Paramètres des WaveSamples & Layers

Section 11 — Paramètres des WaveSamples et des Layers

Cette section couvre les paramètres pouvant être édités indépendamment pour chaque WaveSample d'un Instrument. Pour une explication des concepts utilisés, consultez la *Section 9 — Concepts des WaveSamples et des Layers.*

Page Edit/Pitch

Les paramètres de cette page permettent de régler la hauteur du ou des WaveSamples sélectionnés.

Remarque: Lorsque STEREO LAYER LINK= ON, toutes les modulations de hauteur du layer droit seront asservies aux réglages des WaveSamples de la même zone clavier, ou des zones se recouvrant avec celle-ci, du layer gauche. Ceci comprend BEND RANGE, NOISE RATE, et toutes les modulations de la hauteur. Les réglages de modulation de la hauteur du layer droit sont ignorés.

EDIT PITCH	**ROOT KEY - FINE (Fine Tune)**
	Pressez Edit / Pitch / 1

Ces paramètres vous permettent de modifier la note de base du WaveSample et d'ajuster son accord fin. La note de base est celle à laquelle le WaveSample joue à la hauteur de son enregistrement. Faites défiler vers la droite pour sélectionner la plage de l'accord fin.

Gamme des valeurs de la note de base: KY0 to K11, C0 to G9
Plage de l'accord fin: -99 to +99 cents

Remarque: Les touches de l'octave inférieure à C0 sont affichées sous la forme KY0 à K11. Ces valeurs ne sont accessibles que lorsque l'Instrument est transposé vers le haut.

EDIT PITCH	**LFO AMOUNT**
	Pressez Edit / Pitch / 2

Ce paramètre vous permet de fixer l'intensité de modulation par le LFO de la hauteur (pour le vibrato, etc.).

Gamme des valeurs: -15.7 à +15.7 demi tons

EDIT PITCH	**ENV 1 AMOUNT**
	Pressez Edit / Pitch / 3

Ce paramètre vous permet de fixer l'intensité de modulation par ENV1 de la hauteur .

Gamme des valeurs: -15.7 à +15.7 demi tons

EDIT PITCH	**NOISE RATE - AMOUNT**
	Pressez Edit / Pitch / 5

Ces paramètres contrôlent le générateur de bruit NOISE. Le générateur de bruit produit un niveau changeant aléatoirement. Son rôle principal est d'aléatoiriser, ou "humaniser" la hauteur. Vous pouvez également l'utiliser pour moduler les filtres, l'amplitude, etc. NOISE RATE détermine la fréquence de changement des niveaux aléatoires. Servez-vous de la ***flèche droite*** pour sélectionner AMOUNT. Noise AMOUNT détermine l'intensité de modulation de la hauteur par le générateur de bruit NOISE.

Vitesse: 0 à 99
Intensité: -99 à +99

EDIT PITCH	**BEND RANGE**
	Pressez Edit / Pitch / 6

Ce paramètre permet de régler la plage du pitch bend au niveau du WaveSample.

Gamme des valeurs: 0 à 12 demi-tons, GLOBAL

Remarque : Lorsque BEND RANGE=GLOBAL le WaveSample utilise la valeur de GLOBAL BEND RANGE, dans la page Edit/System•MIDI.

EDIT PITCH	**PITCH MOD - AMOUNT**
	Pressez Edit / Pitch / 7

Ce paramètre permet d'assigner une parmi les quinze sources de modulation à la modulation de la hauteur, et de régler l'intensité de cette modulation.

Gamme des valeurs: -99 à +99

EDIT PITCH	**WS RANGE LO - HI**
	Pressez Edit / Pitch / faites défiler à l'aide des flèches

Ce paramètre détermine la couverte par le WaveSample sélectionné. Sélectionnez le paramètre WS RNG LO, jouez la touche que vous désirez prendre comme limite inférieure, le curseur passe ensuite automatiquement au paramètre HI, qui peut alors être programmé de la même façon.

Gamme des valeurs: KY0 à K11, C0 à G9

Remarque: Les touches de l'octave inférieure à C0 sont affichées sous la forme KY0 à K11. Ces valeurs ne sont accessibles que lorsque l'Instrument est transposé vers le haut.

Remarque: Comme pour l'assignation clavier de l'instrument, si vous réglez par inadvertance la touche supérieure *sous* la touche inférieure, le WaveSample sélectionné ne sera pas audible.

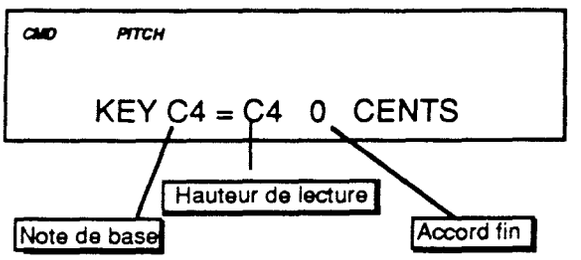
Page Command/Pitch

Cette commande permet de créer, d'effacer, et de manipuler les tables d'accord (pitch tables). L'ASR–10 peut stocker jusqu'à huit tables d'accord programmables dans chaque instrument. Chaque layer peut utiliser une table d'accord différente. On sélectionne celle qui sera utilisée par un layer donné dans la page Edit/Layer.

CMD PITCH	EDIT PITCH TABLE
	Pressez Command / Pitch / 0

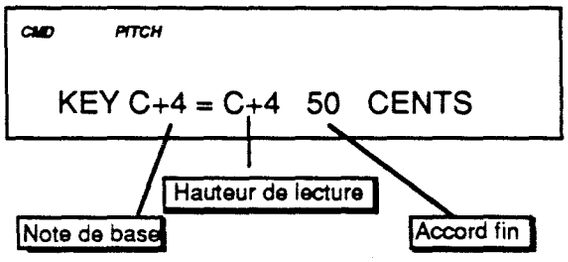
Cette commande permet de créer ou d'éditer une table d'accord.

- Echantillonnez un son, ou chargez-en un du disque. Si vous avez échantillonné un son, prenez C4 comme note de base.
- Sélectionnez EDIT PITCH TABLE.
- Pressez ***Enter•Yes***. Lorsqu'il n'existe aucune table d'accord dans l'instrument couramment sélectionné, l'afficheur indique CREATE NEW PITCH TBL? En pressant ***Enter•Yes*** vous assignez la table d'accord nouvellement créée au layer couramment sélectionné. Veuillez noter que lorsque STEREO LAYER LINK= ON, cette commande assigne également la table d'accord nouvellement créée au layer contigu.
- Si plusieurs tables d'accord résident dans l'instrument courant, vous devez d'abord assigner la table d'accord que vous voulez éditer à un layer de l'instrument (avec le paramètre PITCH TBL de la page Edit/Layer), puis appliquer la commande pitch table. Si vous éditez une table d'accord existante, le message CREATE NEW PITCH TBL n'apparaît pas.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique KEY E4 = * 0 CENTS. Ceci est le message par défaut. Si vous pressez une des touches du clavier, le message change. Pressez ***Cancel•No*** pour annuler la commande.
- Pressez le Do central du clavier (dit:" de la serrure"). L'afficheur indique à présent:



La touche source peut être considérée comme l'emplacement physique de la touche sur le clavier. La hauteur de lecture peut être la même que la touche source —comme indiqué dans l'afficheur—, ou peut être n'importe quelle hauteur de A0 à C8. La plage du réglage fin est de 0 à 99 cents. Ceci vous permet d'obtenir des micro-tonalités. Voici comment:

- Jouez le Do4+ sur le clavier (la note source), ou utilisez les ***Flèches haut/bas*** , ou le curseur ***Data Entry*** pour sélectionner la touche source.
- Pressez la ***Flèche droite*** deux fois pour amener le curseur sous la valeur de réglage fin, et passez-le à 50 CENTS.



Vous venez de définir un nouvel intervalle entre Do et Do4+. L'intervalle a été étiré de 50 cents. Vous pouvez répéter la procédure pour chaque touche du clavier, pour créer votre propre table d'accord.

Pressez ***Flèche droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique TBL NAME= PITCHTABLE 1 (le nom de la table d'accord par défaut). Vous pouvez nommer votre table d'accord personnelle en utilisant les ***flèches gauche/droite*** pour déplacer le curseur, et le curseur ***Data Entry*** , ou les ***Flèches haut/bas*** pour sélectionner les caractères. Une fois que vous avez attribué un nom à votre table d'accord personnelle:

- Pressez ***Enter•Yes*** pour sortir de EDIT PITCH TABLE.

Remarque: Avec les commandes suivantes, vous ne pourrez appliquer COPY, DELETE, ou EXTRAPOLATE aux tables d'accord STANDARD ou NO PITCH. Si vous essayez, le message NO EDIT PITCH TABLE est affiché. Vous devez d'abord créer une nouvelle table d'accord à l'aide de la commande EDIT PITCH TABLE.

CMD PITCH	COPY PITCH TABLE
	Pressez Command / Pitch / 1

Cette commande copie une table d'accord, à l'intérieur d'un même instrument, ou d'un instrument à l'autre. Si vous voulez avoir plusieurs tables d'accord à l'intérieur d'un instrument, commencez par sélectionner un layer utilisant la table d'accord à copier. A l'aide de la commande COPY PITCH TABLE faites une copie de la table d'accord uilisée par le layer sélectionné. Ensuite, assignez la copie de la table d'accord à un layer (à l'aide du paramètre PITCH TBL de la page Edit/Layer). Enfin, ce layer étant sélectionné, utilisez la commande EDIT PITCH TABLE pour éditer la copie suivant vos besoins. Souvenez-vous de renommer la table d'accord nouvellement éditée, pour éviter toute confusion.

- Sélectionnez COPY PITCH TABLE.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique TO INST= (name). Sélectionnez l'instrument où vous voudriez que se trouve la table d'accord. Chaque instrument peut contenir jusqu'à 8 tables d'accord différentes.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique PITCH TABLE (numéro) CREATED.

CMD PITCH	DELETE PITCH TABLE
	Pressez Command / Pitch / 2

Cette commande permet d'effacer une table d'accord. Tous les layers utilisant la table d'accord effacée verront leur paramètre PITCH TBL, dans la page Edit/Layer réglé sur le tempérament égal occidental (STANDARD).

CMD PITCH	EXTRAPOLATE PITCH TBL
	Pressez Command / Pitch / 3

Cette commande permet d'étendre les rapports d'une table d'accords sur tout le clavier. En d'autres mots, vous pouvez reprendre l'intervalle défini entre deux touches ou groupe de touches, et étendre cette relation au clavier entier.

- Sélectionnez EXTRAPOLATE PITCH TBL.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique SOURCE LO=## HI=## (## est un numéro de touche). Ceci détermine la plage d'extrapolation.
- Jouez la note inférieure de la plage que vous désirez extrapoler.
- Faites défiler vers la droite de façon à souligner HI=##.
- Jouez la note la plus élevée de la plage que vous désirez extrapoler.
- Pressez ***Enter•Yes***.

Les filtres de l'ASR–10

Chaque voix de l'ASR–10 possède sa propre paire de filtres numériques, F1 et F2, connectés en série. Le réglage du filtre détermine quelles fréquences seront autorisées à passer vers la sortie.

Passe-bas et passe-haut

Un filtre passe-bas ne permet le passage que des fréquences inférieures à la fréquence de coupure du filtre. Les fréquences supérieures sont filtrées. L'inverse s'applique aux filtres passe-haut. Dans l'ASR–10, le premier filtre (F1) est toujours un filtre passe-bas. Le second filtre (F2) peut être un passe-haut ou un passe-bas.

Pôles — Courbe de coupure

"Pôle" est un terme technique qui décrit la pente d'un filtre. Chaque pôle donne au filtre une courbe de coupure plus raide. Dans l'ASR-10, quatre pôles sont disponibles, mais ils sont répartis entre les deux filtres ; ou 2 et 2, ou 3 et 1. Un filtre à un pôle offre une coupure de 6 dB par octave, un deux pôles, 12 dB par octave, un 3 pôles, 18 dB par octave, et 4 pôles, 24 dB par octave. Pour reproduire un filtre passe-bas-4 pôles (pour retrouver ce son de synthé analogique "classique"), réglez les deux filtres sur passe-bas 2 pôles. La courbe de coupure des deux filtres est de 12 dB, ce qui donne un résultat de 24 dB de coupure par octave.

Fréquence de coupure

Chaque filtre possède un "coude" dans sa fréquence de coupure, connue sous le nom de fréquence de coupure. C'est une fréquence à laquelle le filtre commence à filtrer les fréquences. La fréquence de coupure du filtre peut rester fixe dans le temps, ou peut varier, par modulation du filtre au moyen d'une enveloppe, d'un LFO, de la vélocité, etc. Vous pouvez obtenir des configurations intéressantes de filtrage en utilisant une source de modulation différente pour chaque filtre. Essayez par exemple d'affecter la pression à la modulation du filtre. Vous pouvez augmenter l'un des filtres avec la pression, tout en baissant l'autre.

Page Edit/Filters

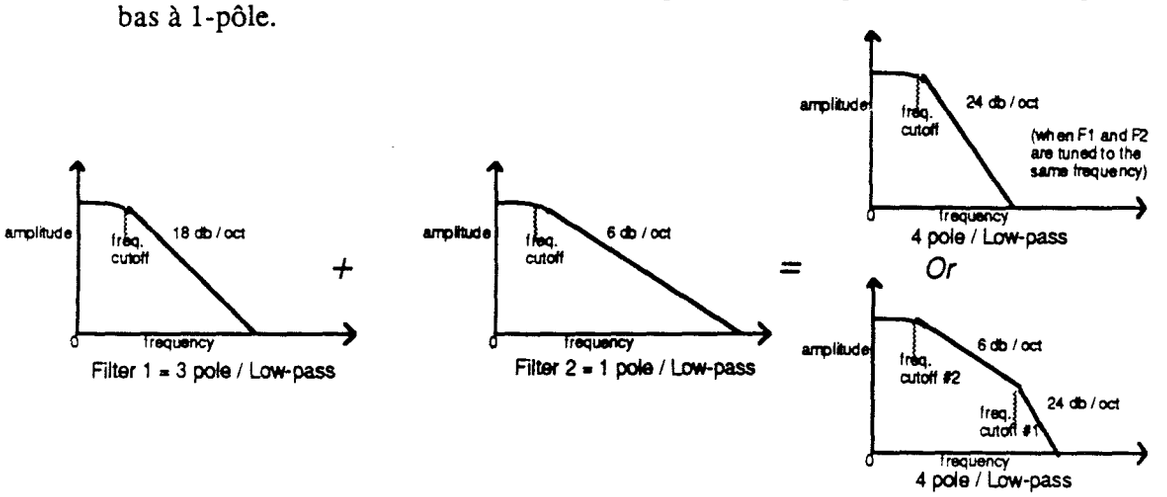
Les paramètres de cette page vous permettent de régler les filtres.

EDIT FILTERS	**MODE (Filter Mode)**
	Pressez Edit / Filters / 0

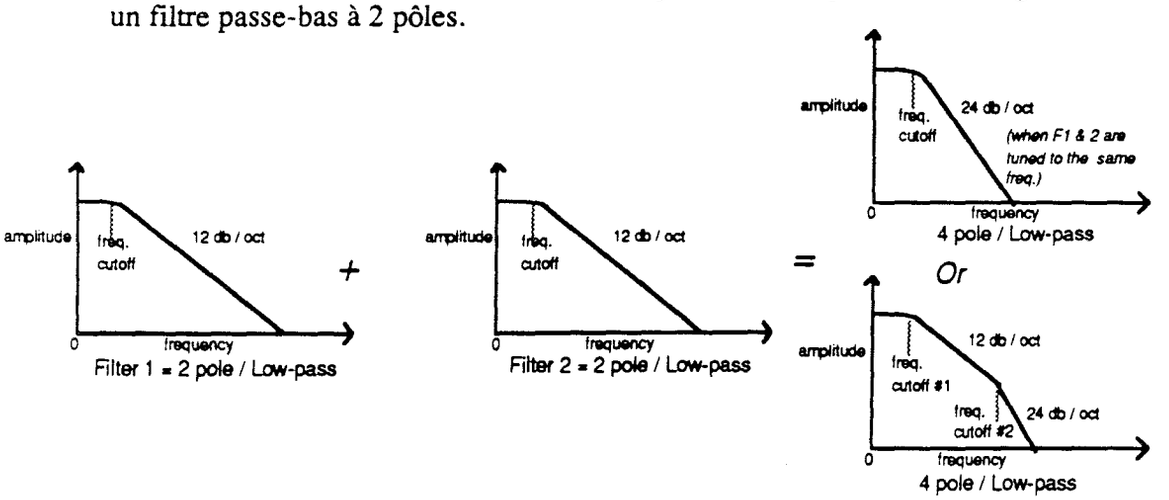
Ce paramètre permet de choisir un des quatre modes du filtre.

Les schémas suivants représentent des configurations de filtrage possibles. A gauche se trouve la courbe de réponse des deux filtres indiqués séparément. A droite, des allures possibles d'une combinaison des deux filtres.

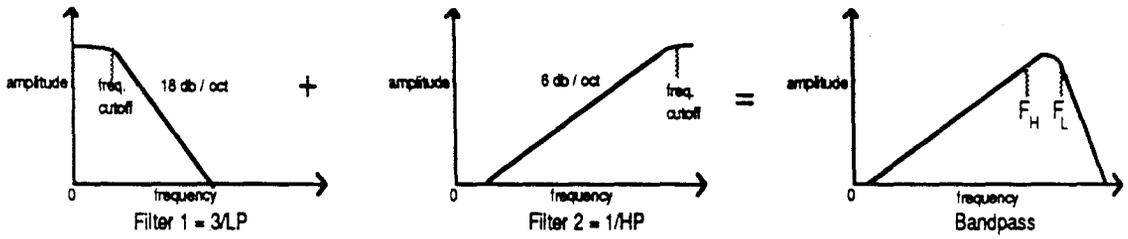
- MODE F1=3/LP F2=1/LP. F1 est un filtre passe- bas à 3 pôles. F2 un filtre passe-bas à 1-pôle.



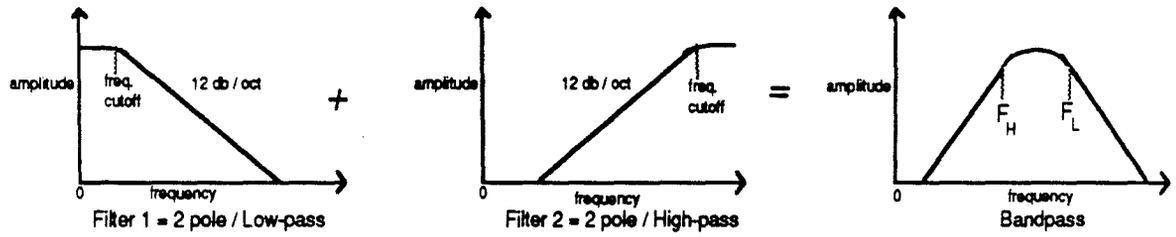
- MODE F1=2/LP F2=2/LP. F1 est un filtre passe-bas à 2 pôles. F2 est également un filtre passe-bas à 2 pôles.



- MODE F1=3/LP F2=1/HP. F1 est un filtre passe-bas à 3 pôles. F2 est un filtre passe-haut à 1 pôle.



- MODE F1=2/LP F2=2/HP. F1 est un filtre passe-bas à 2 pôles. F2 est un filtre passe-haut à 2 pôles.



EDIT FILTERS	**CUTOFF F1 (Filter 1) - F2 (Filter 2)**
	Pressez Edit / Filters / 1

Ce paramètre permet de fixer la fréquence de coupure du filtre de départ pour chacun des deux filtres. Avec un filtre passe-bas, une valeur de 150 laisse l'intégralité du signal d'origine passer par le filtre. Avec un filtre passe-bas, une valeur de 0 laisse passer l'intégralité du signal d'origine. Cette valeur représente le "plancher", ou niveau manuel. L'effet de toute source de modulation sélectionnée sera ajoutée (ou soustraite) de ce niveau.

Gamme des valeurs: 0 à 150

EDIT FILTERS	**ENV2 AMT F1 (Filter 1) - F2 (Filter 2)**
	Pressez Edit / Filters / 2

Ce paramètre permet de régler l'intensité de modulation de la fréquence du filtre par l'Enveloppe 2. Les intensités de modulation peuvent être positives ou négatives.

Gamme des valeurs: -99 à +99

EDIT FILTERS	KBD AMOUNT F1 (Filter 1) - F2 (Filter 2)
	Pressez Edit / Filters / 3

Ce paramètre fixe l'intensité modulation de la fréquence de coupure par l'emplacement de la note jouée sur le clavier (suivi du clavier par le filtre). Ceci permet de conserver constante sur l'ensemble du clavier la brillance moyenne. Pour un suivi exact du clavier par le filtre, réglez le KBD AMT sur +50.

Gamme des valeurs: -99 à +99

EDIT FILTERS	F1 MOD - AMOUNT
	Pressez Edit / Filters / 7

Ce paramètre vous permet de sélectionner une source de modulation et l'intensité de la modulation de la fréquence de coupure du Filtre 1. N'importe laquelle des quinze sources de modulation peuvent être utilisées pour la modulation de la fréquence de coupure du Filtre 1. L'intensité de la modulation peut être positive ou négative.

Gamme des valeurs: -99 à +99

EDIT FILTERS	F2 MOD - AMOUNT
	Pressez Edit / Filters / 8

Ce paramètre a la même fonction que F1 MOD - AMOUNT, mais contrôle le Filtre 2. Il fonctionne de la même façon. N'importe laquelle des quinze sources de modulation peuvent être utilisées pour la modulation de la fréquence de coupure du Filtre 2.

Page Edit/Amp

Les paramètres de cette page contrôlent l'amplitude (ou le volume) du WaveSample.

EDIT AMP	WS VOLUME - PAN
	Pressez Edit / Amp / 1 (pour le Volume) 2 (pour le Pan)

Volume du WaveSample

Ce paramètre vous permet de fixer le volume d'un WaveSample individuel. Ce paramètre contrôle également l'intensité de modulation du volume du WaveSample par l'ENV 3.

Gamme des valeurs: 0 à 99

Panoramique du WaveSample

Ce paramètre vous permet d'assigner un WaveSample à un emplacement du spectre stéréo, où des sorties principales, ou de n'importe laquelle des paires de sorties du boitier Output Expander en option.

Gamme des valeurs: -99 (extrême gauche) à +99 (extrême droite)

EDIT AMP	VOLUME MOD - AMOUNT
	Pressez Edit / Amp / 7

Ce paramètre vous permet d'assigner une source de modulation au contrôle du volume d'un instrument, d'un layer et/ou d'un WaveSample. N'importe laquelle des quinze sources de modulation peut être appliquée à la modulation du volume. En augmentant cette valeur, on diminue la part non-modulée du volume du/des WaveSample(s). Veuillez noter que la valeur de AMOUNT est uniquement positive. Pour obtenir une modulation négative du volume, vous devez éditer les valeurs A-B FADE IN et C-D FADE OUT (voir plus loin dans cette Section).

Gamme des valeurs de l'intensité: 0 à 99

EDIT AMP	PAN MOD - AMOUNT
	Pressez Edit / Amp / 8

Ce paramètre vous permet d'assigner une source de modulation au contrôle du panoramique d'un instrument, d'un layer et/ou d'un WaveSample. N'importe laquelle des quinze sources de modulation peut être appliquée à la modulation du panoramique.

Gamme des valeurs: -99 à +99

EDIT AMP	A - B FADE IN - TO
	Pressez Edit / Amp / 3

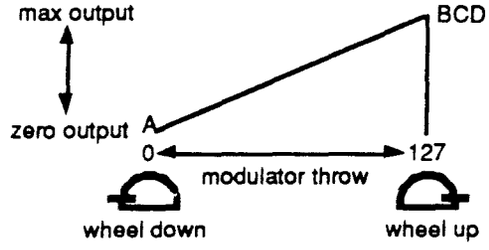
EDIT AMP	C - D FADEOUT - TO
	Pressez Edit / Amp / 4

Points de crossfade de modulation du volume

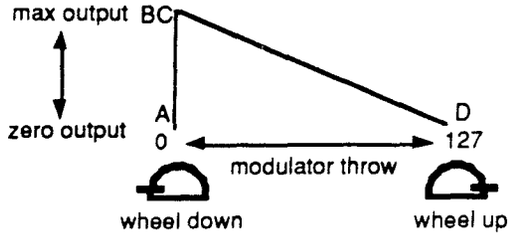
Les points de crossfade (A et B, C et D) vous permettent de modifier l'effet de la source de modulation du volume (sélectionnée avec le paramètre VOLUME MOD Edit/Amp) afin de créer des crossfades par le clavier, la vélocité, ou autres. A l'aide des points de crossfade, vous pouvez adapter la façon dont la source de modulation affecte le volume du WaveSample sur sa plage de sortie. Ceci vous permet d'utiliser la vélocité, la position du clavier, ou toute autre source de modulation, pour effectuer un crossfade entre des WaveSamples.

Vous pouvez considérer les paramètres A-B FADE IN/C-D FADEOUT comme un trapèze, dont la forme affecte la sortie d'une source de modulation assignée au paramètre VOLUME MOD de Edit/Amp. La valeur de A-B FADE **IN** règle le point dans la plage de la source de modulation auquel la sortie de la source commence à augmenter au-dessus de zéro (c'est-à-dire le fade-in). La valeur A-B FADE **TO** règle le point dans la plage de la source de modulation auquel la sortie atteint sa valeur maximum. La valeur C-D FADE **OUT** règle le point dans la plage de la source de modulation auquel la sortie de la source commence à baisser à partir du maximum (c'est à dire le fade-out). La valeur C-D FADE **TO** règle le point dans la plage de la source de modulation auquel la sortie de la source sera retombée à zéro.

Les valeurs par défaut sont "A-B FADE IN=0 TO 127" et "C-D FADE OUT=127 TO 127," appliquant la forme suivante à la sortie de la source de modulation. Dans cet exemple, la molette de modulation est la source de modulation:



Pour inverser la polarité de la modulation du volume, fixez les valeurs comme suit: "A-B FADE IN=0 TO 0" et "C-D FADE OUT=0 TO 127." La forme appliquée à la sortie de la source de modulation est la suivante. Encore une fois la molette de modulation est la source de modulation:



Remarque:Lorsque vous effectuez un crossfade entre WaveSamples, les WaveSamples doivent être dans différents layers, car un seul WaveSample peut occuper une touche donnée à l'intérieur d'un layer.

Consultez la*Section 16 — Exemples de programmation des Instruments* à propos de la programmation d'un crossfade par le clavier.

EDIT AMP	**FADECURVE**
	Pressez Edit / Amp / 5

Ce paramètre détermine le type de courbe qui sera utilisé lors du fade in/out des échantillons entre les points A-B et C-D. On dispose de deux courbes de fade possibles:

- CROSSFADE — Cette courbe convexe offre une montée/descente initiale raide. Elle est plus adaptée aux changements rapides entre points de crossfade, comme lors d'un crossfade par le clavier ou la vélocité.
- LINEAR — Cette courbe linéaire monte et descend de façon régulière, ce qui la rend préférable lorsqu'une transition en douceur entre points de crossfade est préférable, lors de l'utilisation de la pression pour le crossfade.

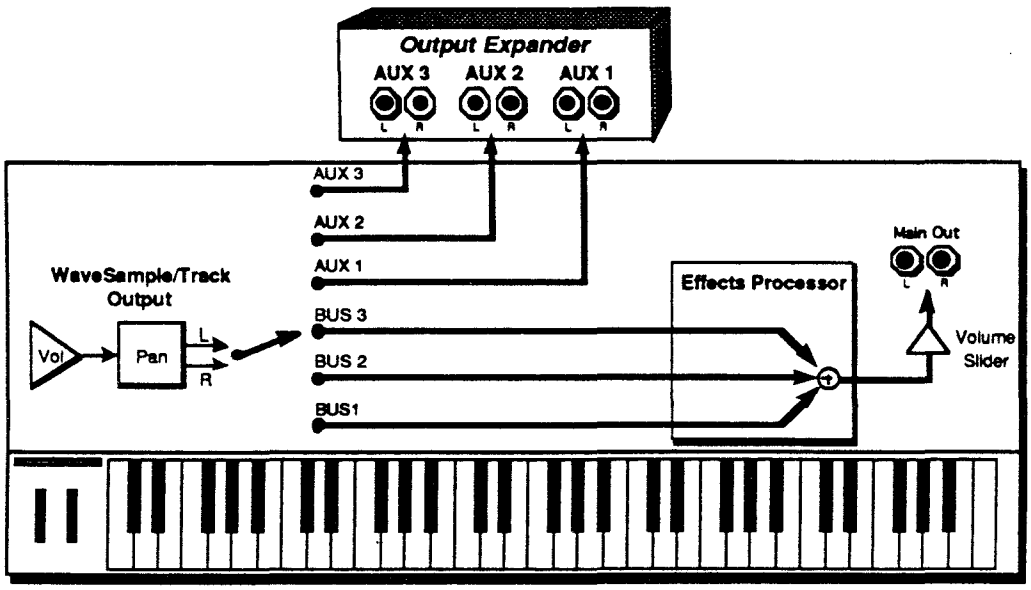
EDIT AMP	**BOOST**
	Pressez Edit / Amp / 6

En fixant ce paramètre sur ON, on applique au WaveSample sélectionné une amplification (boost de +12 dB. Faites attention à ne pas faire saturer l'échantillon en lui appliquant cette amplification.

Gamme des valeurs: OFF, ON

EDIT AMP	OUT (Output Routing)
	Pressez Edit / Amp / 9

Ce paramètre vous permet d'assigner les instruments, les layers, ou les WaveSamples à n'importe lequel des trois bus d'effet. Lorsque le boitier OEX-6sr Output Expander (en option) est connecté, il vous permet également d'assigner les instruments, layers, et WaveSamples à n'importe laquelle des sorties stéréo auxiliaires. Ce schéma indique la façon dont les voix sont routées dans le processeur d'effet et le boitier Output Expander.



Gamme des valeurs: BUS 1, BUS 2, BUS 3, AUX 1, AUX 2, or AUX 3

Remarque: Lorsque le premier champ d'entrée de données REC SRC de Sample•Source Select est réglé sur INPUT+FX, toutes les voix sont DRY, et tous les WaveSamples qui étaient routés vers le BUS1, 2, ou 3 indiqueront OUT= DRY - - FX BUS IN USE dans cet écran.

Enveloppes de l'ASR–10

Chaque WaveSample de l'ASR-10 possède trois enveloppes . Ces enveloppes sont câblées à la hauteur, à la fréquence de coupure du filtre, et à l'amplitude du WaveSample. Env 1 et Env 2 peuvent également être assignées ailleurs, lorsqu'il est possible de sélectionner une source de modulation. Chacun des trois boutons d'enveloppe se trouve directement au-dessus du bouton de page de la fonction à laquelle elle est associée:

- Env 1 est routée à la hauteur du WaveSample.
- Env 2 est routée à la fréquence de coupure du filtre du WaveSample.
- Env 3 est routée à l'amplitude (volume) du WaveSample.

L'indicateur qui s'allume dans l'afficheur vous indique sur quelle page d'enveloppe vous vous trouvez. Si par exemple vous êtes sur la page Edit/Env 2, les indicateurs FILTER et ENV sont allumés.

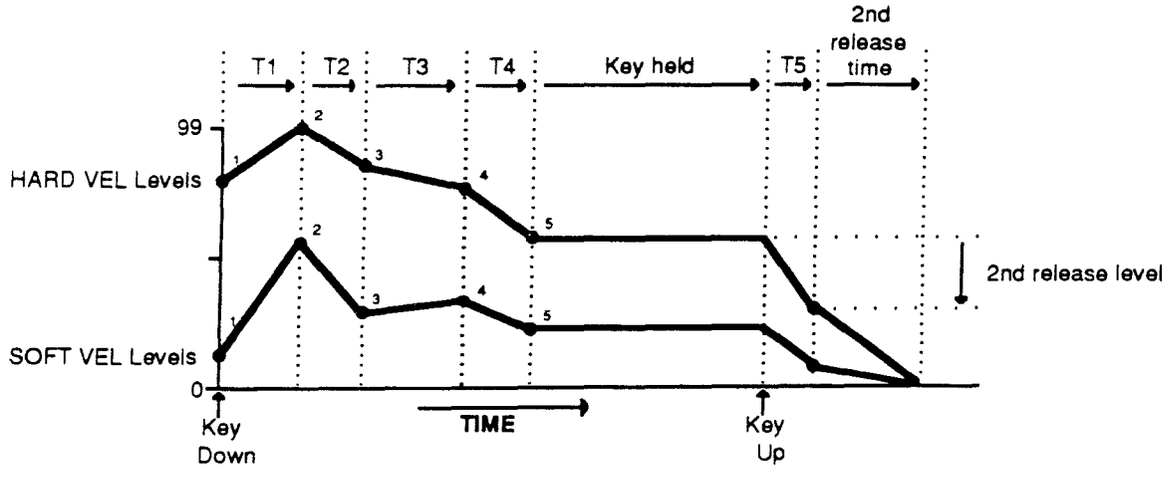
A propos d'ENV 3

Dans l'ASR–10, la réponse du volume du WaveSample, de l'ENV 3, et le niveau de mixage de l'Instrument utilisent tous la même courbe de réponse (non linéaire). Comme indiqué ci-dessous, si vous réglez n'importe lequel de ces contrôles de volume sur 50, vous atténuez le son de 16 dB.

REPONSE "HARD" OU "SOFT" DU NIVEAU (dB)	AMPLITUDE
99	0 dB
75	-8 dB
50	-16 dB
25	-32 dB
6	-56 dB
0	-∞ (infini)

Enveloppe typique de l'ASR–10

Le schéma ci-dessous indique une forme d'enveloppe typique de l'ASR-10:



Les enveloppes de l'ASR–10 descendent de la vénérable enveloppe ADSR (attack, decay, sustain, release), avec quelques raffinements en plus. Si l'ADSR donne le contrôle sur trois segments de durée, et un segment de niveau, les enveloppes de l'ASR–10 possèdent six durées, et six niveaux.

De plus, les paramètres d'enveloppe vous permettent de programmer deux formes d'enveloppes totalement différentes. Une pour la vélocité maximum (HARD VEL), et une pour la vélocité minimum (SOFT VEL). Lorsqu'une touche est enfoncée, le générateur d'enveloppe *interpole* entre les deux, créant une courbe qui est une combinaison des deux autres, basée sur la vélocité entrante.

Pages Edit/Env 1, Env 2, Env 3

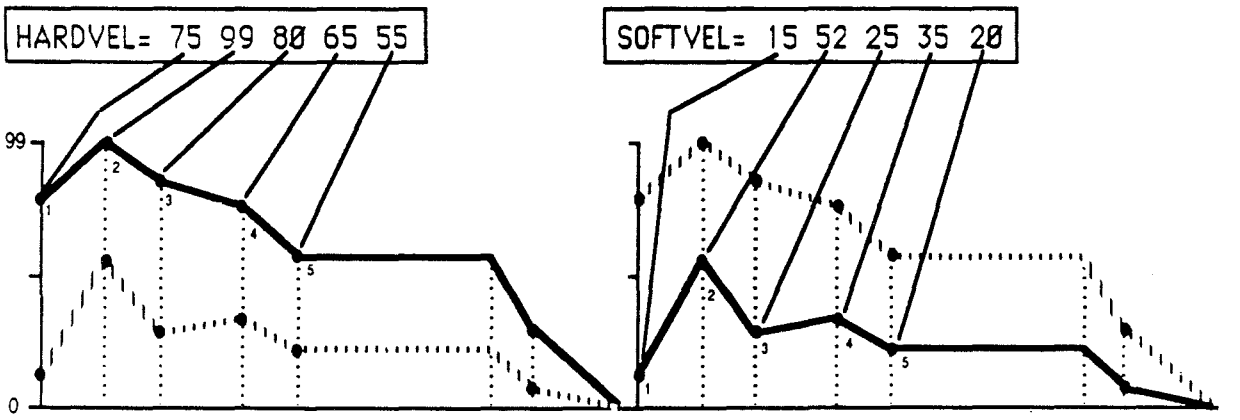
Chacune des trois pages des Enveloppes (Edit/Env 1, Edit/Env 2, et Edit/Env 3) contient les paramètres suivants . Ils vous permettent de programmer les enveloppes.

EDIT ENV	**HARD VEL LEVELS**
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 1

HARDVEL indique les cinq niveaux de l'enveloppe correspondant à la vélocité maximum. Level-1 est le niveau initial; dans un traditionnel ADSR, Level-1 est toujours à zéro. Level-5 est le niveau de sustain.

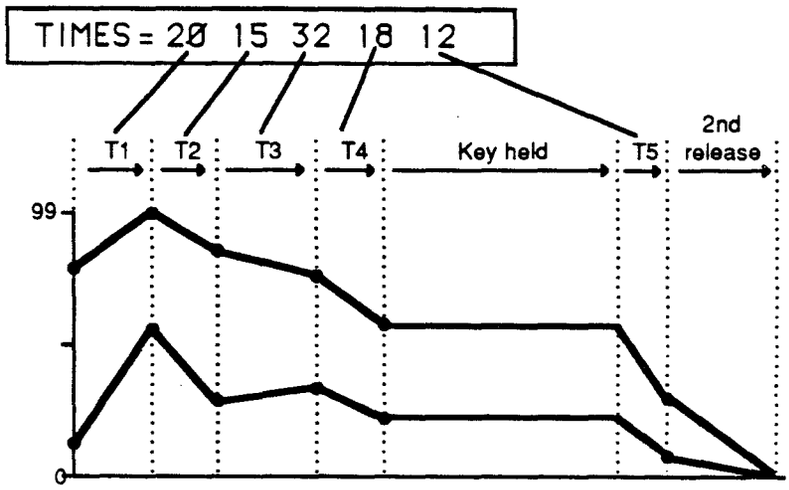
EDIT ENV	**SOFT VEL LEVELS**
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 2

SOFTVEL indique les cinq niveaux de l'enveloppe correspondant à la vélocité minimum.



EDIT ENV	**TIMES**
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 3

TIMES correspond à cinq paramètres de durée. Les quatre premiers sont les durées qui séparent les cinq niveaux. La cinquième est la première durée de release.



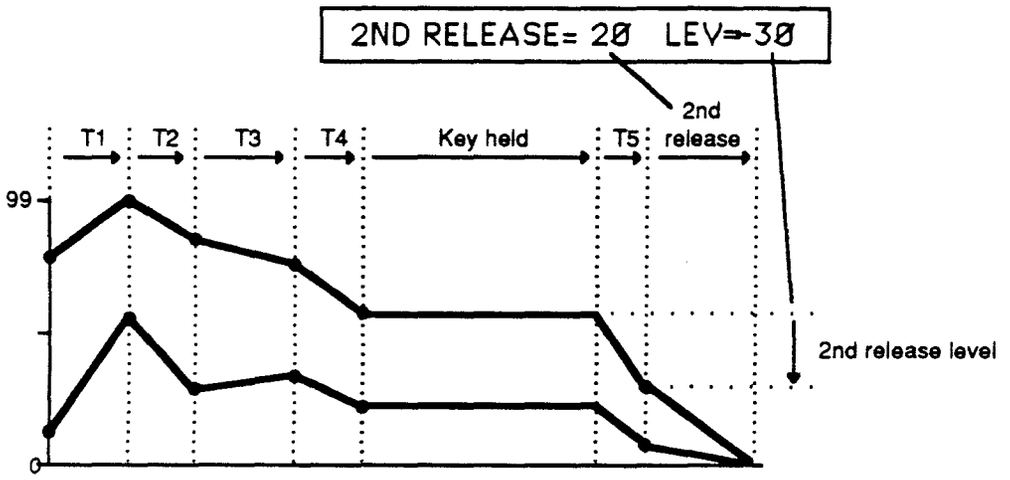
ENVELOPE TIMES

value	time (in sec)	value	time (in sec)	value	time (in sec)	value	time (in sec)	value	time (in sec)
0	.00	20	.20	40	.82	60	3.2	80	13
1	.01	21	.22	41	.88	61	3.5	81	14
2	.02	22	.23	42	.94	62	3.7	82	15
3	.03	23	.25	43	1.0	63	4.0	83	16
4	.04	24	.27	44	1.0	64	4.3	84	17
5	.06	25	.29	45	1.1	65	4.6	85	18
6	.07	26	.31	46	1.2	66	4.9	86	19
7	.08	27	.33	47	1.3	67	5.3	87	21
8	.08	28	.35	48	1.4	68	5.7	88	22
9	.09	29	.38	49	1.5	69	6.1	89	24
10	.10	30	.41	50	1.6	70	6.5	90	26
11	.11	31	.44	51	1.7	71	7.0	91	28
12	.11	32	.47	52	1.8	72	7.5	92	30
13	.12	33	.50	53	2.0	73	8.1	93	32
14	.13	34	.54	54	2.1	74	8.6	94	34
15	.14	35	.58	55	2.3	75	9.3	95	37
16	.15	36	.62	56	2.4	76	9.9	96	39
17	.16	37	.66	57	2.6	77	10	97	42
18	.17	38	.71	58	2.8	78	11	98	45
19	.19	39	.76	59	3.0	79	12	99	49

EDIT ENV	2ND RELEASE (TIME) - LEV
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 4

La durée 2ND RELEASE , et son niveau LEVEL associé, constituent un segment supplémentaire de l'enveloppe, qui se place *après* le release (T5). La valeur LEVEL contrôle l'emplacement du segment *par rapport à la valeur courante de l'enveloppe* au moment où la touche a été relachée.

Le schéma suivant illustre la façon dont la durée 2nd RELEASE et le niveau LEVEL affectent les niveaux HARDVEL et SOFTVEL d'une enveloppe.



EDIT ENV	ATTACK TIME VEL AMT
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 5

ATTACK TIME VELOCITY AMOUNT raccourcit la durée TIME-1 lorsque la vélocité augmente. Si TIME-1 est fixée sur zéro, ce paramètre n'a aucun effet.

Gamme des valeurs: 0 à 99

EDIT ENV	KBD TIME SCALING
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 6

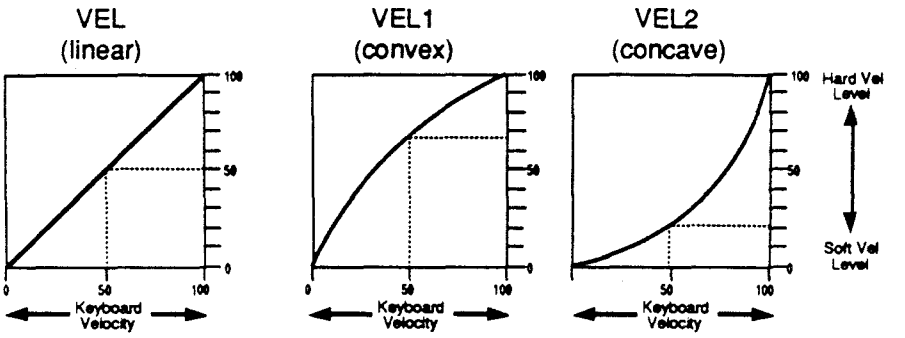
KBD TIME SCALING modifie les durées de l'enveloppe au-dessus et au-dessous de la note de base. Les valeurs positives rendent l'enveloppe plus courte pour les touches situées au-dessus de la note de base, plus longue pour les touches au-dessous de la note de base. Les valeurs négatives auraient un effet opposé. La note de base n'est pas affectée par ce paramètre. La durée 2ND RELEASE n'est également pas affectée par ce paramètre.

Gamme des valeurs: -99 à +99

EDIT ENV	SOFT VEL CURVE
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 7

Ce paramètre détermine la façon dont la vélocité entrante affecte l'interpolation de l'enveloppe entre les niveaux SOFTVEL et HARDVEL. Il existe quatre valeurs:

- OFF — L'enveloppe n'utilise que les niveaux HARDVEL, quelque soit la vélocité.
- VEL, VEL1, ou VEL2 — Les vélocités entrantes modulent les niveaux de l'enveloppe entre les réglages SOFTVEL et HARDVEL selon l'une des courbes de vélocité suivantes:



EDIT ENV	ENVELOPE MODE
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 8

Le mode de l'enveloppe (ENVELOPE MODE) peut être l'un parmi les trois suivants:

- NORMAL: comme décrit dans les schémas d'enveloppe précédents.
- FINISH: l'enveloppe exécute complètement son cycle, sans s'occuper du relâchement de la touche.
- REPEAT: Dans ce mode, l'enveloppe passe des niveaux 2 à 5, utilisant les durées 1 à 4, en boucle, tant que la touche est enfoncée.

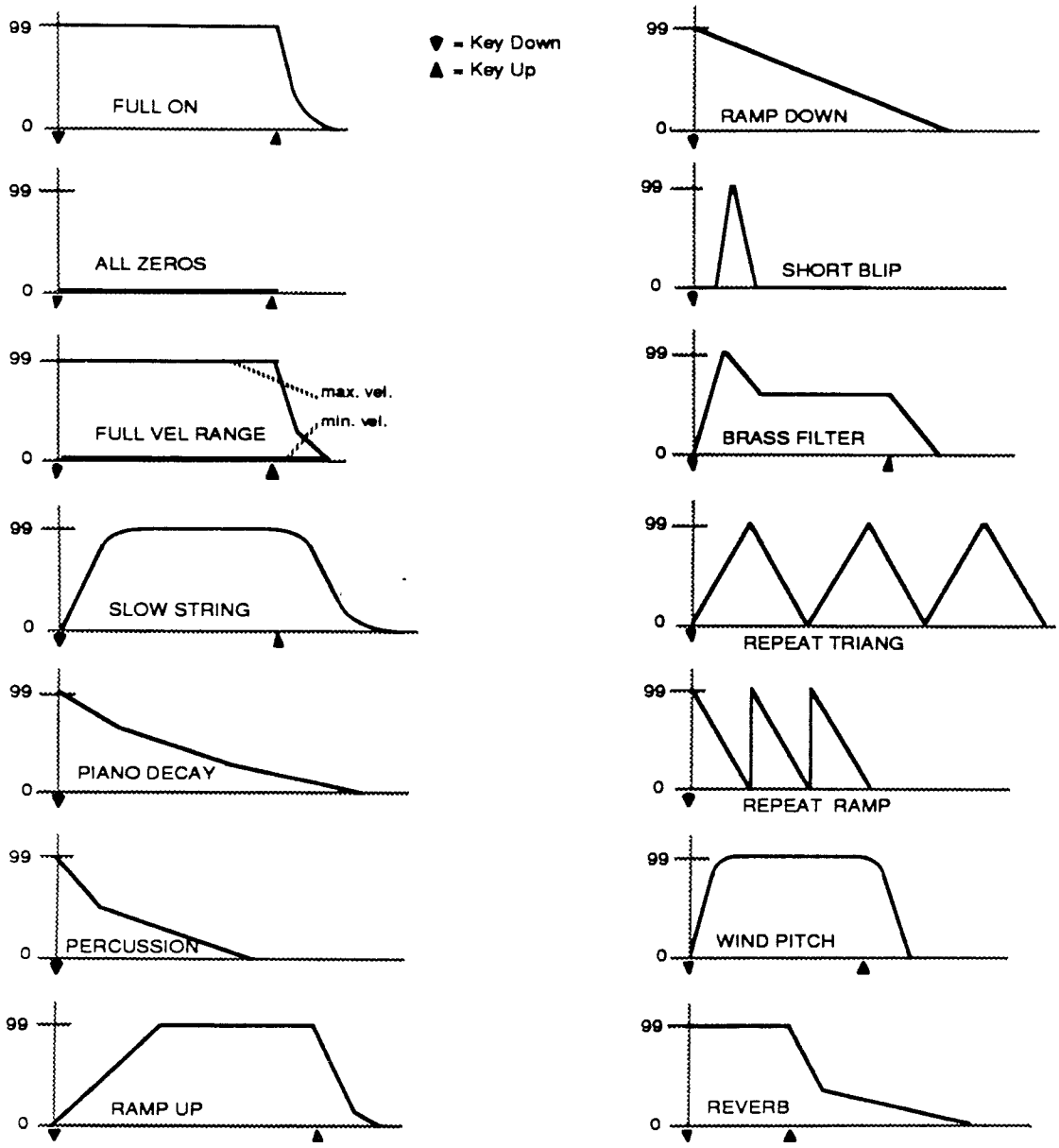
EDIT ENV	ENVELOPE (Envelope Template)
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 0

Le dernier paramètre de la page indique généralement ENVELOPE=CURRENT VALUE. C'est le paramètre des présélections (templates) d'enveloppe.

Un certain nombre de présélections d'enveloppes courantes résident en permanence dans l'ASR–10; elles ont toutes un nom. Lorsque vous sélectionnez l'une de ces enveloppes, ses 21 paramètres sont *copiés* dans l'enveloppe du ou des WaveSamples que vous éditez. Les anciennes valeurs sont temporairement sauvées sous le nom CURRENT VALUE. Vous pouvez revenir à CURRENT VALUE à n'importe quel moment, à moins que vous changiez l'une des valeurs de l'enveloppe présélectionnée. Si vous modifiez l'un des paramètres de *n'importe quelle* enveloppe, elle devient la CURRENT VALUE de cette enveloppe.

Le schéma suivant illustre les 14 présélections d'enveloppe.

Présélections d'enveloppes (templates)



Copier les enveloppes

Si vous pressez ***Enter•Yes*** tandis que le paramètre des présélections (template) est affiché, la série de paramètres courants est sauvegardée dans une mémoire tampon spéciale. Le message ENVELOPE PARAMS SAVED apparaît brièvement. Il n'existe qu'une seule enveloppe SAVED dans l'ASR-10 entier à un moment donné. Cette enveloppe devient votre propre présélection, qui peut être sélectionnée dans la page des présélections, en choisissant ENVELOPE=SAVED. Vous pouvez utiliser cette fonction pour copier une enveloppe d'un WaveSample à l'autre.

Page Edit/LFO

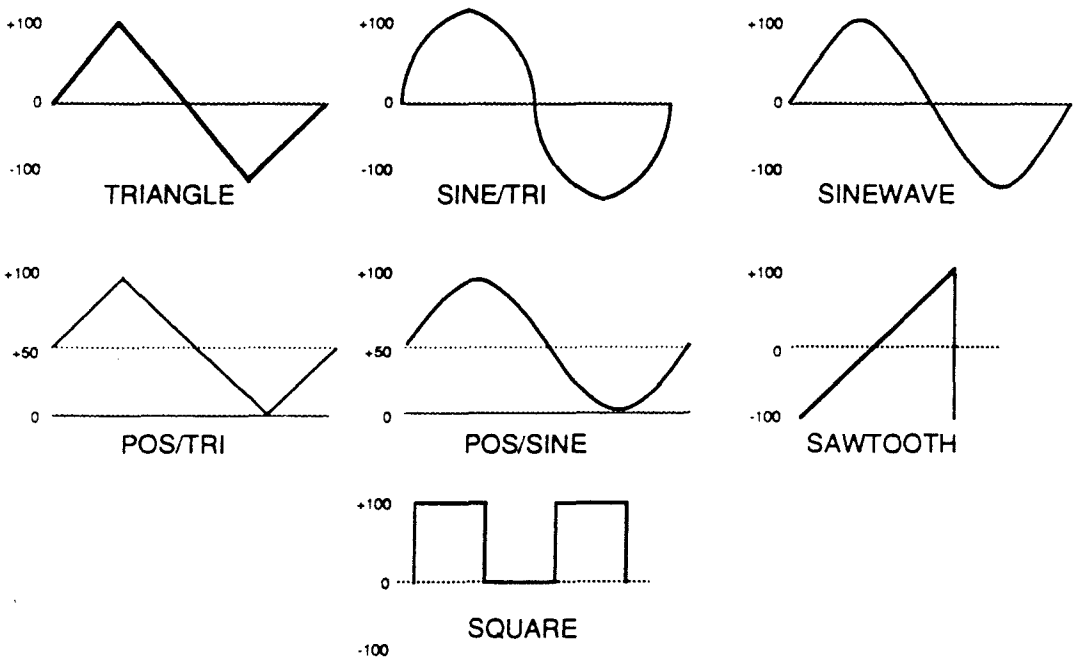
Les paramètres de cette page contrôlent l'oscillateur basse fréquence (Low Frequency Oscillator) LFO qui peut être utilisé pour créer vibrato, tremolo, et d'autres effets. Pour accéder à ces paramètres, pressez ***Edit*** puis ***LFO***.

EDIT LFO	WAVE - RATE
	Pressez Edit / LFO / 1 (pour Wave) 2 (pour Rate)

Forme d'onde du LFO

Ce paramètre vous permet de sélectionner une des sept formes d'ondes du LFO:

- TRIANGLE — le triangle est généralement utilisé pour moduler la hauteur, de façon à obtenir un vibrato.
- SINE/TRI — un mélange de sinus et de triangle, une sorte de sinus pointu.
- SINEWAVE — l'onde sinus est une fréquence fondamentale pure, plus arrondie dans les crêtes et les creux que le triangle.
- POS/TRI — POS/TRI est un triangle positif uniquement, qui sert notamment à simuler le vibrato des instruments tels la guitare, dont les techniques de vibrato sont limitées à tirer la note vers le haut.
- POS/SINE — POS/SINE est un sinus positif uniquement, dont les applications sont similaires à POS/TRI.
- SAWTOOTH — le dent-de-scie est généralement utilisé pour les effets spéciaux.
- SQUARE — ce carré positif uniquement sert notamment à produire les effets de trille accordée.



Fréquence du LFO

Ce paramètre vous permet de fixer la fréquence (ou vitesse) du LFO, rendant la modulation du LFO plus ou moins rapide.

Gamme des valeurs: 0 à 99

LFO FREQUENCIES

value	time (in Hz)	value	time (in Hz)	value	time (in Hz)	value	time (in Hz)	value	time (in Hz)
0	.05	20	1.25	40	6.25	60	11.25	80	16.25
1	.05	21	1.50	41	6.50	61	11.50	81	16.50
2	.06	22	1.75	42	6.75	62	11.75	82	16.75
3	.06	23	2.00	43	7.00	63	12.00	83	17.00
4	.06	24	2.25	44	7.25	64	12.25	84	17.25
5	.07	25	2.50	45	7.50	65	12.50	85	17.50
6	.07	26	2.75	46	7.75	66	12.75	86	17.75
7	.08	27	3.00	47	8.00	67	13.00	87	18.00
8	.08	28	3.25	48	8.25	68	13.25	88	18.25
9	.09	29	3.50	49	8.50	69	13.50	89	18.50
10	.10	30	3.75	50	8.75	70	13.75	90	18.75
11	.11	31	4.00	51	9.00	71	14.00	91	19.00
12	.13	32	4.25	52	9.25	72	14.25	92	19.25
13	.14	33	4.50	53	9.50	73	14.50	93	19.50
14	.17	34	4.75	54	9.75	74	14.75	94	19.75
15	.20	35	5.00	55	10.00	75	15.00	95	20.00
16	.25	36	5.25	56	10.25	76	15.25	96	20.25
17	.33	37	5.50	57	10.50	77	15.50	97	20.50
18	.50	38	5.75	58	10.75	78	15.75	98	20.75
19	1.0	39	6.00	59	11.00	79	16.00	99	21.00

EDIT LFO	**LFO DEPTH - DELAY**
	Pressez Edit / LFO / 3 (pour Depth) 4 (pour Delay)

Profondeur du LFO

LFO DEPTH contrôle le niveau initial du LFO. L'effet d'une source de modulation de LFO DEPTH sera ajouté à ce niveau.

Gamme des valeurs: 0 à 99

Délai du LFO

DELAY détermine le temps qu'il faut au LFO pour passser de zéro au montant fixé par le paramètre LFO DEPTH. Les valeurs supérieures à 0 font que le LFO prend plus de temps pour arriver à son maximum d'intensité. Cela permet de créer des effets de vibrato ou de trémolo, etc. retardés.

Gamme des valeurs: 0 à 99

EDIT LFO	**LFO MODE**
	Pressez Edit / LFO / 5

Ce paramètre vous permet de régler le LFO sur l'un des deux modes:

- RESTART OFF — Le LFO cycle indéfiniment, sans redéclenchement.
- RESTART ON — la forme d'onde du LFO revient au début de son cycle à chaque fois qu'une note est enfoncée.

EDIT LFO	**DEPTH MOD - AMOUNT**
	Pressez Edit / LFO / 7

Ce paramètre vous permet de sélectionner une source de modulation et l'intensité de la modulation pour la profondeur du LFO (LFO DEPTH). L'effet de LFO DEPTH MOD est *ajouté* à l'effet du paramètre LFO DEPTH. N'importe lequel des deux paramètres peut être utilisé pour amener la modulation du LFO. Si LFO DEPTH est réglé sur zéro, vous pouvez tout de même obtenir une modulation du LFO à l'aide de n'importe laquelle des sources de modulation de cette page. N'importe laquelle des quinze sources de modulation peut être appliquée à la modulation de LFO DEPTH .

EDIT LFO	**RATE MOD - AMOUNT**
	Pressez Edit / LFO / 8

Ce paramètre vous permet de sélectionner une source de modulation et l'intensité de la modulation pour la vitesse du LFO (LFO RATE). L'effet de RATE MOD est *ajouté* à l'effet du paramètre LFO RATE. N'importe laquelle des quinze sources de modulation peut être appliquée à la modulation de LFO RATE.

Page Edit/Layer

Les paramètres de cette page contrôlent les layers d'un instrument. Pour y accéder, pressez ***Edit***, puis ***Layer***.

EDIT LAYER	**LYR GLIDEMODE**
	Pressez Edit / Layer / 0

Ce paramètre vous permet d'obtenir un portamento (glide) entre les notes. C'est un effet monophonique, qui n'est déclenché que lorsque vous jouez legato. Lorsqu'il est réglé sur PEDAL, vous devez jouer lègato (c'est-à-dire enchaîner les notes) et enfoncer la pédale pour activer le glide. L'ASR-10 génère un glide de *durée constante* : le passage entre deux notes proches (par exemple Do4 et Ré4) prend le même temps que le passage entre deux notes éloignées (par exemple Do4 et Do7). La durée est déterminée par LAYER GLIDETIME.

Pour une assignation monophonique des voix, sans glide, réglez LAYER GLIDEMODE sur LEGATO, TRIGGER, ou MINIMODE, et réglez LAYER GLIDETIME sur zéro.

- OFF — Le glide est désactivé. C'est le mode polyphonique normal.
- LEGATO — Active l'assignation monophonique des voix, en imposant une seule voix active par layer. Si une touche est enfoncée avant que l'autre ne soit relâchée, la voix passe de l'ancienne note à la nouvelle. Les enveloppes et le(s) WaveSample(s) sont redéclenchés à chaque nouvelle note enfoncée.
- PEDAL — Permet à la pédale de sustain de démarrer le glide polyphonique. Dans ce mode, le glide et la polyphonie sont contrôlés par la pédale. Lorsqu'elle est au repos, le glide est désactivé, et le layer est polyphonique. Lorsqu'elle est enfoncée, le glide est activé, et la polyphonie est limitée au nombre de notes couramment déclenchées. Exemple: la pédale étant au repos, jouez un accord à trois notes. Pressez la pédale de sustain, et enlevez vos doigts des touches (les trois notes continuent). Pressez une nouvelle touche: une des notes tenues glisse jusqu'à la nouvelle note. Les enveloppes et le(s) WaveSample(s) sont redéclenchés à chaque nouvelle touche enfoncée. En tenant une touche, on évite qu'elle soit "volée". Ceci permet un jeu "lead" contrôlé.
- TRIGGER — C'est un mode de jeu monophonique, les enveloppes/WaveSamples étant redéclenchés à chaque nouvelle touche enfoncée. Il fonctionne exactement comme le mode LEGATO mais il n'y a pas de "mémoire de note" (voir ci-dessous). Il est parfait pour l'ajout de percussions monophoniques à un instrument-piano.
- MINIMODE — Similaire au mode mono d'un vieux synthé analogique. La polyphonie est limitée à une voix, et les nouvelles notes partent de l'ancienne, si celle-ci est toujours tenue. A la différence des modes LEGATO, PEDAL, ou TRIGGER, les enveloppes et les WaveSamples ne sont redéclenchés que lorsque vous jouez staccato —lorsqu'aucune autre note n'est tenue enfoncée lorsque vous en jouez une nouvelle.

Remarque: LEGATO et MINI MODE possèdent une "mémoire de note." Si vous relâchez une note tout en tenant toujours l'autre enfoncée, elle revient à la note que vous tenez. Cette mémoire est désactivée lorsque la pédale de sustain est enfoncée.

MODES DE GLIDE

Mode	Glide Staccato	Glide Legato	Redéclch. Legato	Mém. de note
LEGATO	NON	OUI	OUI	OUI
PEDAL (pédale enfoncée)	OUI	OUI	OUI	NON
TRIGGER	NON	OUI	OUI	NON
MINIMODE	NON	OUI	NON	OUI

EDIT LAYER	LAYER GLIDETIME
	Pressez Edit / Layer / 1

Ce paramètre vous permet de régler la vitesse du glide entre les notes. Les valeurs basses correspondent à un glide plus rapide, les valeurs élevées, un glide plus lent.

Gamme des valeurs: 0 à 99

EDIT LAYER	LEGATO LAYER
	Pressez Edit / Layer / 2

Le mode legato layer est une innovation ENSONIQ qui permet à l'ASR–10 de capturer les nuances subtiles des instruments acoustiques. Le son d'un instrument à vent, une flûte par exemple, est différent lorsqu'attaqué en "coup de langue", ou lorsque les notes sont enchaînées (legato). Lorsque deux notes sont jouées en trilles, l'attaque de la seconde note est absente. L'ASR–10 permet de simuler cet effet, avec l'un des modes de glide.

Les règles du glide, décrites ci-dessus, décrivent quand deux notes sont reliées. La durée de glide, le temps mis pour atteindre la seconde note. Le paramètre legato layer sélectionne le layer, et donc quel son, sera joué par la nouvelle note.

Supposons par exemple que le layer 1 soit un échantillon de flûte avec attaque en "coup de langue", et que le layer 2 soit un sustain de flûte, sans attaque. Pour cette fonction:

Sur la page Edit/Instrument:
- Activez le layer 1 et le layer 2 dans le patch. L'afficheur indique 00 PATCH=1 2 - - - - - -.
- Faites défiler vers la droite, activez le layer 1, l'attaque, comme layer "keydown" (note enfoncée). Retirez le layer 2 des layers keydown. L'afficheur indique KEYDWN LAYERS=1 - - - - - - -.

Sur la page Edit/Layer page du layer 1:
- Réglez GLIDEMODE=LEGATO.
- Réglez LEGATO layer=2.
- Fixez GLIDETIME à votre appréciation.

Si une touche est enfoncée avant qu'une autre ne soit relâchée, la nouvelle note joue le WaveSample du layer Legato (layer 2).

EDIT LAYER	LYR VEL LO - HI
	Pressez Edit / Layer / 3

Ce paramètre vous permet de déterminer la gamme des vélocités auxquelles répond le layer. Hors de la plage sélectionnée, le layer n'est pas déclenché.

Gamme des valeurs: 0 à 127

EDIT LAYER	PITCH TBL
	Pressez Edit / Layer / 4

Ce paramètre détermine si le layer utilise la table d'accord STANDARD (tempérament égal), joue tous les WaveSamples du layer à la hauteur du C4 (NO PITCH), ou utilise une table d'accord que vous avez créée. Consultez le passage concernant la commande EDIT PITCH TABLE dans Command/Pitch plus haut dans cette section pour plus d'infos sur la création et l'édition des tables d'accord.

Gamme des valeurs: STANDARD, NO PITCH, USER PITCH TABLES 1-8.

EDIT LAYER	LYR NAME
	Pressez Edit / Layer / 5

A l'aide des commandes d'entrée de données, vous pouvez modifier le nom d'un layer existant, ou attribuer un nom à un layer que vous venez de créer (les ***Flèches gauche/droite*** déplacent le curseur, et le curseur ***Data Entry*** ainsi que les ***Flèches haut/bas*** changent le caractère).

EDIT LAYER	DELAY - VEL AMOUNT
	Pressez Edit / Layer / 6 (pour Delay) 7 (pour Velocity Amount)

Le paramètre DELAY détermine la durée qu'attendent les voix du layer sélectionné avant de jouer lorsqu'une touche est enfoncée. Ce paramètre est réglable de 0 à 5000, chaque valeur augmentant le retard d'1 milliseconde.

VELOCITY AMOUNT est une intensité de modulation, la vélocité servant de source de modulation dédiée. Les valeurs positives font que les vélocités plus grandes augmentent le retard. Les valeurs négatives le diminuent. Si DELAY est à zéro, la modulation est désactivée.

EDIT LAYER	LAYER RESTRIKE TIME
	Pressez Edit / Layer / 8

Ce paramètre fixe la durée du temps de relâchement des voix du layer sélectionné, lorsque les mêmes notes sont enfoncées à nouveau. Plus la valeur est élevée, plus grand est le temps de relâchement.

Gamme des valeurs: 0 à 99

EDIT LAYER	STEREO LAYER LINK
	Pressez Edit / Layer / 9

Les échantillons stéréo sont logés dans des paires de *Layers* adjacentes (1&2, 3&4, 5&6, ou 7&8), le canal LEFT étant toujours dans un Layer impair (1, 3, 5 ou 7), et le canal RIGHT, sur la même portion du clavier, dans le Layer de numéro pair supérieur le plus proche. C'est ce qu'on nomme les layers contigus.

Le paramètre STEREO LAYER LINK est automatiquement réglé sur ON lorsqu'un échantillon stéréo a été enregistré. Lorsque ce paramètre est activé dans le Layer sélectionné, il est activé simultanément dans le layer contigu. Lorsque STEREO LAYER LINK=ON, l'édition simultanée des deux canaux d'un échantillon stéréo est activé (voir ci-dessous).

Lorsque STEREO LAYER LINK=ON, l'édition des paramètres de Layer ou de WaveSample dans l'un des layers édite le même paramètre dans le layer contigu. Les modifications apportées à l'aide du curseur ***Data Entry*** fixent le paramètre courant des deux layers sur la même valeur absolue. Les modifications apportées au moyen des ***flèches haut/bas*** éditeront les valeurs des paramètres des deux layers *par rapport* les unes aux autres.

Lorsque STEREO LAYER LINK= ON, toutes les modulations de hauteur du layer droit seront asservies aux réglages des WaveSamples assignés à la même zone du clavier, ou à une zone se recouvrant, du layer gauche. Ceci comprend BEND RANGE, NOISE RATE, et toutes les modulations de la hauteur. Les réglages de modulation des WaveSamples du layer droit sont ignorés.

Lorsque STEREO LAYER LINK=OFF, vous pouvez éditer indépendamment les layers ne contenant qu'un canal d'un échantillon stéréo.

S'il n'y a pas de layer contigu, STEREO LAYER LINK ne peut être activé dans le Layer sélectionné. L'afficheur indique NO COMPANION LAYER.

Lorsque vous exécutez des commandes de données d'échantillons avec STEREO LAYER LINK= ON, le WaveSample sélectionné et le WaveSample du layer contigu doivent être de la même taille. Si les deux WaveSamples ne sont pas de la même taille, l'afficheur indique SAMPLES NOT SAME SIZE, et la commande est annulée.

Conseil: Vous pouvez rapidement accéder à ce paramètre en double-cliquant sur le bouton ***Layer*** en mode Edit.

Gamme des valeurs: OFF, ON

Page Command/Layer

Ces commandes vous permettent de créer, de copier, et d'effacer des layers entiers.

CMD LAYER	CREATE NEW LAYER
	Pressez Command / Layer / 0

Cette commande vous permet de créer un nouveau layer dans l'instrument sélectionné.

- Sélectionnez CREATE NEW LAYER.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique LAYER ## CREATED.

CMD LAYER	COPY LAYER
	Pressez Command / Layer / 1

Cette commande vous permet de copier un layer existant, et tous les WaveSamples qu'il contient, dans le même instrument, ou d'un instrument à l'autre.

- Sélectionnez COPY LAYER. L'afficheur indique TO INST=UNNAMED INST.
- Sélectionnez l'instrument de destination. Pressez ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez COPY=PARAMS ONLY/PARAMS+DATA. Mieux vaut choisir PARAMS ONLY lorsque vous copiez un layer à l'intérieur du même instrument, permettant le partage des échantillons. Ceci permet d'économiser de la mémoire. Cependant, choisissez *toujours* PARAMS+DATA lorsque vous copiez un layer d'un instrument à l'autre, ou bien l'instrument de destination ne contiendra pas les échantillons lorsqu'il sera sauvé sur disque, et ensuite rechargé.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique LAYER ## CREATED.

Remarque : Lorsque STEREO LAYER LINK= ON, cette commande copie également le layer contigu. Cependant, pour que cela fonctionne correctement, il *faut* que soient disponibles deux layers contigus et non définis .

CMD LAYER	DELETE LAYER
	Pressez Command / Layer / 2

Cette commande permet d'effacer un layer dans l'instrument sélectionné. Efface également tous les WaveSamples du layer.

- Choisissez le layer que vous voulez effacer.
- Sélectionnez DELETE LAYER.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique DELETE LAYER ##.
- Pressez ***Enter•Yes*** ou ***Cancel•No***.

Remarque : Si le message NO EDIT LAYER SELECTED apparaît, pressez simplement ***Edit*** , et sélectionnez le layer que vous désirez copier ou effacer, puis exécutez la commande.