SLEDGE 2.0 – NOUVELLES FONCTIONALITES & PRISE EN MAIN

Sledge 2.0 - Nouvelles fonctionalités

Mode « Auto Dual » : le Sledge 2.0 est capable de jouer deux sonorités simultanément, en mode Split ou Layer. Cette fonction est accessible via une nouvelle page dans la section « Global », et permet de garder une note (mode Split) ou plusieurs (mode Layer), puis de sélectionner un nouveau son, qui sera additionné au précédent. Comme tout autre son, les combinaisons « Dual Sound » peuvent être enregistrées (et renommées) parmi l'un des 1.000 programmes disponibles.

Contrôles Global Pitch & Hold : une nouvelle page dans la section « Global » permet de régler la hauteur (Pitch) et le maintien (Hold) séparément, pour les sonorités Lower/Upper en mode « Dual »; ceci permet par exemple d'utiliser le Pitch bend sur son Upper (pour des parties solo) et de maintenir la pédale seulement sur le son Lower (pour maintenir un rythme de batterie), et vice versa. Vous pouvez accéder au réglage de Pitch Bend de maintien sur les deux sonorités Upper comme Lower.

Reverb+Delay: une nouvelle fonctionnalité permet de mélanger ces deux effets. La réverbération conserve les réglages sélectionnés, tandis que les contrôles en temps réel (time and level) sont accessibles en direct pour le Delay lorsque mélangé à la reverb.

Samples: Vous pouvez désormais charger des échantillons et de nouvelles formes d'ondes dans la mémoire Flash interne de 60 MégaOctets, joués par l'oscillateur OSC 1. Ils sont modifiables par tous les paramètres disponibles sur le panneau de contrôle, auquel s'ajoutent les autres oscillateurs, les filtres et contrôle d'enveloppe, ainsi que les effets. L'ajout de samples permet d'étendre les possibilités sonores de votre instrument, et de créer des combinaisons inédites d'échantillons et de synthèse.

Sledge Spectre: les échantillons peuvent être édités (largeur en notes, accordage…) et envoyés à votre Sledge 2.0 via le port USB; en utilisant l'éditeur d'échantillons SPECTRE, vous pouvez d'abord charger et jouer les échantillons sur votre ordinateur, et ensuite les transférer dans la mémoire de votre synthétiseur.

Polyphonie étendue: la polyphonie du SLEDGE (nombre de notes pouvant être jouées simultanément) à été étendue à 24 notes, vous offrant un meilleur contrôle sur les nouvelles possibilités sonores combinant synthèse et lecture d'échantillons.

Note: Une licence pour les samples est pré-installée dans chaque nouveau Sledge 2.0. Pour les versions précédentes du SLEGDE, une licence payante peut être téléchargée sur le site Waldorf (lien ci-dessous) ; la dernière page de la section "Global" vous indique un *code, à envoyer afin d'obtenir votre Licence installable sur votre Sledge quel que soit son firmware (à l'aide d'un lecteur MIDI).*

http://www.waldorfmusic-shop.de/sledge-sl

SLEDGE 2.0 – NOUVELLES FONCTIONALITES & PRISE EN MAIN

Mode « Auto Dual » : Cette fonctionnalité vous permet de jouer deux sons simultanément, et peut être contrôlée via une nouvelle page (n°5) de la section ***Global,*** dont le paramètre par défaut est « ON » (activé); pour modifier cette valeur, utilisez l'encodeur VALUE (paramètres : OFF ou ON).

A	U	T	O		D	U	A	L		M	O	D	E	
S	P	L	I	T	/	L	A	Y	E	R			O	N

Pour créer un ***DUAL SOUND***, **gardez appuyées quelques touches de votre clavier** *(une seule pour entrer dans le mode « Split », deux ou plus pour le mode « Layer »),* et sélectionnez un nouveau son avec le pavé numérique ou l'encodeur VALUE *(voire note ci-dessous).* Le nouveau son sélectionné sera le son ***Upper*** *(que ce soit en mode « split » ou « layer »)* et sera jouable à partir du point de split, ou au-dessus du son ***Lower***.

Panel & Effets : Le panel est actif sur le son ***Upper***, et le dernier effet sélectionné (sur la sonorité Upper) traitera également le son ***Lower*** en combinaison.

Définir le point de Split : Lors de la sélection du son ***Upper***, le maintien d'une note seule définira le point de split pour cette combinaison.

note: *l'utilisation du pavé numérique pour la sélection d'un nouveau son est recommandée, car plus rapide. La sélection par défilement de plus d'une dizaine de sons peut également causer la modification du son Lower.*

Lors de l'utilisation de cette fonction *(par ex.: sound 002 est sélectionné en continuant de jouer une note avec sound 001),* l'afficheur va indiquer les informations de cette manière :

Changement de programme et nom du son Upper

0	0	2		S	O	U	N	D		N	A	M	E	
L	E	A	D		0	0	2		S	(		-	-	)

Upper sound category	Lower p.change	S=Split L=Layer	category search

SLEDGE 2.0 – NOUVELLES FONCTIONALITES & PRISE EN MAIN

Sauvegarde d'un « Dual Sound » : Les combinaisons dual sound peuvent être sauvegardées dans n'importe quel programme disponible, en suivant la procédure de mémorisation habituelle. Pressez Store, sélectionnez le programme ou vous voulez sauvegarder le son dual et pressez store de nouveau.

Contrôles « Pitch Wheel » & « Hold » : Cette nouvelle page (n°4) de la section ***Global*** permet de choisir si la roue de Pitch et la pédale de maintien sont actives pour ***le son Upper, le son Lower ou les deux.***

Contrôle Global du Pitch Bend

P	I	T	C	H		W	H	E	E	L			U	P	P
H	O	L	D			P	E	D	A	L			L	O	W

Contrôle Global de la pédale Hold

Pour sélectionner la fonction, déplacez le curseur sur la ligne supérieure ou inférieure et modifiez la valeur avec l'encodeur rotatif comme désiré:

UPP: seulement sur Upper – LOW: seulement sur Lower – ALL: sur Upper et Lower

note*: Cette fonction est active uniquement en DUAL MODE et pour tous les sons DUAL, car il s'agit d'un réglage GLOBAL qui n'est pas lié à un son ou un programme en particulier.*

Exemple d'utilisation : imaginez un son DUAL constitué d'un SAMPLE en son Lower (un son de piano ou un groove de batterie) et un son de Synthé solo en Upper; dans ce cas, le pitch pourrait être activé uniquement sur le son Upper et le maintien sur le son Lower.

Combinaison des effets de la section EFFECTS 2 **:** Le Sledge 2.0 permet de combiner les effets de réverbération et de Delay du module « Effect 2 ». Pour activer cette fonction, il suffit de sélectionner le mode combiné en pressant en séquence le bouton TYPE. Les indicateurs à LED vous indiquent l'état d'activation comme suivant:

(deux leds éteintes) OFF >REVERB>DELAY>REVERB+DELAY> (deux leds allumées)

SLEDGE 2.0 – NOUVELLES FONCTIONALITES & PRISE EN MAIN

Note: le réglage de Réverbération sera conservé tel qu'il était avant l'activation du mode dual effect; lorsque REVERB + DELAY est sélectionné, vous avez accès aux réglages de delay uniquement, comme le montre l'écran de contrôle

D	E	L	A	Y		T	I	M	E					
N	E	W		1	2	7			O	L	D		0	9	7

***SAMPLES*:** Le Sledge 2.0 est capable de charger et de lire des échantillons sur l'oscillateur OSC 1, en plus de la lecture de toutes les autres sonorités WAVEFORMS et WAVETABLES. Pour sélectionner l'échantillon, pressez d'abord le bouton WAVEFORM plusieurs fois jusqu'à atteindre le son désiré, selon la séquence suivante :

SAWTOOTH>SQUARE>TRIANGLE>SINUS>PULSE>WAVETABLE>SAMPLES

Une fois « Samples » est sélectionné, les deux indicateurs à led **PULSE** et **WAVETABLES** seront allumés, indiquant que les échantillons (si en mémoire) peuvent être choisis en séquence grâce à l'encodeur rotatif.

Lorsque **WAVETABLE** ou **SAMPLES** sont sélectionnés, l'encodeur rotatif WAVETABLE permet de sélectionner le son WAVETABLE ou l'échantillon SAMPLE sur l'écran, comme sur l'exemple ci-dessous. Vous pouvez ensuite utiliser ces sonorités comme toute autre forme d'onde, les additionner aux autres oscillateurs, générateur de bruits, les passer dans le filtre, l'amplificateur d'enveloppe, le mixeur ainsi que les effets.

Sélection du son WAVETABLE

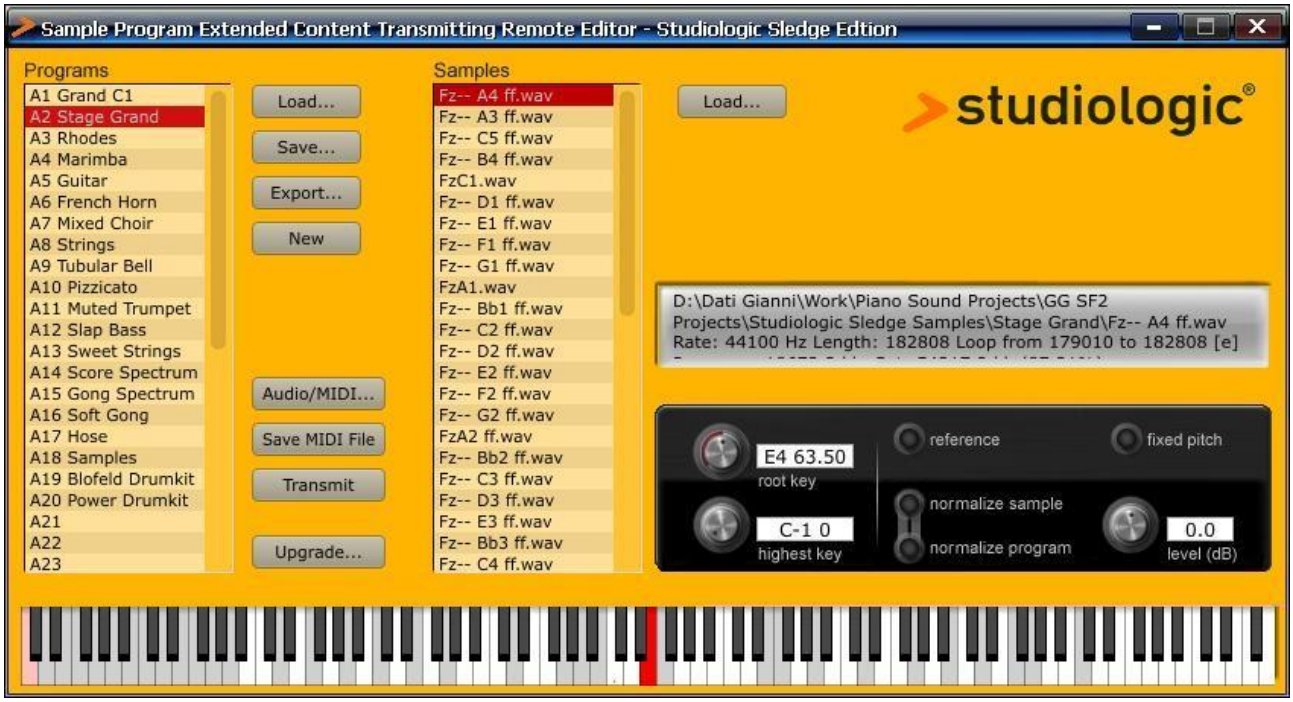
O	S	C	1		W	A	V	E	T	A	B	L	E		
W	a	v	e	t	r	i	p	1							

Sélection de l'échantillon SAMPLE

O	S	C	1		S	A	M	P	L	E		P	R	G	
G	R	A	N	D		P	I	A	N	O					

SLEDGE 2.0 – NOUVELLES FONCTIONALITES & PRISE EN MAIN

SLEDGE SPECTRE



Vous pouvez charger des échantillons dans la mémoire Flash interne de 60 MégaOctets de votre SLEDGE, en utilisant le logiciel SLEDGE SPECTRE. Ce logiciel permet l'envoi de samples vers le SLEDGE dans différents formats, d'éditer certains paramètres de base (hauteur, largeur en notes pour chaque échantillon, etc), de jouer ces SAMPLES sur votre ordinateur et de les tester, avant de les charger dans votre SLEDGE.

Les échantillons peuvent être organisés dans l'ordre souhaité, en les déplaçant dans le logiciel SPECTRE sur un des emplacements disponibles, et apparaîtront sur votre SLEDGE dans le même ordre lors de la sélection avec l'encodeur (du premier au dernier).

Pour tirer le meilleur du logiciel SPECTRE, veuillez-vous référer au manuel de celui-ci et essayer la librairie d'échantillons de démo à votre disposition sur notre site, offrant de nouvelles sonorités avec votre SLEDGE.