Supplément au mode d'emploi du SPD-1W

Lecture de sons superposés (Superposition)

Vous pouvez affecter jusqu'à trois ondes au pad. Ces trois ondes peuvent être lues simultanément, ou vous pouvez passer de l'une à l'autre ou les estomper en fonction de votre force de frappe.

1. Dans le dossier Master, copiez les fichiers audio à superposer.

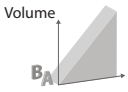
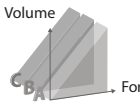
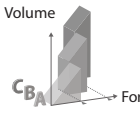
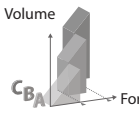
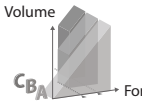
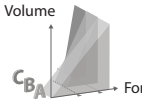
2. Dans le dossier Master, ouvrez _advanced.txt.

3. Entrez les valeurs souhaitées à droite des paramètres (à droite des deux points « : ») affichés dans le texte.

* Il n'est pas possible d'utiliser des caractères à double octet.

4. Une fois les réglages terminés, fermez _advanced.txt.

* Si vous décidez de recommencer votre modification depuis le début, supprimez le fichier _advanced.txt tout entier. Lorsque vous reconnectez le câble micro-USB, un fichier sans paramètres spécifiés est recréé.

Paramètre	Valeur	Description		
SETTINGS_ENABLE	0	DISABLE	Superposition désactivée. La valeur par défaut est **« 0 »**.	
	1	ENABLE	Superposition activée. Vous pouvez effectuer des réglages de superposition en modifiant cette valeur sur **« 1 »**.	
WAVE_A–C	Nom de fichier		Spécifiez les ondes A–C. Entrez le nom de chaque fichier audio.	
VOLUME_A–C	0–100		Spécifiez les niveaux de volume des ondes A–C.	
PLAY_TYPE	0	ONE-SHOT POLY	Le son d'une frappe répétée sur le pad est superposé avec le son précédent.	
	1	ONE-SHOT MONO	Une frappe répétée met en sourdine le son précédent et est audible en elle-même sans être superposée.	
	2	PHRASE ALT	Le son est joué lorsque vous frappez le pad, et s'arrête lorsque vous frappez à nouveau le pad. Adapté à la lecture/l'arrêt d'un morceau.	
	3	LOOP ALT	L'onde est lue plusieurs fois. Le son est joué lorsque vous frappez le pad, et se répète jusqu'à ce que vous frappiez à nouveau le pad.	
LAYER_TYPE	0	OFF		Seul l'onde A est émise.
	1	MIX		Les ondes A, B et C sont toujours émises ensemble.
	2	VELO SW		Les frappes plus faibles que la valeur de **« AB_FADE_POINT »** jouent l'onde A, les frappes plus fortes que **« AB_FADE_POINT »** et plus faibles que **« BC_FADE_POINT »** jouent l'onde B, et les frappes plus fortes que **« BC_FADE_POINT »** jouent l'onde C, en passant d'une onde à l'autre.
	3	VELO SW w/ MUTE		Les frappes plus faibles que la valeur de **« AB_FADE_POINT »** jouent l'onde A, les frappes plus fortes que **« AB_FADE_POINT »** et plus faibles que **« BC_FADE_POINT »** jouent l'onde B, et les frappes plus fortes que **« BC_FADE_POINT »** jouent l'onde C, en coupant le son actuel jusqu'à ce que la nouvelle frappe soit audible.
	4	VELO MIX		Les frappes plus fortes que la valeur de **« AB_FADE_POINT »** ajoutent l'onde B, et les frappes plus fortes que **« BC_FADE_POINT »** ajoutent les ondes B et C, en superposant ces ondes sur l'onde A.
	5	VELO FADE		Les frappes plus fortes que la valeur de **« AB_FADE_POINT »** ajoutent l'onde B, et les frappes plus fortes que **« BC_FADE_POINT »** ajoutent les ondes B et C, en les superposant sur l'onde A proportionnellement à la force de frappe.
AB_FADE_POINT **BC_FADE_POINT**	0-127		• AB_FADE_POINT Spécifie la force de frappe à laquelle l'onde B commencera à être audible. Si cette valeur est **« 0 »**, le son de l'onde B est émis pour des frappes de n'importe quelle force. Si cette valeur est **« 127 »**, le son de l'onde B est émis pour la frappe la plus forte uniquement. • BC_FADE_POINT Spécifie la force de frappe à laquelle l'onde C commencera à être audible. Si cette valeur est **« 0 »**, le son de l'onde C est émis pour des frappes de n'importe quelle force. Si cette valeur est **« 127 »**, le son de l'onde C est émis pour la frappe la plus forte uniquement. * Si chaque **« FADE_POINT »** a la même valeur et que **« LAYER_TYPE »** est **« VELO SW »** ou **« VELO SW w/ MUTE »**, le son de l'onde C n'est pas émis. * Ce paramètre n'est pas disponible si **« LAYER_TYPE »** est défini sur **« OFF »** ou **« MIX »**.	

© 2017 Roland Corporation