part. La solution est d'utiliser le mode local Off. Ainsi toutes les éditions seront envoyées sur le MIDI Out et non directement et le séquenceur décidera quelle part est éditée par le canal MIDI de la Piste sélectionnée. Une autre solution moins pratique est de filtrer les messages sortant du séquenceur ou de déconnecter le MIDI Out du SUPERNOVA II RACK ou de désactiver la fonction "Thru" du séquenceur.

LORSQU'UNE PART EST EDITE EN MODE PERFORMANCE, LES AUTRES PARTS SONT AUSSI EDITES
C'est parce que le MIDI In et MIDI Out du SUPERNOVA II RACK sont connectés à un séquenceur qui redirige les messages de contrôleurs (générés par en changeant de programme/banque d'une part) sur un canal correspondant à au canal d'une autre Part. La solution est d'utiliser le mode local Off. Ainsi toutes les éditions seront envoyées sur le MIDI Out et non directement et le séquenceur décidera quelle part est éditée par le canal MIDI de la Piste sélectionnée. Une autre solution moins pratique est de filtrer les messages sortant du séquenceur ou de déconnecter le MIDI Out du SUPERNOVA II RACK ou de désactiver la fonction "Thru" du séquenceur.

CHANGER LES SONS DU SUPERNOVA II Rack
Des banques de sons sont disponibles sur le site de Novation (www.novationuk.com) que vous pouvez télécharger gratuitement.
La procédure est similaire à celle de la mise à jour de l'OS du SUPERNOVA II Rack
1 Connectez le MIDI Out du séquenceur au MIDI In du SUPERNOVA II Rack
2 Désactivez la protection de la mémoire (voir page 7 du mode Global) et assurez vous que le SUPERNOVA II Rack est sur le canal Global (Page 1 du mode Global)
3 Chargez le document Total.mid dans votre séquenceur
4 Faites lire la séquence (l'afficheur indique la progression des messages)


NOTE:
Si vous avez des problèmes avec ce document, c'est probablement similaire aux problèmes rencontrés par une mise à jour de l'OS. Voir page 122

MISE A JOUR DU SYSTEME OPERATEUR DU SUPERNOVA II Rack
Sur le site de Novation vous pouvez télécharger gratuitement la dernière mise à jour du Système Opérateur (OS).
1 Faites une sauvegarde de vos données. Pour cela utilisez le réglage "Total Data" pour le paramètre Sysex transmission dans le mode Global.
2 Vérifiez votre sauvegarde
Changez le nom d'un de vos sons et sauvegardez ce changement. Rechargez vos sons à partir de votre sauvegarde. Si le nom que vous avez changé et de nouveau correct votre sauvegarde est OK.

3 Eteindre le SUPERNOVA II Rack

4 Connecter le MIDI out du séquenceur au MIDI in du SUPERNOVA II Rack.

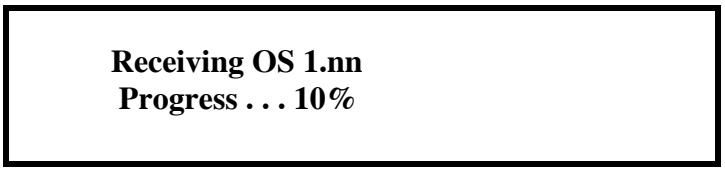
5 Charger le SNVnn.mid dans votre séquenceur.

6 Appuyer et maintenir le bouton "Mute" en allumant le SUPERNOVA II RACK

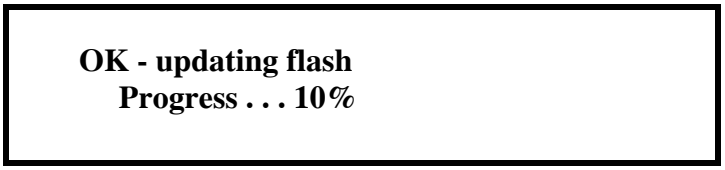
l'afficheur doit inscrire:



7 Si tout est OK l'afficheur indique la progression de l'opération en pourcentage.



Une fois que toutes les données sont reçues (100%) l'afficheur indique :



Le SUPERNOVA II RACK inscrit le nouvel OS dans la mémoire Flash.

NOTE:
Eteindre le SUPERNOVA II RACK pendant cette procédure peut générer un comportement imprévisible qui peut nécessité un passage dans un service de maintenance

Une fois que la mémoire Flash est mise à jour le SUPERNOVA II RACK redémarre automatiquement sur un fonctionnement standard avec le nouvel OS

PROBLEMES PENDANT LA MISE A JOUR

Les problèmes dans la plupart des cas sont liés au séquenceur / logiciel utilisé ou à un problème MIDI

Si une erreur intervient pendant la procédure de mise à jour, l'afficheur indique

Packet error
Switch off and retry

C'est l'indication qu'une erreur est survenue pendant la procédure de transmission

Ce n'est pas un problème du SUPERNOVA II RACK mais un problème du système de transmission.

PCs

Les Pcs posent parfois des problèmes. Comme nous l'avons dit précédemment, ce n'est pas un défaut du SUPERNOVA II RACK mais un problème avec le système de transmission utilisé. Le problème peut parfois être un problème de compatibilité entre logiciel et matériel. Certaines applications fonctionnent avec certaines interface et pas avec d'autres.
Solution 1 : Essayer un autre séquenceur/application
Solution 2 : Essayer une autre interface MIDI
Solution 3 Essayez un autre séquenceur/application avec une autre interface MIDI

Cubase fonctionne dans la plupart des cas selon la version et l'interface
Cakewalk fonctionne parfois selon la version et l'interface
Logic fonctionne dans la plupart des cas selon la version et l'interface
Media player fonctionne parfois selon la version et l'interface
freeloader fonctionne dans la plupart des cas selon la version et l'interface

Certaines interfaces USB semblent avoir des problèmes pour gérer ce type de données; Contactez le constructeur pour avoir le dernier pilote disponible.

Macintosh

Les Macs semblent ne pas avoir de problèmes. Les seuls problèmes déjà rencontrés l'ont été sur des modèles anciens. Les même solutions s'appliquent

Solution 1 : Essayer un autre séquenceur/application
Solution 2 : Essayer une autre interface MIDI
Solution 3 Essayez un autre séquenceur/application avec une autre interface MIDI

Certaines interfaces USB semblent avoir des problèmes pour gérer ce type de données; Contactez le constructeur pour avoir le dernier pilote disponible.

Workstations

Les Workstations comme Korg comme Trinity/X-series/01w et Roland ne supportent pas à notre connaissance les Sysex en Midi files. Ils ont des modes utilitaires qui peuvent charger des Sysex mais pas au format Midi file
Vous devez donc faire la mise à jour de votre SUPERNOVA II Rack avec un ordinateur.

SPECIFICATIONS

Système de Synthèse	Analogue Sound Modelling
Polyphonie	24 Voix. (Extensible) pour le SUPERNOVA II RACK. 36 Voix. (Extensible) pour le SUPERNOVA II PRO RACK 48 Voix. pour le SUPERNOVA II PROX RACK
Sources Sonores par Voix	3 Oscillateurs, 2 Ring Modulators et un Générateur de Bruit (les Ring modulation peuvent être tournés en FM modulation sur l'oscillateur 3
Matrice de Modulation :	Matrice complète avec 130 routings possibles.
Multitimbralité:	8 Parties
Filtre	Multimode résonant 12, 18 et 24 dB par octave en Passe bas, Passe haut et Passe bande. Sont aussi présents 9 configurations de filtres doubles avec séparation de la fréquence modulable. Tous les filtre proposent aussi un contrôle de l'Overdrive. Un mode "by pass" du filtre permet de filtrer le signal bruit indépendamment. C'est une fonction idéale pour la création de sons de batterie
LFOs	2 LFOs capables de tourner à des fréquences audio (audibles). Ils peuvent être synchronisés à une horloge MIDI. Un retard peut être assigné aux LFOs en "fade in" ou "fade out ".
Enveloppes :	1 enveloppe ADSR d'amplitude et 2 enveloppes ADSR de modulation avec une fonction de delay . Le segment représenté par l'Attaque et le Decay de ces trois enveloppes peut être configuré pour tourner en boucle. De plus, il existe des fonctions pour modifier le comportement de ces enveloppes selon la hauteur de note jouée. Enfin, des paramètres de temps et de niveau de Sustain permettent d'avoir un Sustain évolutif.
Effets :	Distorsion, Comb Filter, Egaliseur, Réverbération, Chorus/Flanger/Phaser/Ensemble/Rotary Speaker, Delay et panoramique pour chaque programme
Nombre d'effets maximum	57 Effets disponibles simultanément soit 7 Effets pour chacune des Parts d'une performance plus le vocodeur. Oui !! vous pouvez avoir une Reverb totalement différente sur chaque part, un delay différent sur chaque part, un chorus différent sur chaque part etc.
Vocodeur:	42 bandes avec analyse du spectre et sélection du mode de "sifflante".
Configuration d'effets	18 routings d'effet disponibles pour chaque part d'une performance ou un programme. Morphing en temps réel entre deux configurations d'effets possible
Entrées :	2 entrées symétriques "routable" vers le filtre, les effets, le vocodeur ou l'ensemble.
Sorties :	8 sorties polyphoniques assignables avec un convertisseur haut de gamme pour chaque sortie.
Programmes :	1024 Programmes répartis dans 8 banques (512 sont préprogrammés avec des sons d'usine).
Programme de batterie :	400 programmes de batterie (392 avec des sons de batterie et 8 avec des effets de batterie).
Drum Maps" :	8 Drum maps de 50 programmes (3 sont préprogrammés avec des sons d'usine")
Performance :	512 Performances réparties dans 4 banques (256 sont préprogrammées avec des sons d'usine).
Arpegiateur :	Arpegiateur intégré. 127 motifs Polyphoniques, 127 motifs monophoniques et 192 Polyphoniques programmables +192 Monophoniques programmables. 8 Arpégiateurs sont utilisables simultanément en mode performance.
Contrôles :	Tous les boutons rotatifs, interrupteurs et paramètres transmettent des contrôleurs MIDI et NRPNs.
Système opérateur :	Une mémoire Flash contient le système opérateur. Mise à jour de cette Mémoire Flash via MIDI. Les mises à jours sont gratuites et vous les trouverez sur le site Web: www.novationuk.com
Alimentation	multi-voltage intégrée.
MIDI :	In / Out / Thru.
Dimensions :	Rackable 3 U Longueur 483 mm, profondeur 222 mm, hauteur 133 mm.
Poids :	5 Kg.
Options :	Carte d'extension de polyphonie 12 voix ou de 24 voix.

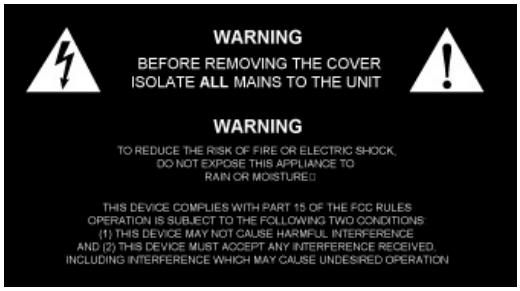
Spécifications susceptibles de changer sans préavis.

Lorsque les messages MIDI de sélection de banques suivants sont envoyés au SUPERNOVA II RACK les modes suivants sont sélectionnés



NOTE:
Ces sont uniquement des message de banque MIDI LSB (CC32 valeur)car le message MIDI MSB de banque (CC0 valeur) n'est pas nécessaire pour sélectionner une nouvelle banque

0 - Favoris
1 -Perf bank A
2 Perf bank B
3 Perf bank C
4 Perf bank D
5 PROG bank A
6 PROG bank B
7 PROG bank C
8 PROG bank D
9 PROG bank E
10 PROG bank F
11 PROG bank G
12 PROG bank H
13 Arp bank Mono
14 Arp bank Poly
15 Arp bank User
16 Réservé
17 Réservé
18 Drum Map a
19 Drum Map b
20 Drum Map c
21 Drum Map d
22 Drum Map e
23 Drum Map f
24 Drum Map g
25 Drum Map h



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.

Voir votre manuel en anglais pour:

- MESSAGES DE BANK/HORLOGE MIDI

- CONTROLEURS MIDI / TABLES NRPN

- BANK DE PROGRAMS A/B/C/D

- DRUM MAP A/B/C/D

- BANK DE PERFORMANCES A/B

- 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

est distribué en France par