

# STS 3000



**creamw@re**<sup>®</sup>  
fidelity at work.

Version 1.1

# Sommaire

## Avant propos

## Introduction

Charger l'échantillonneur

## Interfaces

Interface principale

Interface Key Group

Sample-Editor

ProgramPool

Preset List

## Prises de l'échantillonneur

## Editer des paramètres

Potentiomètre

Encadré d'entrée

Curseur de texte

Bouton

Afficheurs graphiques

## Listes

Naviguer dans une liste

Transformations de paramètre dans une liste

Valeur numérique

Plusieurs options

Commande par curseur

Valeur de note

Autres possibilités de commande de clavier

## Charger et sauvegarder

Charger des programmes AKAI

Charger des fichiers Soundfont

Sauvegarder des programmes

Produire de nouveaux programmes

Copier des programmes

Déplacer des programmes

Effacer des programmes

Exporter des Volumes

## La structure du STS 3000

Le STS 3000

Le mode Multi

ProgramPool

Programme

KeyGroups

Zones

Echantillons

## Interface principale

## Liste MultiProgram

Page Main

Page Additional

Individual Outs - Un exemple :

Page Memory

## Program Pool

## Opérations dans le Pool

Ajouter une liaison

Effacer une liaison

Déplacer une liaison

Changer de répertoire

## Liste de présélection du ProgramPool

## Les paramètres du programme

## La matrice de modulation

Sources de modulation

Modulations MIDI fixe

## Page Loudness

## Page Filter

## Page LFO 1

## Page LFO 2

## Page Pitch Modulation

## Page MIDI

## Midi2

## Page Tuning

## KeyGroups

### Opérations dans KeyGroup

- Créer de nouveaux KeyGroups
- Découper des KeyGroups
- Copier des KeyGroups
- Effacer des KeyGroups

### La liste KeyGroup

- Autres commandes

### KeyGroup Options

- Page Global

### Les pages Zones

### Opérations dans une Zone

- Charger un échantillon
- Enregistrer un échantillon
- Sauvegarder un échantillon
  - Effacer un échantillon
- Convertir un échantillon
- Copier une Zone
- Déplacer une Zone
- Main
- Add
- Special
- Sample
- Loop
- Info

### Filter

### Env 1

### Env 2

## Le Sample Editor

### La fenêtre de forme d'onde

#### Zoomer dans la fenêtre de forme d'onde

- Dans le temps
- Simultanément dans le temps et le niveau

#### Zoomer graduellement

#### Défiler temporellement dans l'échantillon

#### Sélectionner

#### Transformer une sélection

#### Déplacer une sélection

#### Annuler une sélection

#### Copier/déplacer le contenu d'une sélection

### Les navigateurs

### Le menu Editor

- Le menu Select
- Le menu Edit
- Le menu View
- Le menu Level
- Le menu Loop

## Contrôle d'échantillonnage de l'éditeur

### Echantillonner

#### Préparation

- Produire un programme
- Produire un KeyGroup
- Déterminer la plage de clavier d'un KeyGroup
- Produire une zone
- Enregistrement
- Régler le niveau du signal d'entrée
- Terminer l'enregistrement

#### Premières actions de traitement

- Couper
- Optimiser le niveau
- Loops
- Produire un Loop

# Avant propos

Un échantillonneur performant et extrêmement flexible est dès maintenant à votre disposition avec le STS 3000 au sein de votre environnement SCOPE Fusion Platform (SFP). Vous pouvez, grâce aux 16 parties multi timbre, produire des arrangements complets avec le STS 3000 seul.

La possibilité d'importer des programmes AKAI S-1000, S-3000 et des programmes en format Soundfont vous donne accès aux bibliothèques de son disponibles pour les échantillonneurs les plus importantes qu'il soit. En plus des sorties stéréo, les 8 sorties supplémentaires du STS 3000 vous permettent de retoucher individuellement tous les programmes contenus dans votre projet de SFP.

Vous pouvez également transmettre les 8 sorties par un interface ADAT dans une table de mixage numérique ou bien intégrer celle-ci dans votre environnement d'enregistrement analogique en relation avec un convertisseur NA externe, sans aucune perte sonore.

L'échantillonneur STS 3000 utilise pour générer des sons les avantages de deux mondes - celui du processeur de l'ordinateur et celui des DSP. L'utilisation combinée des ressources étant à disposition permet de produire considérablement plus de voix que pour, par ex., un synthétiseur analogique virtuel, exclusivement réalisé sur les DSP.

Il vous reste, grâce à ce concept, toujours assez de ressources (selon la configuration) pour, par exemple, faire calculer des effets sur les DSP. Simultanément, votre CPU ne sera pas totalement chargé, de sorte qu'un travail avec d'autres applications reste réalisable. Il est bien sûr possible de surcharger tous les systèmes, vous devriez toujours considérer la capacité du système complet de l'échantillonneur avec celle de votre configuration de matériel.

C'est pourquoi vous devriez posséder un CPU rapide si vous souhaitez également utiliser un séquenceur MIDI en parallèle.

Lorsque vous utilisez les DSP exclusivement pour l'échantillonneur et que votre CPU est suffisamment rapide, vous pouvez atteindre un nombre de voix avec le STS 3000 qui ne serait sinon réalisable qu'avec des dépenses supplémentaires considérables, voire pas du tout.

Encore un mot sur le système général : vous devriez dans tous les cas disposer de suffisamment de RAM lorsque vous souhaitez charger de nombreux échantillons car le STS 3000 utilise ici les RAM de votre ordinateur.

Une extension est simple à réaliser, pas bien chère et facilite en outre le travail avec d'autres applications. 128 MO représentent ici déjà la limite minimale si vous souhaitez pouvoir travailler «raisonnablement». 256 MO vous laissent suffisamment de réserve pour avoir également des arrangements à Multi-Program de taille importante à disposition.

Au cours du développement du STS 3000, nous avons mis une attention toute particulière à ce que le nombre considérable de paramètres puisse rester maîtrisable. Par conséquent, la structure principale de l'échantillonneur a été déterminante pour l'interface d'utilisation du STS 3000. Ainsi, la page principale affiche aussi simultanément la première structure d'administration : le **Multi**. Le tiroir **Options** de la fenêtre générale contient les paramètres des programmes, et l'accès aux divers **KeyGroups**, **Zones** et **Samples** vous est facilité par la fenêtre KeyGroup.

Le dernier niveau d'édition met finalement un **Editeur d'échantillon** intégré à votre disposition, de sorte que vous puissiez trouver toutes les fonctions importantes de traitement d'échantillons, allant de la simple coupe à l'édition de Loops.

Comme vous le constaterez en travaillant avec le STS 3000, il s'agit ici d'un échantillonneur professionnel qui n'a rien à envier à ses « concurrents » Hardware, et reste supérieur pour certaines actions importantes.

L'édition d'échantillons, les possibilités d'extension de la mémoire, l'administration logiciel allant au-delà de plusieurs disques et CD-ROM ne sont mentionnées ici qu'à titre d'exemple.

Nous vous souhaitons autant de plaisir que de succès pour votre travail avec le STS 3000.

# Introduction

Ce chapitre vous donne un aperçu des méthodes de travail et éléments de commandes fondamentaux du STS 3000.

## Charger l'échantillonneur

Démarrez votre logiciel SFP et allez par le Filebrowser dans le répertoire // Devices/Sampler. Faites maintenant glisser le STS 3000 dans le Routing Window. Après le lancement, vous trouverez le module STS dans le projet et l'icône STS en bas sur la gauche du Desktop.

## Interfaces

Le STS 3000 possède plusieurs interfaces distincts les uns des autres que vous pouvez ordonner librement sur l'écran et transformer partiellement leur taille.

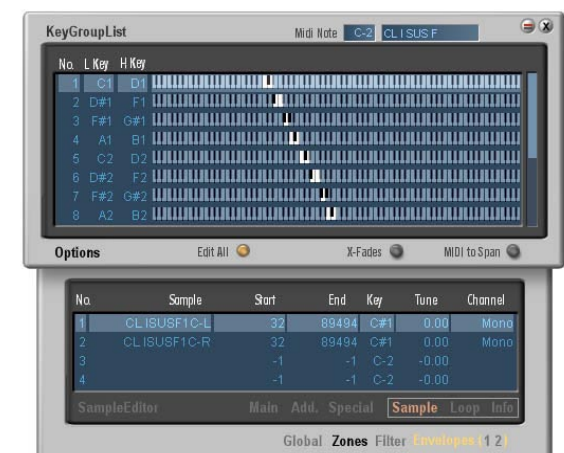
## Interface principale

Vous pouvez ouvrir cet interface d'un double clic soit sur l'icône, soit sur le module STS 3000 ou par le menu contextuel du module (touche droite=PC/ Ctrl+souris=Mac). L'interface principale vous permet de configurer le Multi-Program de l'échantillonneur qui peut administrer jusqu'à 16 programmes ou instruments différents. Le tiroir de l'interface principale vous donne accès aux paramètres du programme sélectionné.



## Interface Key Group

Pour ouvrir cet interface, cliquez sur l'inscription **Key Groups** de l'interface principale ou bien sur l'inscription correspondante dans le menu contextuel du module STS 3000. Cet interface administre les KeyGroups d'un programme. Le tiroir **Options** vous donne accès aux paramètres d'un KeyGroup et aux échantillons qu'il contient, ainsi qu'au Sample-Editor et à la section Sampling.



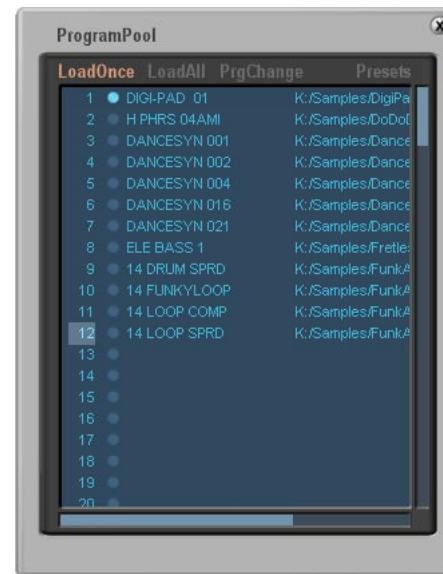
## Sample-Editor

Celui-ci vous donne un accès direct sur les données de l'échantillon et vous permet ainsi d'exploiter votre échantillon confortablement. Vous pouvez faire glisser un échantillon ou une partie de l'échantillon par Cut/Copy/Paste, le copier et découper, le normaliser, l'éteindre ou en extraire une partie sélectionnée. Vous pouvez, en outre, placer ou traiter des points Loop. L'enregistrement de nouveaux échantillons est également effectué dans cet éditeur.



## ProgramPool

Cliquez sur l'inscription **Pool** de l'interface principale pour ouvrir le ProgramPool, celle-ci remplit simultanément plusieurs fonctions. D'une part il permet l'import de Soundfonts, d'autre part vous pouvez aménager ici une collection de vos programmes préférés et enfin vous pouvez utiliser les 127 premières inscriptions de la liste pour appeler par la suite par MIDI-Program Change les programmes s'y trouvant.



## Preset List

Cliquez sur l'inscription **Presets** de l'interface principale pour ouvrir la liste de présélection. Vous pouvez ici mémoriser l'état actuel du STS 3000 en tant que présélection. Par la suite, lorsqu'un Preset est appelé, tous les paramètres seront à nouveau remis dans cet état. Ce qui signifie également que tous les programmes nécessaires ainsi que les échantillons qu'ils contiennent seront amorcés.



## Prises de l'échantillonneur

Le STS 3000 possède les entrées et sorties MIDI et Audio suivantes :

**MIDI In** : connectez l'entrée MIDI avec le module MIDI-Source ou Sequencer Source.

**RecL/RecR** : connectez la source de signal à enregistrer lorsque vous souhaitez enregistrer un échantillon.

**OutL/OutR** : tous les programmes dont le niveau (**Level**) est supérieur à 0 se trouvent sur ces sorties. Il s'agit donc de la somme stéréo.

**Out1-8** : les programmes, échantillons peuvent, en plus de la somme stéréo, être placés sur une sortie individuelle. Vous pouvez ainsi router différents instruments sur des canaux de mixages différents et les traiter séparément.

**SpL/SpIR** : ces sorties livrent les signaux du Sample-Editor lorsque celui-ci est activé par le bouton Start. Tous les paramètres purs sont restitués ici et ceux de synthèse ignorés.

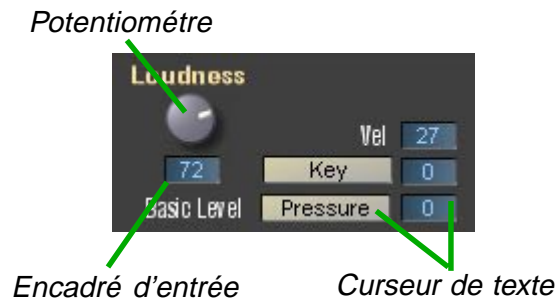
**MonL/MonR** : ces deux sorties livrent le signal du Monitor pendant l'échantillonnage.





## Editer des paramètres

Le STS 3000 vous propose quelques possibilités principales pour éditer les différents paramètres.



### Potentiomètre

Cliquez sur le régulateur et déplacez la souris en formant un cercle vers le centre du régulateur. Plus vous vous éloignez du centre de rotation du régulateur, et plus le paramétrage de la valeur sera précis. Un double-clic sur un potentiomètre le positionne automatiquement sur le milieu, un double-clic supplémentaire le repositionne sur la valeur précédemment paramétrée.

### Encadré d'entrée

Certains paramètres disposent d'un encadré d'entrée supplémentaire, celui-ci affiche la valeur du régulateur. Vous pouvez également entrer une valeur numérique directement avec le clavier de votre ordinateur. Pour cela, sélectionnez l'encadré d'entrée puis donnez la valeur souhaitée dans le pavé numérique.

Lorsque la valeur donnée dépasse la valeur maximale, celle-ci sera automatiquement sélectionnée. La valeur est transmise lorsque vous confirmez avec <Entrée>. Vous pouvez reproduire cette entrée autant de fois que nécessaire sans devoir effectuer une nouvelle sélection tant que vous n'avez pas sélectionné un autre objet.

### Curseur de texte

De nombreux paramètres ne peuvent être, pour des raisons d'encombrement, contrôlés que par ces curseurs de textes. Il s'agit ici d'une combinaison d'encadré d'entrée et de curseur. Vous pouvez donc entrer la valeur (à condition qu'il s'agisse d'un curseur de texte numérique) directement comme pour un encadré d'entrée normal. Vous pouvez également transformer la valeur en cliquant sur le curseur de texte, puis en déplaçant la souris horizontalement ou verticalement tout en maintenant la touche (gauche=PC) appuyée.

Considérez ici qu'un déplacement horizontal provoque une transformation précise alors qu'un déplacement vertical mène à une transformation grossière.

Les curseurs de textes qui mettent plusieurs valeurs à disposition (choix d'une source de modulation par ex.) ne peuvent être transformés que par un déplacement du curseur. Dans ce cas, un déplacement vertical de la souris est recommandé.

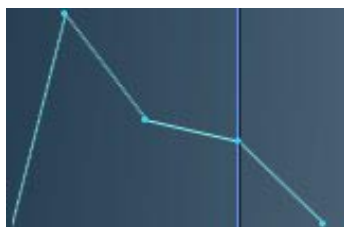
## Bouton

Certaines options peuvent être allumées et éteintes par bouton. Cliquez avec la souris sur un bouton pour en changer l'état, la couleur jaune signale l'activité d'une option.



## Afficheurs graphiques

Certains groupes de paramètres possèdent, en plus des régulateurs ou curseurs de textes traditionnels, également un interface graphique. Celui-ci n'a pas seulement la visualisation de la valeur paramétrée pour but, il peut en effet également être manipulé. Vous pouvez ainsi, par exemple, déplacer directement les noeuds d'une enveloppe avec la souris et influencer ainsi les temps et les niveaux. Vous trouverez des informations supplémentaires sur ces interfaces dans la section correspondante de ce manuel.



Interface graphique : Enveloppe

## Listes

Des groupes de paramètres sont en certains endroits organisés en listes. Ceci est valable pour la liste du programme dans Multi, la liste KeyGroup et la liste Zone. La forme de liste n'augmente dans ces cas pas seulement la clarté, mais permet en plus un passage confortable aux valeurs par clavier.

1	14.9 SNARE-L	0	127	Track	0	-50
2	14.9 SNARE-R	0	127	Track	0	50
3		0	0	Track	0	0
4		0	0	Track	0	0

### Naviguer dans une liste

Lorsque vous sélectionnez un paramètre dans une liste, vous pouvez ensuite en appuyant sur la touche <TAB> passer au paramètre suivant de la même ligne. A la fin d'une ligne, la sélection va sur le premier paramètre de la ligne suivante. <Maj.TAB> vous permet de reculer.

En outre, les touches flèches vous permettent de naviguer dans la liste en fonction de la direction de la flèche. <Pos1> vous amène au premier paramètre d'une colonne et <Fin> au dernier paramètre d'une colonne.

## Transformations de paramètre dans une liste

Lorsque vous sélectionnez un paramètre dans une liste, la sélection est affichée par un domaine plus clair autour de la valeur. Vous pouvez alors transformer cette valeur. Il existe ici plusieurs sortes de paramètres différents.

### Valeur numérique

Cliquez sur cette valeur et déplacez la souris horizontalement ou verticalement tout en maintenant la touche (gauche=PC) appuyée, (horizontalement = transformations précise de la valeur, verticalement = transformation grossière de la valeur).

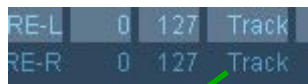
Sélectionnez le paramètre, puis donnez la valeur directement par clavier. Confirmez alors la transformation de la valeur avec <Entrée>. Répétez l'opération si nécessaire sans effectuer de nouvelle sélection.

RE-L	0	127	Track
RE-R	0	127	Track

Valeur numérique

## Plusieurs options

Cliquez sur la valeur puis déplacez la souris verticalement tout en gardant la touche (gauche=PC) appuyée.



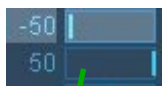
Option : texte

## Commande par curseur

Cliquez sur le curseur, puis déplacez la souris horizontalement ou verticalement tout en maintenant la touche (gauche=PC) appuyée, (horizontalement = transformations précise de la valeur, verticalement = transformation grossière de la valeur).



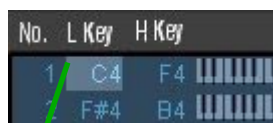
Curseur de niveau



Curseur positionné au centre

## Valeur de note

Cliquez sur la valeur, puis déplacez la souris horizontalement ou verticalement tout en maintenant la touche (gauche=PC) appuyée, (horizontalement = transformations précise de la valeur, verticalement = transformation grossière de la valeur).



Valeur de la note

Vous pouvez également transformer cette valeur par clavier. Pour cela, frappez simplement le nom de la note souhaitée et confirmez avec <Entrée>, vous pouvez également donner le numéro de note MIDI en tant que nombre.

Vous pouvez également paramétrer des valeurs de note par un MIDI-Keyboard lorsque l'option *MIDI to Span* est activée sur l'interface principale du STS 3000.

## Autres possibilités de commande de clavier

Vous pouvez augmenter la valeur avec <Début de ligne> et la diminuer avec <Fin de ligne> lorsqu'un paramètre est sélectionné.

# Charger et sauvegarder

## Charger des programmes AKAI

Allez dans le répertoire qui contient votre programme AKAI, puis activez le fichier **Filter** dans le Browser, afin que celui-ci soit également affiché.

Faites glisser un programme (Icône Keyboard) par Drag&Drop du Filebrowser sur un connecteur du Multi Program de l'interface principale. Le programme est alors chargé et apparaît sélectionné dans la liste de programmes.

Le programme est chargé avec toutes les valeurs de paramètres qu'il contient. Même des valeurs faisant normalement partie du Multi du STS 3000 (par exemple MIDI-Channel, Level et Pan) sont adaptées.

Pour préserver les valeurs du Multi actuel, il vous suffit de faire glisser un programme sur un connecteur déjà utilisé. Ceci vous permet par exemple de tester plusieurs programmes de basse sans que les paramètres Multi (comme par ex. Pan, Level...etc) que vous avez installés soient pour autant écrasés avec chaque nouveau programme.

Si vous souhaitez charger un programme AKAI de sorte que les valeurs du paramètre Multi soient remplacées, il vous suffit de maintenir la touche <Maj.> appuyée lorsque vous le déposez.

## Charger des fichiers Soundfont

Allez dans le répertoire qui contient vos fichiers Soundfont, puis activez le fichier **Filter** dans le Browser, afin que celui-ci soit également affiché.

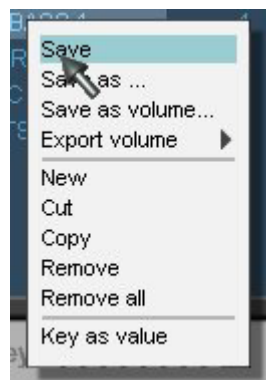
Faites glisser un fichier Soundfont (Icône Keyboard rouge) par Drag&Drop du Filebrowser sur un connecteur du MultiProgram de l'interface principal. Le premier Preset du Soundfont est alors chargé et apparaît sélectionné dans la liste de programmes.

Ouvrez le **Pool** si vous souhaitez également avoir accès aux autres Presets du Soundfont. Faites dans un premier temps glisser le Soundfont dans le Pool, celui-ci affiche alors une liste des présélections qu'il contient. Vous pouvez à présent amorcer les autres présélections du Soundfont dans le Multi du STS. Les valeurs que vous avez installées dans le paramètre Multi ne seront ici aussi pas écrasées si vous faites glisser une nouvelle présélection de la librairie sur un connecteur du Multi déjà utilisé.

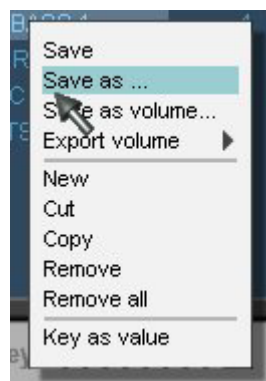
## Sauvegarder des programmes

Comme vous l'avez déjà constaté, un programme Multi du STS 3000 contient jusqu'à 16 programmes. Ceux-ci sont administrés en tant que référence. En d'autres termes : le Multi du STS 3000 ne retient que les programmes amorcés et les charge tels qu'ils se trouvent sur le disque dur lorsque vous chargez par exemple un projet ou appelez une présélection. Seuls les paramètres du Multi lui-même sont sauvegardés indépendamment des valeurs du programme et reconstitués de la sorte. Ce qui signifie que vous devez toujours sauvegarder des programmes transformés indépendamment les uns des autres si vous souhaitez les reconstituer tels quels par la suite. Dans le cas où vous ne souhaitez pas transformer un programme existant, il vous suffit simplement de le sauvegarder en tant que nouveau programme. Les références du Multi seront alors immédiatement adaptées à ce nouveau programme. Vous évitez ainsi que d'autres présélections du Multi qui se réfèrent à ce programme soient affectées par des transformations.

Pour sauvegarder un programme, utilisez le menu contextuel sur un connecteur du programme du Multi (touche droite de la souris sur le nom du programme= PC/Ctrl+souris=Mac). Le menu contextuel suivant apparaît alors :

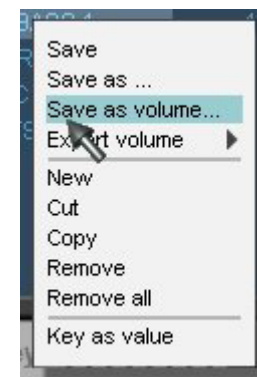


est remplacé. Si vous ne souhaitez pas remplacer ce programme AKAI, sélectionnez **Save as...** et attribuez-lui un nouveau nom.



**Save** : sélectionnez cette inscription lorsque vous souhaitez sauvegarder le programme en tant que programme STS 3000. Lorsqu'un programme a d'abord été chargé dans un format AKAI, celui-ci

**Save as** : sélectionnez cette inscription si vous souhaitez sauvegarder le programme modifié sous un autre nom ou dans un autre répertoire.



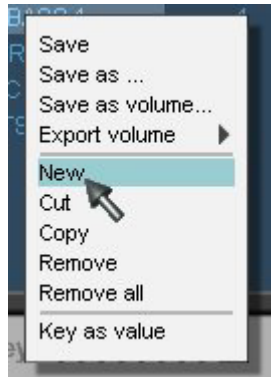
**Save as Volume** : sélectionnez cette inscription si vous souhaitez sauvegarder un programme y compris tous les échantillons qu'il contient dans un répertoire particulier.

Contrairement à la fonction Export, les références seront ici adaptées.

Ce qui signifie que le Multi se réfère par la suite à ce programme et que les échantillons de ce répertoire sont utilisés dans le programme. Le programme d'origine et ses échantillons ne sont donc pas changés.



## Produire de nouveaux programmes

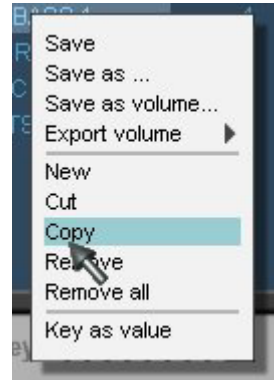


Sélectionnez **New** lorsque vous souhaitez produire un nouveau programme vide. Ce qui représente la première action à effectuer lorsque vous souhaitez utiliser vos propres échantillons sans

pour autant les insérer dans un programme déjà existant.

Vous pouvez également produire un nouveau programme par commande de clavier. Pour cela, sélectionnez un connecteur libre et appuyez sur la touche <insérer> (PC).

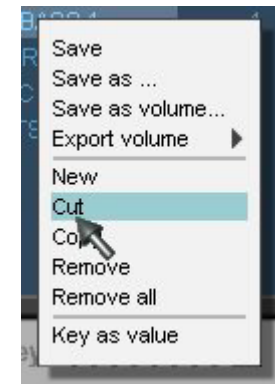
## Copier des programmes



Lorsque vous souhaitez utiliser un programme sous une forme modifiée deux fois au sein d'un Multi, copiez simplement ce programme. Sélectionnez le programme, puis appelez le menu contextuel et sélectionnez-y **Copy**. Allez maintenant sur le connecteur dans lequel le programme doit être inséré et appelez le menu contextuel. Pour finir, sélectionnez **Paste ...**. Lorsque vous sélectionnez un connecteur qui contient déjà un programme, celui-ci sera remplacé.

Vous pouvez également effectuer la même opération par commande de clavier. Pour cela, sélectionnez le programme à copier, appuyez sur <Ctrl+C> (<pomme+C>=Mac), puis allez sur le connecteur dans lequel le programme doit être inséré et appuyez enfin sur <Ctrl.+V> (<pomme+V>=Mac).

## Déplacer des programmes

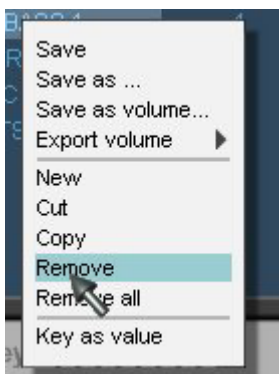


Pour déplacer un programme d'un connecteur à un autre, il vous suffit de le sélectionner puis de choisir l'inscription **Cut** dans le menu contextuel (le programme disparaît). Allez maintenant sur le connecteur

dans lequel le programme doit être inséré et appelez la fonction **Paste ...** avec le menu contextuel. Lorsque vous sélectionnez un connecteur qui contient déjà un programme, celui-ci sera remplacé.

Vous pouvez également effectuer la même opération par commande de clavier. Pour cela, sélectionnez le programme à déplacer, appuyez sur <Ctrl+X> (<pomme+X>=Mac), puis allez sur le connecteur dans lequel le programme doit être inséré et appuyez enfin sur <Ctrl.+V> (<pomme+Y>=Mac).

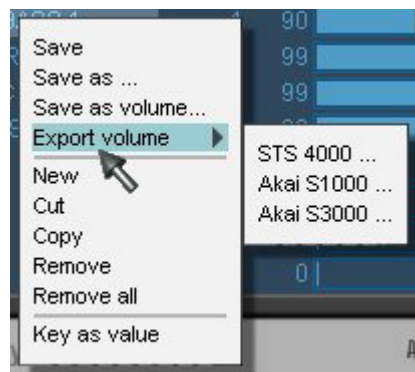
## Effacer des programmes



Sélectionnez l'option **Remove** du menu contextuel lorsque vous souhaitez retirer un programme du Multi. **Remove all** vous permet quant à lui de retirer tous les programmes contenus dans le Multi en une seule action.

Vous pouvez également retirer un programme par commande de clavier. Pour cela, sélectionnez le programme à effacer puis appuyez sur <Suppr>.

## Exporter des Volumes



L'option **Export volume** a été intégrée pour vous permettre de copier un programme ainsi

que les échantillons qui le composent dans un répertoire de votre choix. Car un programme peut contenir des échantillons provenant de divers répertoires, que vous souhaitez peut être utiliser sur un autre système sans pour autant vouloir amener tous vos disques durs et CDs avec vous. Vous pouvez ainsi transporter facilement ce répertoire sur CD, disque dur amovible ou autre, pour ensuite le copier sur un autre système.

Vous atteignez la fonction d'exportation **Export volume** par le menu contextuel d'un connecteur de programme du Multi. Trois formats sont à votre disposition pour effectuer un export : celui propre au **STS** et les formats **AKAI S1000** et **AKAI S3000**. Sélectionnez le format souhaité dans le sous-menu.



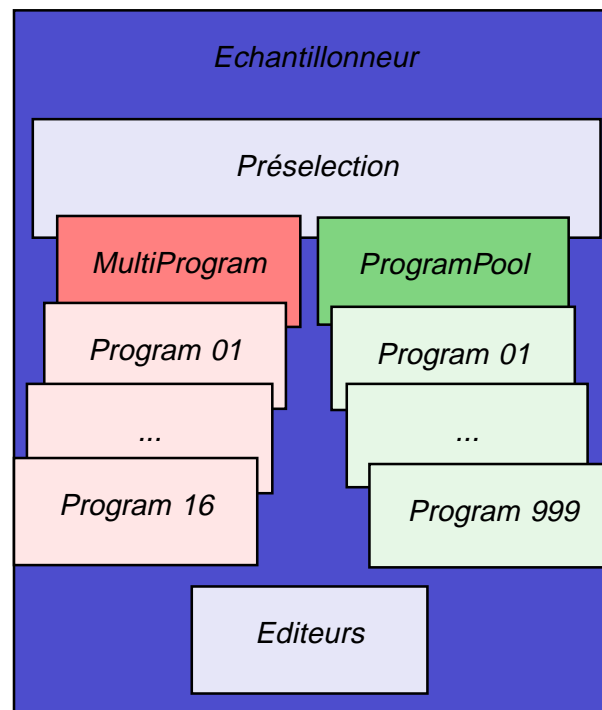
# La structure du STS 3000

## Le STS 3000

L'instance supérieure est représentée par l'échantillonneur avec ses nombreux interfaces et son module dans le Routing Window. L'unité de fonctionnement suivante est dirigée par le dit Multi et indépendamment par une liste contenant jusqu'à 999 programmes (ProgramPool).

Un Multi soutient maximum 16 programmes chargés pouvant être simultanément utilisés. Chaque programme peut recevoir sur l'un des 16 canaux MIDI.

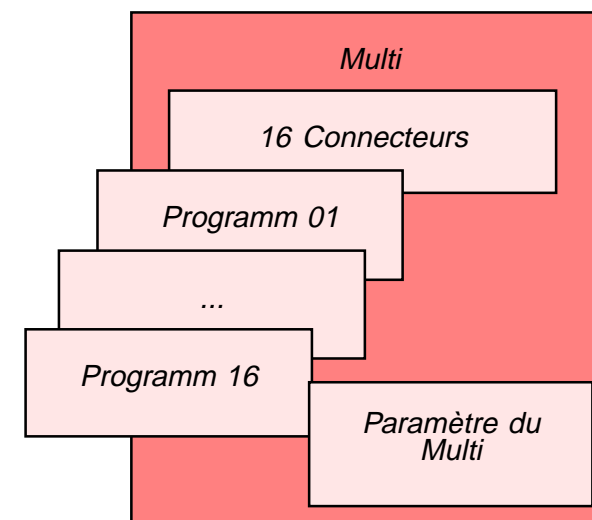
Vous pouvez grâce à MIDI Program Change attribuer l'un des 128 programmes contenus dans le Program Pool à chacun des 16 connecteurs de programmes, en supplément à la charge manuelle de programmes.



Chaque programme est divisé en KeyGroups car un programme de qualité ne s'accommode que rarement d'un seul échantillon, mais nécessite plutôt de nombreux échantillons de chaque hauteur de ton pour obtenir une sonorité plus réaliste (particulièrement pour les instruments naturels). La notion de Multisample est généralement utilisée ici. Les échantillons au sens propre sont eux contenus dans les Keygroups.

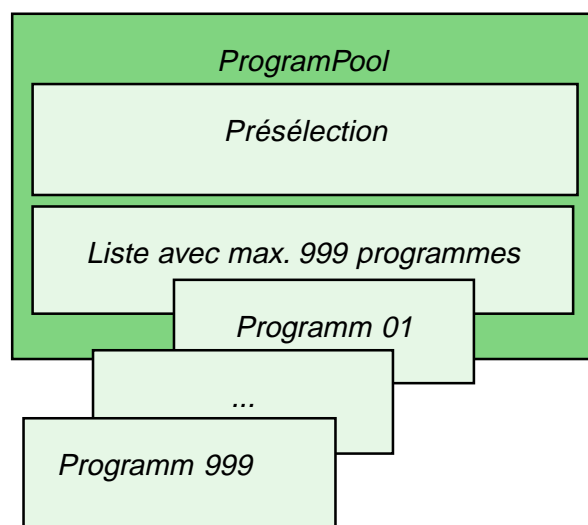
## Le mode Multi

Les programmes chargés, y compris leur installation sont administrés dans la liste du Multi Program. Les paramètres affichés (Main/Additional) sont certes compris dans le programme lui-même, mais restent librement éditables dans le Multi, et ce, sans répercussions sur le programme d'origine, à moins bien sûr que vous ne le sauvegardiez avec ces installations.



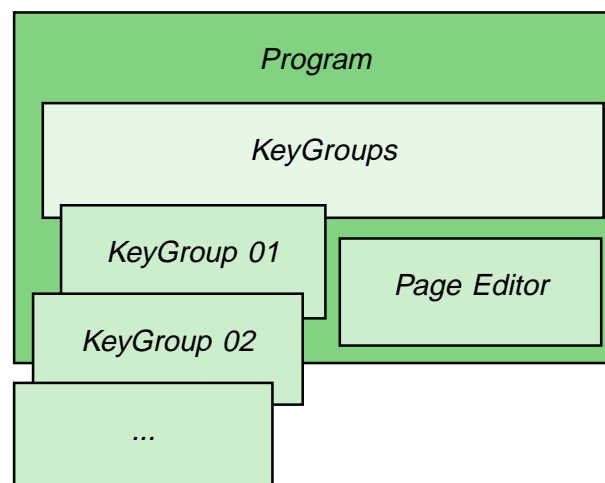
## ProgramPool

Le ProgramPool vous offre la possibilité d'enregistrer jusqu'à 999 programmes et de réaliser ainsi un changement de programmes par MIDI Program Change sur les premières 128 positions. Le ProgramPool comporte les références sur des programmes souhaitées, il possède une administration de présélections propre et peut ainsi contenir des assemblages de programmes différents comme par ex. un General-MIDI-Pool.



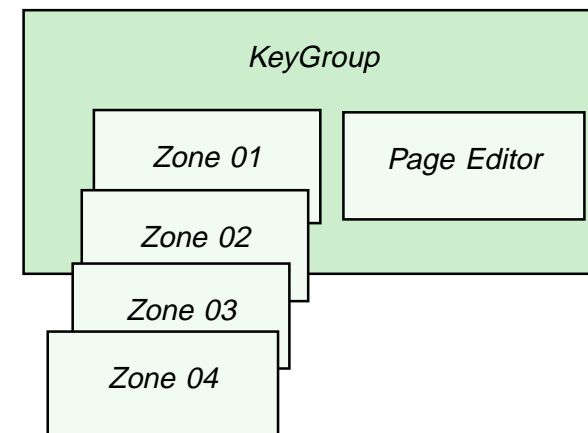
## Programme

Chaque programme contient au moins un KeyGroup. Un KeyGroup s'étend sur une plage de clavier particulière (celle-ci peut varier d'une à toutes les touches du clavier). Les KeyGroups existent pour pouvoir réaliser des échantillons multiples / MultiSamples. Ceux-ci sont nécessaires pour produire des imitations d'instruments authentiques tel un piano ou une batterie complète. Un seul échantillon pour la totalité de la plage du clavier n'est généralement suffisant que pour les sons synthétiques.



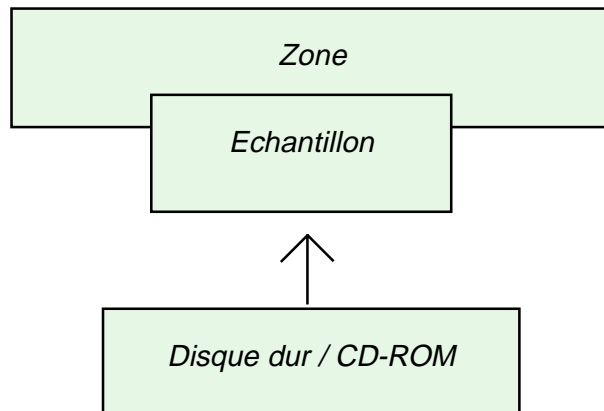
## KeyGroups

Chaque KeyGroup contient jusqu'à 4 échantillons différents qui sont mémorisés dans ses Zones. Les échantillons utilisés sont référencés et seuls leurs paramètres de restitution ainsi que leurs chemins sont mémorisés dans un programme. Les Zones contiennent ainsi, par exemple les informations de restitution (volume, position de panorama, enveloppe).



## Zones

Un KeyGroup contient quatre zones, chacune d'elles peuvent recevoir un échantillon. Ces zones sont en particulier utilisées pour deux choses : les Velocity-Switch et la restitution d'échantillon stéréo. Jusqu'à quatre plages de vitesse différentes peuvent être définies pour le Velocity-Switch. Celles-ci peuvent contenir des paramètres de restitutions et des échantillons différents. Pour administrer un échantillon stéréo, il vous suffit d'attribuer par ex. la Zone 1 au canal gauche d'un fichier WAV, et la Zone 2 au canal droit.



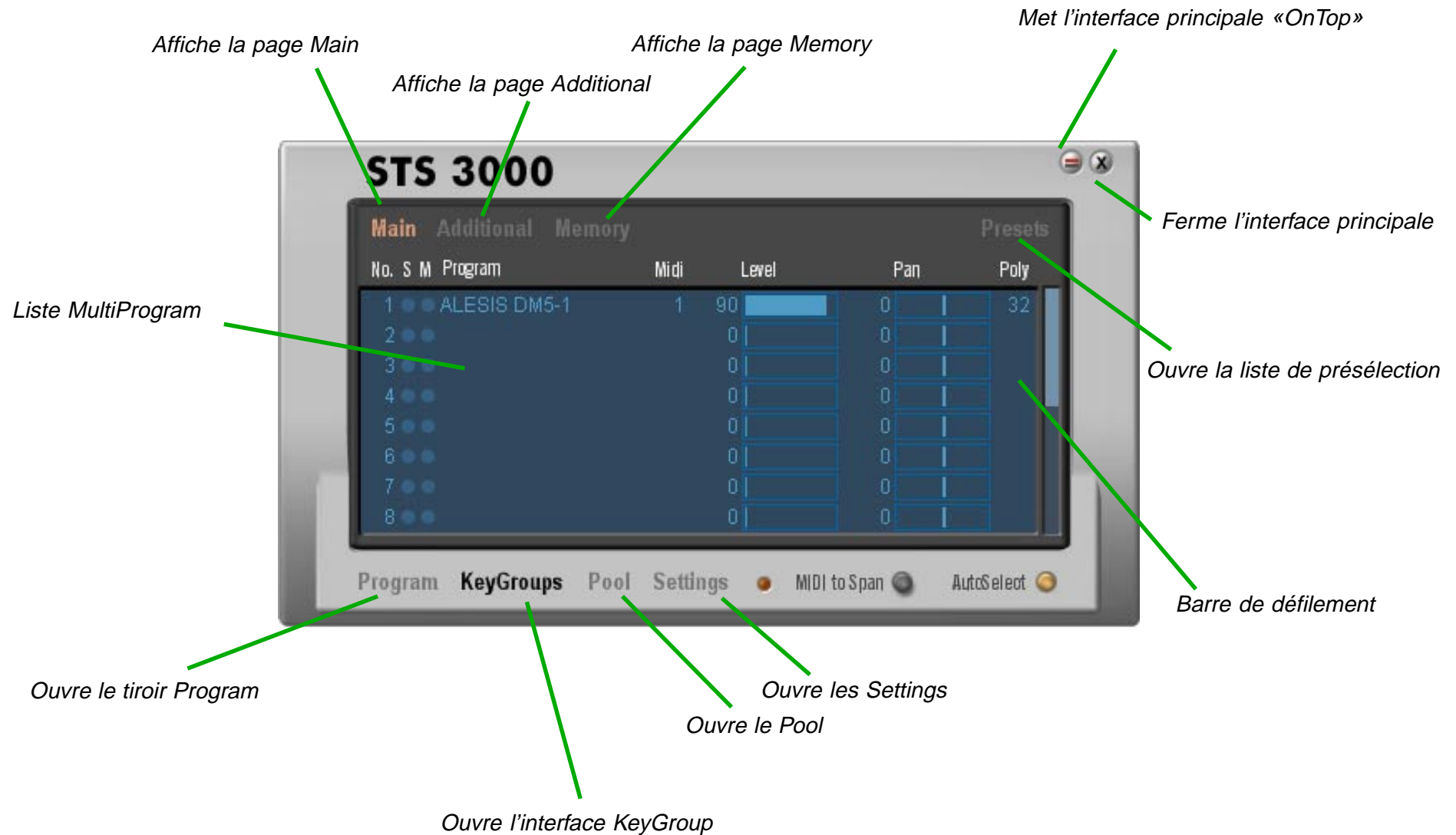
## Echantillons

Les échantillons contiennent les informations sonores au sens propre. Un échantillon n'est autre qu'un matériel Audio digitalisé, celui-ci se trouve soit sur une platine externe (par ex. CD ROM), soit directement sur le disque dur de votre ordinateur.

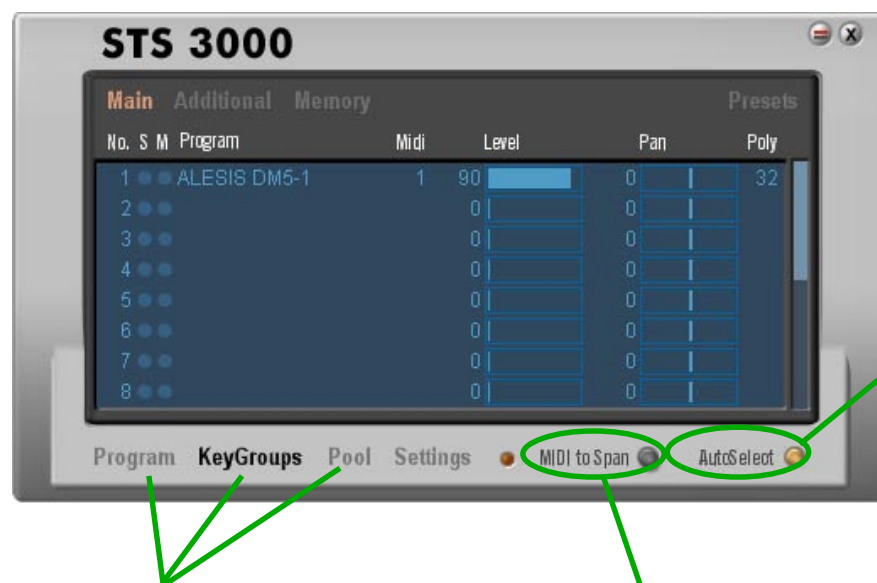
Le STS 3000 peut intégrer des formats d'échantillons différents, ceux-ci sont : les fichiers WAV, les fichiers S (Format AKAI) et les fichiers AIF.

**Les échantillons ne sont en tous cas que référencés dans les zones. Ce qui signifie que les transformations effectuées sur un échantillon se répercutent sur tous les programmes qui contiennent cet échantillon. C'est pourquoi vous devriez être dans l'avenir très prudent avec les interventions sur les données de l'échantillon. Dans la mesure où le STS 3000 ne manipule les données pures de l'échantillon qu'au moment de la restitution par son paramètre Zone (recule donc par ex. le point de démarrage sans transformer le fichier de l'échantillon) une transformation destructive des données de l'échantillon n'est souvent même pas nécessaire.**

# Interface principale



Ce chapitre décrit les éléments de commandes ainsi que la liste du MultiProgram de l'interface principale.



**Program** : cliquez sur cette inscription pour dérouler le tiroir Program. Vous trouverez ici tous les paramètres spécifiques des programmes répartis sur plusieurs pages.

**KeyGroups** : cliquez sur cette inscription pour ouvrir l'interface KeyGroup. Vous trouverez ici la liste de tous les KeyGroups utilisés dans le programme.

**Pool** : cliquez sur cette inscription pour ouvrir le Pool.

**MIDI to Span** : en certains endroits, le STS 3000 s'attend à recevoir des notes MIDI comme valeur de paramètre, pour, par exemple, pouvoir définir une plage de clavier. Vous pouvez alors entrer directement des valeurs de notes par un clavier MIDI connecté (Keyboard). Activez/désactivez cette option d'un clic sur le bouton, sa couleur jaune signale son activité.

**AutoSelect** : cette fonction vous permet de synchroniser l'interface principale, l'interface KeyGroup et l'éditeur d'échantillon. Les programmes sélectionnés dans le Multi affichent automatiquement les Key groups correspondants et un KeyGroup sélectionné affiche automatiquement l'échantillon. Désactivez cette option lorsque vous souhaitez utiliser un programme sans l'éditer, la manoeuvre dans la liste Program du Multi gagne ainsi en rapidité. Activez/désactivez **Auto Select** d'un clic sur le bouton, sa couleur jaune signale son activité.

# Liste MultiProgram

## Page Main

Un Multi soutient maximum 16 programmes chargés, pouvant être simultanément utilisés. Ceux-ci sont administrés dans la liste Multi Program. Chaque programme occupe une ligne aussi appelée connecteur de la liste. Outre le nom, cette liste contient d'autres colonnes grâce auxquelles vous pouvez installer les paramètres de restitution du Multi Program. Cette liste est répartie sur les trois pages **Main** et **Additional** et **Memory**.

**No. (1 - 16) :** numéro d'attribution d'une ligne ou d'un connecteur du programme.

**S (Solo) :** activez cette touche pour étouffer tous les autres instruments, seul le programme connecté sur Solo reste actif.

**M (Mute) :** activez cette touche pour étouffer un programme, celui-ci ne sera donc pas pris en compte lors de la répartition des voix.

No.	S	M	Program	Midi	Level	Pan
1	●	●	YAMAHA RX-5	1	99	0
2	●	●	ELE BASS 1	1	90	0
3	●	●	NYLON STRING	1	99	0
4	●	●	TR LONG FF V	1	99	0

Détail de la liste MultiProgram

**Program :** indique le nom du programme chargé, vous pouvez également transformer le nom du programme en sélectionnant ce champ. Pour cela, inscrivez le nouveau nom puis confirmez avec <Entrée>, appuyez sur la touche <Echap> si vous ne souhaitez rien transformer.

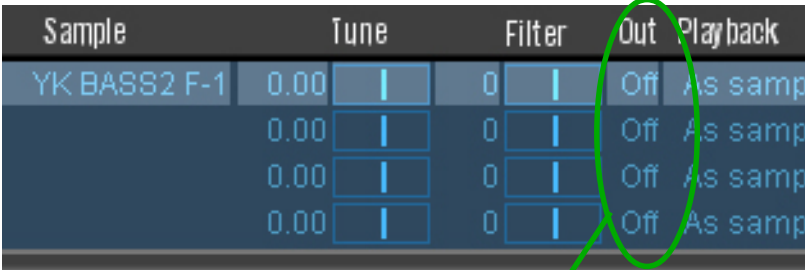
**MIDI:** paramétrez ici le canal MIDI qui doit s'adresser au programme chargé. Ces paramétrages sont identiques à ceux du même nom de la page Program/Midi.

**Level :** règle le volume avec lequel le programme est émis sur la sortie stéréo Mix. Vous pouvez réguler le volume avec l'encadré d'entrée ou le curseur.

**Pan :** règle la position d'un programme dans le Panorama de la sortie stéréo. Vous pouvez réguler le Panorama avec l'encadré d'entrée ou le curseur.

## Page Additional

**IOut (Individual Out)** : en raison de la complexité de l'architecture du STS 3000, la compréhension de ce paramètre exige quelques réflexions fondamentales. La valeur paramétrée ici ne correspond malheureusement pas simplement à celle du numéro de la sortie. Ce qui n'est de toute façon pas possible, car un programme peut contenir des échantillons stéréo qui occupent déjà deux sorties. Cela devient encore plus compliqué pour une batterie qui contient des KeyGroups qui ne doivent pas être dirigés sur la sortie stéréo. Comme vous le constatez, la sortie **IOut** du programme ne peut pas être une sortie individuelle.



Sample	Tune	Filter	Out	Playback
YK BASS2 F-1	0.00	<input type="checkbox"/>	Off	As samp
	0.00	<input type="checkbox"/>	Off	As samp
	0.00	<input type="checkbox"/>	Off	As samp
	0.00	<input type="checkbox"/>	Off	As samp

*Individual Outs des Zones (échantillons)*

Mais que représente donc **IOut** ?

Chaque Zone (Sample) d'un KeyGroup peut contenir une attribution propre sur une sortie. Chose que vous installez avec **Add - Out** sous le tiroir Options du KeyGroup dans la page **Zone**. Ceci vous permet par exemple de diriger la caisse claire d'une batterie sur une sortie indépendante, mais pas tous les autres échantillons. Dans cet exemple, vous allez placer **Out** sur 1. La caisse claire sera donc jouée sur la première sortie indépendante tant que **IOut** reste positionné sur **Off**. Si vous placez **IOut** sur 1 par ex., cela signifierait que la caisse claire ne serait jouée que sur la deuxième sortie individuelle.

**IOut** correspond donc à une valeur Offset qui est ajoutée aux valeurs des différentes sorties des zones. Lorsqu'un programme contient plusieurs KeyGroups qui sont routés sur diverses sorties, Offset vous permet de les déplacer tous simultanément.

**Level** : règle le volume des sorties individuelles du programme. Vous pouvez utiliser ici soit le curseur, le curseur de texte ou bien donner directement la valeur dans l'encadré d'entrée.



**Trans.** : transpose un programme en paliers de jusqu'à 50 demi-tons vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez ici soit utiliser le curseur de texte, soit donner directement la valeur dans l'encadré d'entrée.

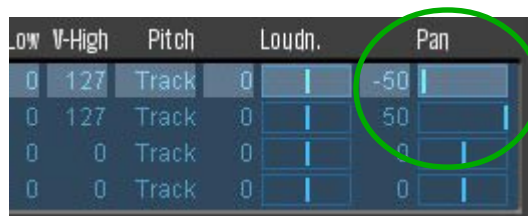
L'interprétation des notes MIDI reçues sont affichées ici. Ce paramètre vous permet de transposer un instrument jusqu'à 50 demi-tons dans le positif ou dans le négatif.

**L-Key / H-Key** : déterminez ici la plage de clavier dans laquelle le programme doit jouer. Ceci permet par ex. de produire confortablement des Split-Sounds au niveau du Multi. Utilisez ici la fonctionnalité du curseur de texte, ou bien donnez directement la valeur souhaitée dans l'encadré d'entrée. Entrez ici soit les numéros (de 0 à 127), soit les noms des notes (par ex. C'#2 pour Cis 2g). Vous pouvez également jouer une note avec un synthétiseur MIDI raccordé au système lorsque **MIDI to Span** est activé.

**Priority** : l'évaluation de priorité de l'allocation dynamique des voix du programme sélectionné est installée ici. Utilisez ici la fonctionnalité du curseur de texte, ou bien donnez directement la valeur souhaitée dans l'encadré d'entrée. Les installations de ce paramètre correspondent à celles effectuées dans celui de la page Program/MIDI.

## Individual Outs - Un exemple :

Un échantillon stéréo contient deux échantillons par KeyGroup sur les premières deux Zones (canal gauche pour la Zone 1 et droit pour la Zone 2). Celles-ci sont disposées de façon correspondante dans le Stereomix par paramétrage du Panorama. **IOut** est toujours positionné sur *Off*.



Low	V-High	Pitch	Loudn.	Pan
0	127	Track	0	-50
0	127	Track	0	50
0	0	Track	0	0
0	0	Track	0	0

Liste KeyGroup - Options - Main

Vous souhaitez restituer ce programme sur deux sorties indépendantes :

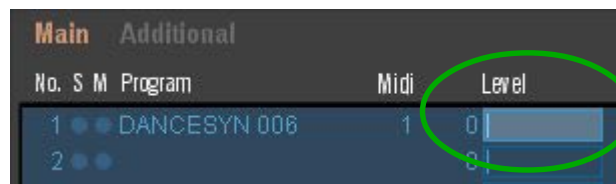
Activez l'option **Edit All** pour que vos actions de traitement se répercutent simultanément sur toutes les Zones. Placez la valeur IOut de la **Zone 1** sur la sortie individuelle 1 et celle de la **Zone 2** sur 2.



Tune	Filter	Out	Playback	VelStart
0.00		1	As sample	0
0.00		2	As sample	0
0.00		Off	As sample	0
0.00		Off	As sample	0

Liste KeyGroup - Options - Add

Le programme est maintenant dirigé sur la sortie de mixage stéréo / Stereo-Mix et sur les sorties individuelles 1 et 2. Placez la valeur **Level** (Interface principale - **Main**) sur 0 lorsque vous ne souhaitez entendre le programme que sur les sorties individuelles.



No.	S	M	Program	Midi	Level
1	●	●	DANCESYN 006	1	0
2	●	●			0

Interface principale - Main

Main		Additional		
No.	S M	Program	IOut	Ind. Level
1	● ●	DANCESYN 006	Off	87
2	● ●			0

Interface principale - Additional

Pour finir, paramétrez le volume avec lequel le programme doit être restitué sur les sorties indépendantes sous **Level**.

Le paramètre **Out** est positionné sur *Off*, ce qui signifie que la répartition sur les sorties individuelles est déterminée par les valeurs du KeyGroups et qu'aucun autre Offset n'est installé. Lorsque vous positionnez **Out** sur, par ex. 2, le programme n'est plus restitué sur les sorties 1 et 2, mais sur les sorties 3 et 4.

## Page Memory

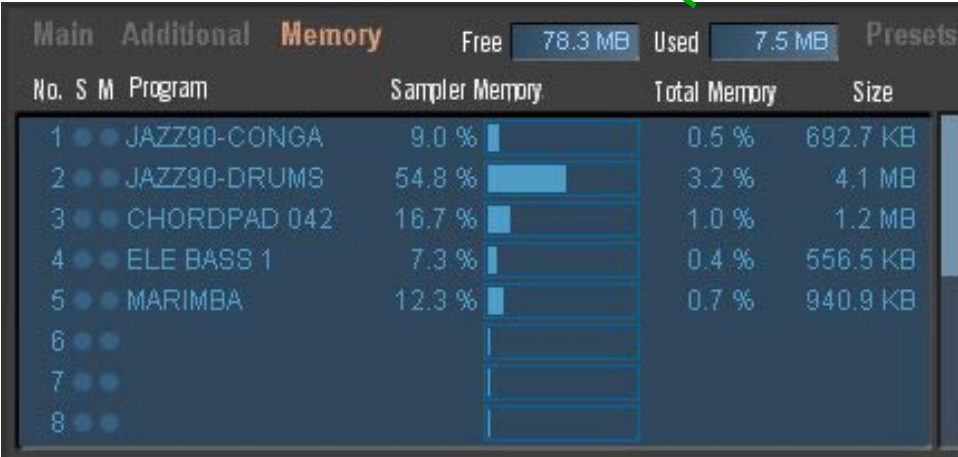
La page Memory vous informe sur tout ce qui a pour vous de l'importance en relation avec la capacité de mémoire. Vous obtenez ainsi un meilleur aperçu pour des Multi importants et pouvez rapidement trouver le programme à remplacer lorsque vous avez besoin d'économiser de la mémoire.

**Sampler Memory** : cette valeur affiche l'encombrement mémoire d'un programme en rapport avec l'encombrement mémoire de tous les programmes. Vous pouvez ainsi rapidement localiser les «goulus de mémoire». Les barres de droite représentent un soutien visuel.

**Total Memory** : cette valeur affiche l'encombrement mémoire d'un programme en rapport avec la totalité de mémoire physique.

Cette mémoire est naturellement employée par l'échantillonneur lui même, ainsi que par toutes les autres applications.

*Affiche la somme de la mémoire utilisée par l'ensemble des échantillons de tous les programmes.*



Main Additional <b>Memory</b>				Free	78.3 MB	Used	7.5 MB	Presets
No.	S	M	Program	Sampler Memory		Total Memory		Size
1	●	●	JAZZ90-CONGA	9.0 %		0.5 %		692.7 KB
2	●	●	JAZZ90-DRUMS	54.8 %		3.2 %		4.1 MB
3	●	●	CHORDPAD 042	16.7 %		1.0 %		1.2 MB
4	●	●	ELE BASS 1	7.3 %		0.4 %		556.5 KB
5	●	●	MARIMBA	12.3 %		0.7 %		940.9 KB
6	●	●						
7	●	●						
8	●	●						

**Size** : affiche la grandeur des données d'un programme et ses échantillons.

**Free** : affiche la grandeur de la mémoire maximale à disposition de l'échantillon.

Considérez toujours avec cette grandeur que plus la mémoire se rapproche de zéro, plus l'ensemble de votre système devient lent, car toujours plus de données doivent être transférées sur le disque dur.

**Used** : affiche la somme de tous les échantillons amorcés dans l'échantillonneur (données de programme incluses).

# Program Pool

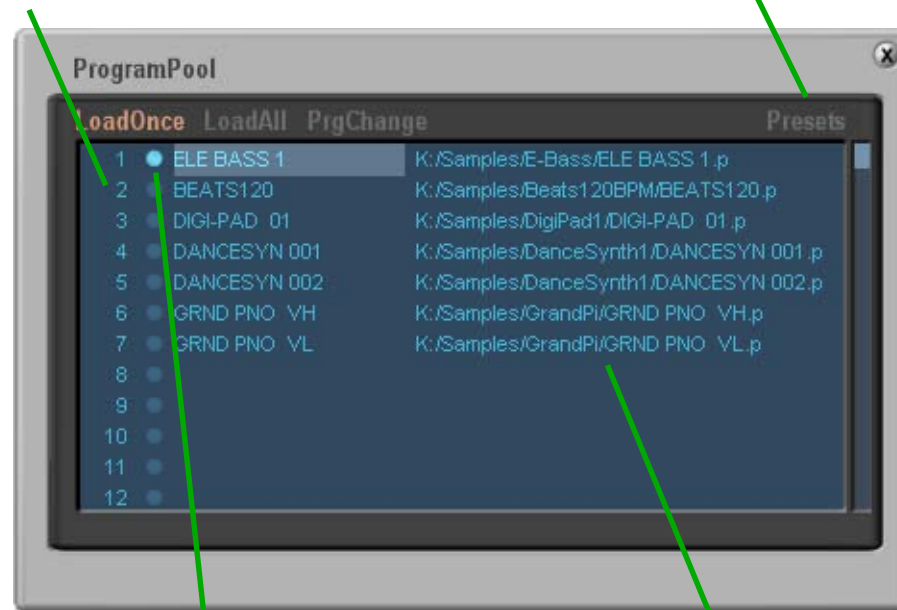
Le ProgramPool du STS 3000 vous offre non seulement la possibilité d'appeler des programmes par MIDI Program Change, mais aussi celle d'apporter plus de clarté dans l'administration de vos programmes. Le Pool accueille jusqu'à 999 liaisons de programmes qui peuvent être disséminées sur votre disque dur et dans vos répertoires. Vous pouvez ainsi produire différents Pools qui seront par exemple classés par instruments (pianos, batteries, etc.). Vous allez logiquement être plus facilement tenté d'essayer rapidement quelques pianos différents que si vous deviez rechercher chacun d'entre eux sur plusieurs disques et répertoire (à propos : vous pouvez également faire glisser les programmes d'un Pool dans les deux Sample Player de Pulsar). Dans la mesure où les premières 128 positions de la liste correspondent aux numéros du MIDI-Program Change, vous pouvez également produire des Pools qui contiennent vos programmes préférés, puis les charger dans le Multi du STS 3000 par MIDI Program Change.

Cliquez sur l'inscription **Pool** de l'interface principale pour ouvrir le Program Pool. Vous pouvez ajuster la grandeur de la fenêtre du Program Pool en sélectionnant le bord droit ou inférieur, puis en le déplaçant tout en maintenant la touche (gauche=PC) de la souris appuyée.

Sélectionnez le coin inférieur droit pour transformer la fenêtre simultanément dans les deux directions.

*Numéro du Program Change*

*Ouvre la liste de présélection du Pools*



*Programme contenu dans la mémoire*

*Chemins des programmes*

**Load Once** : activez cette fonction pour retenir dans la mémoire un programme ayant déjà été chargé dans le Pool et ensuite retiré du connecteur du Multi. Un programme peut ainsi être rechargé beaucoup plus rapidement. Ce procédé ne se présente que lorsque vous avez suffisamment de mémoire à disposition.

**Load All** : tous les programmes contenus dans le Pool sont chargés dans la mémoire de votre ordinateur. Vous devriez vous assurer avoir suffisamment de RAM à disposition avant d'effectuer cette opération. Cette option vous permet d'avoir un accès rapide aux programmes qui sont chargés pour la première fois dans le Multi par Program Change.

Dans le cas où vous n'avez activé ni **Load Once** ni **Load All**, seuls les programmes contenus sur les connecteurs du MultiProgramList seront chargés, de sorte que vous devez inclure le temps de chargement correspondant aux programmes lors d'une action de Program-Change.

Une diode lumineuse bleue placée derrière le numéro du programme vous signale que le programme est chargé.

Vous pouvez également faire directement glisser les programmes affichés dans le Pool (qu'ils soient chargés ou non) dans un connecteur par Drag&Drop comme pour le File Browser.

**PrgChange** : vous devriez bloquer le traitement de ces données MIDI afin que l'ordre MIDI Program Change ne mette pas involontairement votre Setup sens dessus-dessous. N'activez cette fonction que lorsque vous souhaitez l'utiliser.

**Presets** : ouvrez la liste de présélection du Pool en cliquant sur cette inscription.

## Opérations dans le Pool

### Ajouter une liaison

Pour ajouter un programme, il vous suffit de le faire glisser du File-Browser dans le Pool. Le programme est inséré sur la position où vous le déposez. Dans le cas où un autre programme est déjà présent sur cette position, celui-ci sera remplacé.

### Effacer une liaison

Sélectionnez une liaison, puis appuyez sur la touche <Suppr> pour effacer cette liaison. Vous pouvez également retirer toutes les liaisons d'une liste par le menu contextuel. Pour cela, cliquez sur la liste avec la touche (droite=PC) de la souris et activez **Clear**.

### Déplacer une liaison

Vous pouvez déplacer une liaison au sein d'une liste avec la souris, pour, par exemple, la placer sur une position précise dans le Program Change. Lorsque vous positionnez une liaison sur une autre, cette dernière sera remplacée. En outre, vous pouvez déplacer une liaison sur une

position précise en sélectionnant son numéro de ligne, puis en entrant le numéro de la position souhaitée directement par clavier. Ceci peut être particulièrement utile lorsque vous souhaitez placer une liaison sur une position que vous ne voyez pas. Dans le cas où une autre liaison est déjà présente sur cette position, il vous sera demandé si vous souhaitez la remplacer.

### Changer de répertoire

Il peut arriver qu'une liaison ne fonctionne plus lorsque son répertoire a été déplacé. Dans ce cas, le texte du nom affiche <invalid path> chemin invalide. Vous pouvez maintenant transformer le chemin manuellement pour „réparer“ cette liaison. Sélectionnez donc le chemin et appuyez sur la touche <F2>, puis éditez le chemin.

Vous pouvez également transformer plusieurs liaisons d'une même liste qui se trouvent sur le même répertoire ayant été déplacé simultanément. Il vous suffit pour cela de confirmer votre transformation avec <Entrée> tout en maintenant la touche <Maj> appuyée.

## Liste de présélection du ProgramPool

Le Program Pool du STS 3000 dispose d'une liste de présélection séparée pour l'administration des différents Pools. Vous pouvez ainsi par exemple sauvegarder un GM-Set en tant que présélection de Pool, ou les programmes d'un morceau dans un même Preset. Pour finir, vous pouvez aménager différents Pools dans lesquels vos programmes sont sauvegardés par catégories classées. Ce qui facilite la mise en place d'un rangement de vos programmes qui se propage jusqu'à vos disques et répertoires.

La fonctionnalité de la liste de présélection du Pool correspond à celle d'une liste de présélection normale. Lisez donc le chapitre correspondant pour obtenir plus de renseignements à ce sujet.



# Les paramètres du programme

Ce chapitre décrit les éléments de commande des pages **Program**. Toutes ces pages sont comprises dans le tiroir **Program** et sont affichées d'un clic sur le nom de la page correspondante (par ex. **Soft**). L'inscription de la page sélectionnée passe alors de la couleur grise à noire.

Tout d'abord quelques mots sur l'attribution de source de modulation, celle-ci est généralement valable pour le STS 3000 et ces possibilités de modulations se trouvent sur des pages différentes.



Page actuelle    Autres pages    Domaine, Zone, Plage du paramètre



## La matrice de modulation

Le STS 3000 dispose d'une matrice d'acheminement flexible avec laquelle vous pouvez router différentes sources de modulations (LFO, Aftertouch, etc.) sur des paramètres divers. Une source de modulation est ici toujours définie pour la totalité du programme. L'intensité de modulation peut, selon le paramètre, être installée sur différentes positions. Ainsi, la modulation de Panorama est par ex. valable pour la totalité du programme et n'est donc installée qu'une seule fois, alors que l'intensité de la modulation de hauteur peut, par contre, être installée dans chaque KeyGroup.

### Sources de modulation

**No Source** : aucune source de modulation.

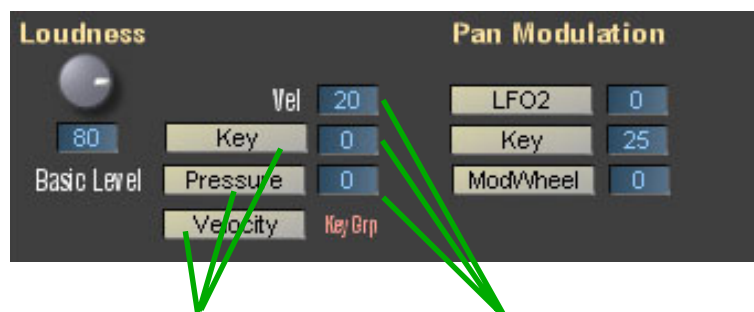
**Modwheel** : molette de modulation MIDI.

**Bend** : molette de hauteur MIDI.

**Pressure** : MIDI-Aftertouch (Channel).

**External** : contrôleur MIDI externe. Installez le contrôleur souhaité dans la **page MIDI**.

STS 3000



Sources de modulation    Intensités de modulation

**Velocity** : dynamique de frappe.

**Key** : numéro de la note d'une touche.

**LFO 1** : Low Frequency Oscillator 1

**LFO 2** : Low Frequency Oscillator 2

**ENV 1** : enveloppe ADSR.

**ENV 2** : enveloppe Multi-Stage.

**!Modwheel** : valeur de la molette de modulation au moment où une touche est jouée.

**!Bend** : valeur de la molette de hauteur au moment où une touche est jouée.

**!External** : valeur du contrôleur MIDI externe au moment où une touche est jouée.

Utilisez les curseurs de texte pour attribuer une source de modulation. Pour cela, déplacez la souris jusqu'à ce que la source souhaitée apparaisse dans l'encadré d'entrée. La nouvelle source de modulation est attribuée lorsque vous relâchez la souris.

### Modulations MIDI fixe

Certaines modulations MIDI sont fixement déterminées et permettent la commande de certains paramètres sans autre présélection.

Ctrl-Nr.	Adresse de modulation
7	Volume
10	Panorama
11	Expression
67	Softpedal
70	CutOff
72	Release
73	Attack

## Page Loudness

### Basic Level

Ce paramètre détermine le volume du programme sélectionné. Vous pouvez ainsi accorder les différents programmes les uns avec les autres de sorte que tous les programmes chargés aient à peu près le même volume. Le paramètre **Level** (Multi) vous permet d'installer indépendamment de cela, un rapport de mixage défini des différents programmes.

Le régulateur **Basic Level** vous permet en outre d'éviter les distorsions. Lorsque vous utilisez de nombreuses sources de modulations et par ex. un filtre résonnant, l'interférence de tous les effets peut conduire à des surcharges ; il vous suffit dans ce cas de baisser le volume.



### Modulation de volume

Trois sources de modulations sont prévues pour la modulation de volume du programme, celle intitulée **Vel** est connectée fixement avec la vélocité MIDI. Vous pouvez attribuer les deux autres librement.

Une source de modulation supplémentaire peut être installée et séparément réglée dans son intensité par KeyGroup. Effectuez les paramétrages correspondants sur les KeyGroups dans le tiroir Option sous **Global**.

### Pan Modulation

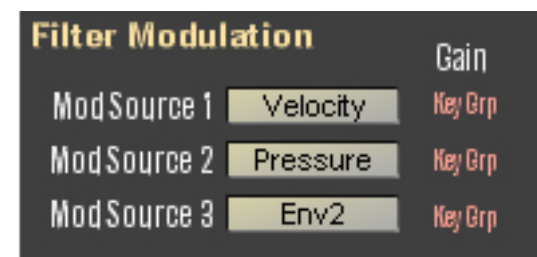
La position de Panorama peut, pour la totalité du programme, être simultanément modulée par trois sources librement attribuables.

## Page Filter

### Modulation du filtre

Les trois sources de modulation librement attribuables (**ModSource 1,2, 3**) sont valides pour tous les KeyGroups d'un programme.

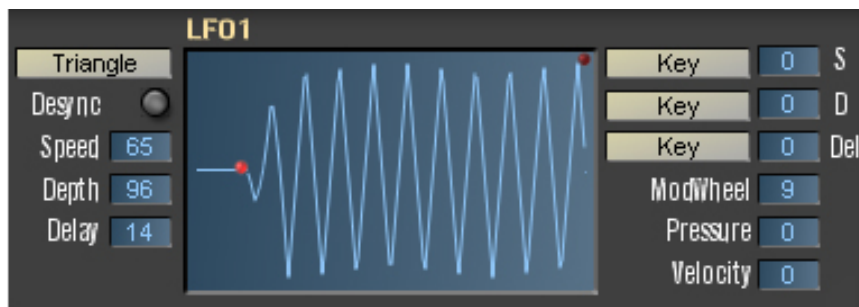
L'influence de chaque source sur le filtre peut toutefois être séparément installée pour chaque KeyGroup (sous **Filter** dans le tiroir Options).



Page filtre du tiroir Program

## Page LFO 1

Le LFO 1 du STS 3000 peut non seulement être utilisé comme source de modulation, mais peut également être lui-même modulé. Ce qui permet de réaliser de très importantes variations de modulation.



**Forme d'onde** : installez ici la forme d'onde du LFO (triangulaire, en dents de scie, rectangulaire ou générateur au hasard). Pour cela, sélectionnez l'encadré d'entrée et déplacez la souris verticalement tout en gardant la touche (gauche=PC) de la souris appuyée jusqu'à ce que le nom de la forme d'onde souhaitée apparaisse.

**Desync** : le LFO 1 est généré par voix, toutes les voix sont normalement modulées synchrones. Actionnez ce bouton pour que les LFO vibrent indépendamment les uns des autres.

**Speed** : installez la fréquence du LFO dans une plage de 0 à 99 avec ce paramètre.

**S, D, Del** : les paramètres Speed, Depth et Delay peuvent être modulés par des sources de modulations librement attribuables.

**Depth** : règle l'amplitude

des LFOs et correspond aussi à l'intensité de modulation maximale. Plage de 0 à 99.

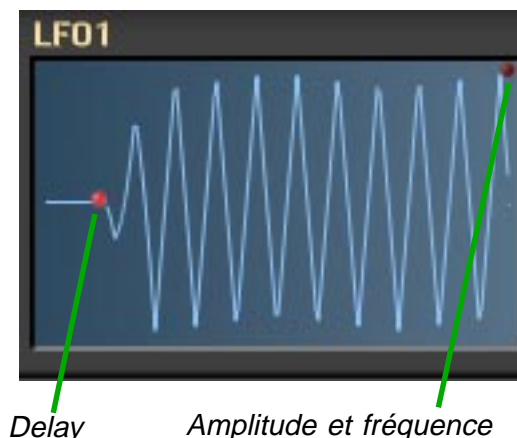
**Delay** : installez ici le temps de délai du LFO. Le LFO est alors retardé et son amplitude augmente doucement.

### ModWheel, Pressure, Velocity

Ces trois sources de modulations ont une attribution déterminée. Celles-ci vous permettent d'effectuer une amplification supplémentaire du volume de sortie des LFO.

## Affichage de la forme d'onde

Cette fenêtre représente les paramètres actuels du LFO, dans laquelle vous pouvez en outre éditer graphiquement plusieurs paramètres.



**Delay** : déplacez le point rouge horizontalement avec la touche (gauche=PC) de la souris pour transformer les temps de délais.

**Amplitude** : déplacez le point rouge verticalement avec la touche (gauche=PC) de la souris pour transformer l'amplitude.

**Fréquence** : déplacez le point rouge verticalement avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac) pour transformer la fréquence.

## Page LFO 2

**Forme d'onde** : installez ici la forme d'onde du LFO (triangulaire, en dents de scie, rectangulaire ou générateur aléatoire). Pour cela, sélectionnez l'encadré d'entrée et déplacez la souris verticalement tout en gardant la touche (gauche=PC) de la souris appuyée jusqu'à ce que le nom de la forme d'onde souhaitée apparaisse.

**Speed** : installez la fréquence du LFO dans une plage de 0 à 99 avec ce paramètre.

**Depth** : règle l'amplitude des LFOs et correspond aussi à l'intensité de modulation maximale. Plage de 0 à 99.

**Delay** : installez ici le temps de délai du LFO. Le LFO est alors retardé et son amplitude augmente doucement.



### Affichage de la forme d'onde

La représentation graphique du **LFO2** peut également être utilisée pour éditer des paramètres. Son utilisation est identique à celle du **LFO1**.

**Retrigger** : actionnez ce bouton pour que le LFO redéclenche à chaque pression sur une touche. Le LFO vibre librement quand cette option n'est pas activée.

## Page Pitch Modulation

Installez les modulations de la hauteur de ton sur cette page. Tous ces paramètres se répercutent sur le programme complet.

**Tune** : paramétrez ici le désaccordage du programme. Le premier encadré d'entrée correspond à un désaccord en demi-tons (+/-50), et le second en Cents (0 - 99).



**ModSource** : installez ici l'une des sources de modulation librement attribuables. L'intensité de la modulation de hauteur de ton est paramétrée par KeyGroup dans le tiroir correspondant sous **Option** puis **Global**.

**Pressure** : la modulation par MIDI-Channel-Aftertouch peut provoquer soit une augmentation, soit une diminution de la hauteur de ton dans une plage de +/-12 demi-tons.

**BendWheel Up** : transformation de la valeur Pitch en demi-tons lorsque la molette de hauteur est déplacée vers le haut (plage de +/-24 demi-tons).

**BendWheel Down** : transformation de la valeur Pitch en demi-tons lorsque la molette de hauteur est déplacée vers le bas (plage de +/-24 demi-tons).

**Mode** : en mode **Normal** la molette de hauteur influence toujours toutes les notes jouées.

En mode **Held**, la valeur de la molette de hauteur n'influence que la note momentanément appuyée. La hauteur du ton de cette note ne peut par la suite plus être transformée, même lorsque vous déplacez la molette.

## Page MIDI

Les paramétrages de cette page sont valables pour le programme complet.

Channel	1	Lowest Key	24	Polyphony	15
Transpose	-1	Highest Key	127	Priority	Normal
PrgNo.	0			Reassign.	Oldest
External Ctrl	0			Mono/Legato	<input type="radio"/>

**Channel** : installez ici le canal MIDI qui doit s'adresser au programme sélectionné. Le paramètre correspond au canal **MIDI** de la liste MultiProgram sur l'interface principale.

**Transpose** : paramétrez ici une transposition de la note MIDI reçue (+/- 50 demi-tons). Le paramètre correspond à la valeur **Trans** de la liste MultiProgram sur l'interface principale.

**PrgNo.** : le paramètre numéro de programme correspond à la valeur sauvegardée dans les programmes AKAI d'origine. Cette valeur n'a aucune importance pour l'utilisation avec le STS 3000, car la bascule par MIDI Program Change est ici résolue différemment.

**External Ctrl** : attribuez un contrôleur MIDI externe (0 à 127) au programme sélectionné. Ce contrôleur peut être utilisé comme source de modulation dans le programme complet.

**Lowest Key, Highest Key** : ces paramètres déterminent la plage de clavier du programme et sont identiques à ceux de la liste MultiProgram.

**Polyphony** : installez ici le nombre maximum de voix d'un programme.

**Priority** : vous pouvez choisir entre les paramètres de priorité suivants : **Low**, **Normal**, **High** et **Hold**. Lorsque toutes les voix de l'échantillonneur sont utilisées et une nouvelle note (dont la priorité est par ex. placée sur **High**) est jouée, il sera d'abord essayé de retirer la voix d'un programme d'une priorité moindre. Si cela n'est pas réalisable, la voix d'un autre programme de priorité semblable sera retirée. Les voix de priorité supérieures ne peuvent pas être retirées.

Lorsqu'un programme est placé sur **Hold**, cela ne signifie pas seulement une priorité absolue, mais aussi le fait que d'autres programmes de même priorité ne peuvent pas retirer de voix.

Un paramétrage juste peut provoquer une amélioration radicale. Vous devriez par exemple positionner sur **Low** les programmes courts dont les coupes ou disparition ne sont pas immédiatement audibles (Hihats). D'autres programmes qui peuvent s'éteindre lentement et dont l'arrêt prématuré serait très remarqué (Cymbales) devraient en conséquence être positionnés sur **High**. Les programmes d'une importance capitale (Basse) devraient même être placés sur **Hold**, pour être vraiment certain qu'aucune note ne manque.

**Reassign** : paramétrez ici la note devant être retirée pour laisser sa place à une autre lorsque toutes les voix sont déjà utilisées. **Oldest** étouffe la note la plus longuement jouée et libère ainsi une voix. **Quietest** étouffe lui, la note la plus basse.

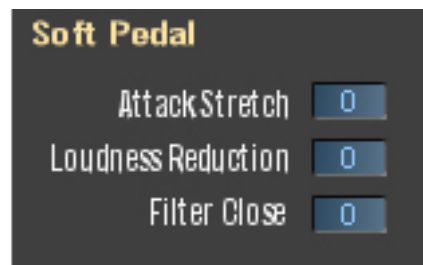


**Mono Legato:** le programme de l'échantillonneur travaille en mode Mono comme un ancien synthétiseur lorsque ce bouton est activé. Jouez une nouvelle note dans ce mode sans lâcher la note précédemment jouée pour que la hauteur du ton de la dernière note jouée glisse sur la nouvelle sans que celle-ci ne doive être à nouveau redéclenchée.

Cette transposition s'étend au delà des limites de KeyGroups, un déroulement Legato peut en conséquence produire des effets indésirables lorsqu'il se déroule sur de grands intervalles.

## Midi2

Cette page correspond au MIDIController 67. Vous pouvez paramétrer ici la répercussion du contrôleur sur le programme.



**AttackStretch** : le temps d'attaque est écourté lorsque Soft-Pedal reste appuyé.

**Loudness Reduction** : le volume est diminué lorsque Soft-Pedal reste appuyé.

**Filter Close** : la fréquence Cutoff du filtre est abaissée lorsque Soft-Pedal reste appuyé.

## Page Tuning

Vous pouvez installer divers accords tempérés sur cette page. Vous pouvez accorder chaque note d'une octave de +/-25 Cent (centième de demi-ton). Cette installation se répercute sur toutes les octaves.



**Shift Root Key** : lorsque vous paramétrez l'accord de l'octave sur C et que vous souhaitez par ex. jouer un morceau sur le même accord en D, cliquez deux fois sur ce bouton pour le transposer .



# KeyGroups

The screenshot shows the **KeyGroupList** window. At the top, it displays **Midi Note** as **C-2** and the selected **Programme** as **ALESIS DM5-1**. The main area is a piano roll with 8 rows of keys (C1 to G1) and a keyboard layout. Below this is an **Options** section with buttons for **Edit All**, **X-Fades**, and **MIDI to Span**. The bottom section is a table with columns: **No.**, **Sample**, **Tune**, **Filter**, **Out**, **Playback**, and **VelStart**. Below the table are tabs for **SampleEditor**, **Main**, **Add.**, **Special**, **Sample**, **Loop**, and **Info**. At the very bottom are tabs for **Global**, **Zones**, **Filter**, and **Envelopes (1 2)**.

**Annotations:**

- Programme sélectionné**: Points to the **ALESIS DM5-1** program name.
- Note MIDI jouée**: Points to the **C-2** MIDI note.
- Plages du clavier**: Points to the piano roll keyboard layout.
- Page actuelle**: Points to the **Options** section.
- Ouvre le tiroir Options**: Points to the **Options** section.
- Ouvre le Sample Editor**: Points to the **SampleEditor** tab.
- Change de page Zone**: Points to the **Sample** tab.
- Change les pages KeyGroup**: Points to the **Envelopes (1 2)** tab.
- Page actuelle**: Points to the **Zones** tab.

No.	Sample	Tune	Filter	Out	Playback	VelStart
1	DM5-001 (2)	0.00		0	Off	As sample 0
2		0.00		0	Off	As sample 0
3		0.00		0	Off	As sample 0
4		0.00		0	Off	As sample 0

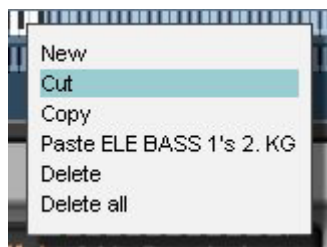
# Opérations dans KeyGroup

## Créer de nouveaux KeyGroups



Pour produire un nouveau KeyGroup vide, il vous suffit de cliquer sur l'inscription **New** du menu contextuel de la liste Key Group, ou bien d'utiliser la commande <Ctrl. N> (<pomme+N>=Mac).

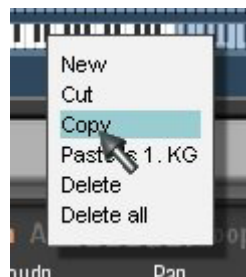
## Découper des KeyGroups



Découpez un KeyGroup préalablement sélectionné en cliquant sur l'inscription **Cut** du menu contextuel.

Celui-ci peut par la suite être inséré avec la commande **Paste** dans un autre programme. Vous pouvez également utiliser pour cela la commande de clavier <Ctrl.X>, puis <Ctrl.V>(<pomme+X/V>=Mac)..

## Copier des KeyGroups

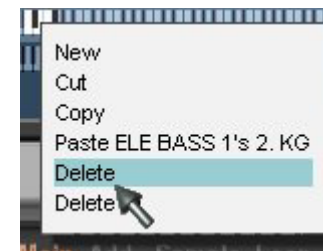


Copiez un KeyGroup sélectionné dans le presse-papier en cliquant sur l'inscription **Copy** du menu contextuel. Celui-ci peut par la suite être inséré avec la commande **Paste** dans un autre programme. Vous pouvez également utiliser pour cela la commande de clavier <Ctrl.C>, puis <Ctrl.V> (<pomme+C/V>=Mac)..



*La commande Paste contient le nom des programmes et des Key Groups du presse papier.*

## Effacer des KeyGroups



Effacez un Key Group sélectionné d'un programme en cliquant sur l'inscription **Delete**, ou en utilisant la commande de clavier <Suppr>.



**Delete all** efface tous les KeyGroups d'un programme.

## La liste KeyGroup

Tous les KeyGroups d'un programme sont listés dans KeyGroupList. Pour faciliter l'orientation, les KeyGroups sont affichés en vert lorsqu'une note MIDI s'adresse au KeyGroup correspondant. Chaque KeyGroup se définit selon les trois valeurs suivantes :

**No.** : numéro du KeyGroup sélectionné.

**L Key** : correspond à la note la plus basse du KeyGroup. Pour transformer la valeur de la note, il vous suffit de sélectionner l'encadré d'entrée correspondant et de déplacer la souris tout en maintenant la touche (gauche=PC) appuyée vers la droite pour en augmenter la valeur et vers la gauche pour la diminuer. Vous pouvez également entrer directement, soit les numéros des notes (0-127), soit les noms des notes (C0 bis G10), ou bien jouer simplement une note avec votre synthétiseur MIDI préalablement raccordé au système (**MIDI to Span** doit être activé dans l'interface principale).

**H Key**: correspond à la note la plus aigue du KeyGroup, sa manipulation est identique à celle de **LKey**.

## Autres commandes

**Edit All** : lorsque ce bouton est activé, les installations suivantes que vous effectuez dans les pages **Global**, **Filter**, **ENV 1** ou **ENV 2** se répercutent sur tous les KeyGroups. Les valeurs individuelles des KeyGroups sont écrasées par cette action.

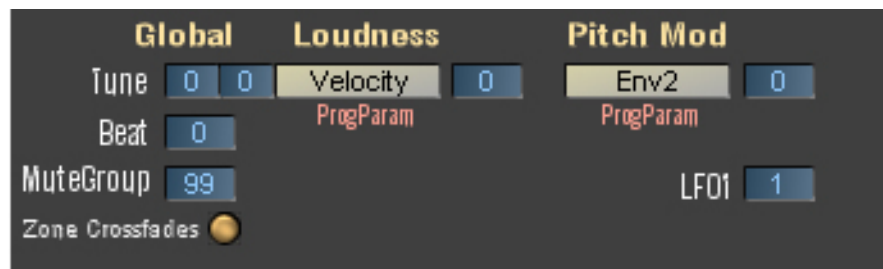
Une transformation des paramètres KeyZone effectuée dans les pages **Main** et **Add** se répercutent sur tous les KeyGroups (sur les zones correspondantes). Lorsque vous échangez par ex. la sortie individuelle (Individual Out) pour un échantillon en Zone 1, tous les échantillons en Zone 1 seront positionnés sur cette valeur.

**X-Fades** : activez ce bouton pour que les KeyGroups qui se chevauchent fassent un fondu enchaîné dans la plage de chevauchement. Prenez en considération que cette installation coûte des voix supplémentaires.

# KeyGroup Options

Ce chapitre décrit les interfaces contenus dans le tiroir option.

## Page Global



**Tune** : paramétrez ici l'accordage du programme. Le premier champ correspond aux demi-tons(+/-50) et le second aux centième (0-99).

**Beat** : paramétrez ici un décalage constant de l'accordage, de sorte qu'un genre d'effet de Chorus résulte de la superposition d'échantillons.

**MuteGroup** : vous pouvez attribuer chaque KeyGroup à l'un des 100 Mute-Groups à disposition. Lorsque vous avez par ex. attribué un KeyGroup contenant des échantillons Closed Hihat avec un autre contenant un Hihat ouvert sur le même Mute Group, seul l'un des deux échantillons sera restitué.

**Zone Crossfades** : activez ce bouton lorsque deux zones ou plus étant réparties sur des plages de vélocité différentes doivent faire un fondu enchaîné sur leurs plages limitrophes. Les paramètres de **Zone Crossfades** se répercutent sur tous les KeyGroups d'un programme.

Considérez ici que cette option coûte des voix, car deux échantillons doivent être simultanément restitués.

**Loudness** : la source de modulation pour la modulation de volume correspond à un paramètre de programme et est ainsi valable pour tous les Key Groups. Installez la puissance (positive ou négative) de la modulation sur les échantillons d'un KeyGroup dans l'encadré d'entrée de droite.

**Pitch Mod** : la source de modulation pour la modulation d'hauteur correspond à un paramètre de programme et est ainsi valable pour tous les Key Groups. Installez la puissance (positive ou négative) de la modulation sur les échantillons d'un KeyGroup dans l'encadré d'entrée de droite.

**LFO1** : cet LFO est attribué fixement à la modulation de hauteur, vous pouvez toutefois y installer l'intensité de modulation librement pour chaque KeyGroup.

## Les pages Zones

Les quatre Zones du KeyGroup sélectionné sont représentées sur cette page. La page Zones se divise en six pages supplémentaires : **Main**, **Add.**, **Special**, **Sample**, **Loop** et **Info**.

Les paramètres des pages **Main**, **Add** et **Special** sont des paramètres de restitution qui n'influencent l'échantillon d'origine qu'au moment de la restitution. Alors que les paramètres des pages **Sample** et **Loop** transforment l'échantillon lui-même. Vous devez donc sauvegarder l'échantillon, après avoir effectué des transformations dans ces pages, lorsque vous souhaitez qu'il soit plus tard appelé avec ces nouvelles valeurs. Dans la mesure où des transformations sur des échantillons se répercutent sur tous les programmes qui utilisent cet échantillon ; vous devriez peut être sauvegarder cet échantillon en tant que nouvel échantillon. Les pages Zones représentent également le point de départ pour de nouveaux échantillons et pour l'intégration d'échantillons déjà existant.

Zone	Sample	V-Low	V-High	Pitch	Loudn.
1	YK BASS2 F-1	0	127	Track	1
2		0	0	Track	0
3		0	0	Track	0
4		0	0	Track	0

Numéro des zones

Nom des échantillons

# Opérations dans une Zone

## Charger un échantillon

Pour attribuer un échantillon à une zone, il vous suffit de le faire glisser du File-Browser dans l'encadré d'entrée **Sample** de la zone correspondante. Le STS 3000 soutient les formats de fichiers suivants:

**AKAI S**

**WAV (8/16 Bit, Mono/Stéréo)**

**AIF (8/16 Bit, Mono/Stéréo)**

Dans la mesure où une zone ne contient qu'un échantillon Mono, vous devez par ex. attribuer deux zones pour un fichier WAV stéréo. Et ce, de sorte que le Channel de la page Sample affiche le canal gauche (Left) du fichier WAV sur l'une et le droit (Right) sur l'autre.

## Enregistrer un échantillon

Installez un nouveau KeyGroup, puis sélectionnez une Zone en la cliquant avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac). Choisissez ensuite dans le menu contextuel le genre de l'échantillon que vous souhaitez installer :

### New Mono...

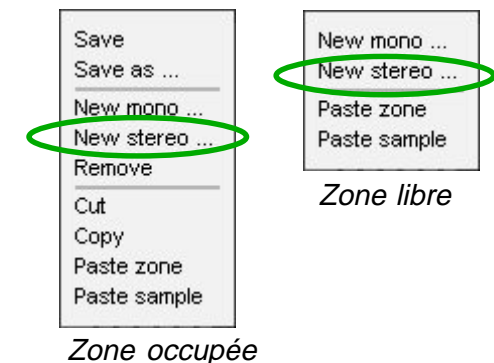
Entrez le nom et le chemin du nouvel échantillon que vous souhaitez enregistrer. Choisissez alors le type de format (WAV, AIF) et confirmez avec la touche <Entrée>. L'échantillon est maintenant prêt à être enregistré. Vous pouvez enregistrer le canal droit ou gauche de l'entrée d'échantillonnage avec l'éditeur d'échantillon.



### New Stereo ...

Entrez le nom et le chemin du nouvel échantillon que vous souhaitez enregistrer. Choisissez alors le type de format (WAV, AIF) et confirmez avec la touche <Entrée>. Faites en sorte que la zone sélectionnée soit placée sur le canal gauche de l'échantillon stéréo et celle du dessous sur le droit. L'échantillon est maintenant prêt à être enregistré. Vous pouvez enregistrer l'entrée stéréo de l'éditeur d'échantillon.

Vous trouverez des détails supplémentaires sur ce sujet dans le chapitre **Le Sample Editor**.



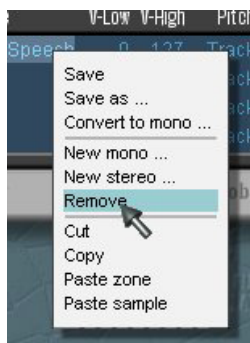


## Sauvegarder un échantillon

Vous devez sauvegarder l'échantillon lorsque vous avez transformé des paramètres de la page **Sample** ou **Loop** dont vous souhaitez garder les transformations en permanence. Pour cela, cliquez avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac) sur le nom de l'échantillon et sélectionnez l'inscription **Save** dans le menu contextuel. Choisissez **Save as** si vous ne souhaitez pas transformer l'échantillon d'origine, puis donnez un nouveau nom. Vous pouvez également sélectionner un autre format de fichier (WAV, AIF ou S).

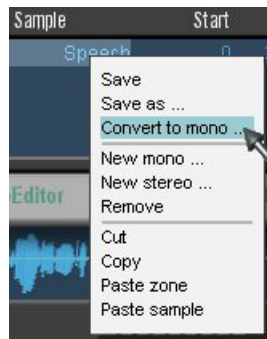
## Effacer un échantillon

Pour retirer un échantillon d'une Zone, il vous suffit de sélectionner un échantillon, puis d'appuyer sur la touche <Suppr>.



Vous pouvez également retirer une Zone avec le menu contextuel, sélectionnez pour cela l'inscription **Remove**.

## Convertir un échantillon



Vous avez la possibilité de convertir un canal d'un échantillon stéréo en un échantillon mono. Pour cela, cliquez avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac) sur l'échantillon et choisissez l'inscription **Convert to mono ...** dans le menu contextuel. Donnez alors le nom et le format du fichier dans le dialogue suivant, puis sauvegardez l'échantillon.



Vous pouvez en outre produire un fichier stéréo à partir de deux fichiers mono. Pour cela, sélectionnez dans un premier temps un échantillon, puis un deuxième tout en gardant la touche Ctrl (<pomme>=Mac) appuyée. Cliquez alors avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac) sur l'un des deux échantillons sélectionnés et choisissez l'inscription **Convert to Stereo ...** dans le menu contextuel. Pour finir, donnez le nom et le format du fichier dans le dialogue suivant, puis sauvegardez l'échantillon. Les informations de Loop sont par la suite prises du premier échantillon sélectionné.

## Copier une Zone

Sélectionnez une zone, puis appuyez sur <Ctrl+C> (<pomme+C>=Mac) (menu contextuel = **Copy**) pour la copier dans le presse-papier. Sélectionnez ensuite la zone dans laquelle vous souhaitez l'insérer et appuyez sur <Ctrl+V> (<pomme+V>=Mac) (menu contextuel = **Paste zone** si vous souhaitez copier une zone complète, et **Paste Sample** lorsque vous ne souhaitez insérer que les données de l'échantillon).



Une action **Paste** sur une zone déjà existante la remplace. Les zones peuvent également être copiées dans d'autres KeyGroups et d'autres programmes.

## Déplacer une Zone

Découpez une zone en la sélectionnant, puis en cliquant sur <Ctrl+X> (<pomme+X>=Mac). (Menu contextuel = **Cut**). Sélectionnez alors la zone dans laquelle vous souhaitez l'insérer et cliquez sur <Ctrl+V> (<pomme+V>=Mac). Des zones déjà existantes sont remplacées lors d'une action d'insertion. Les zones peuvent également être copiées dans d'autres programmes.



## Main



No.	Sample	V-Low	V-High	Loudness	Pan
1	100 EX 04A-L	0	127	0	-50
2	100 EX 04A-R	0	127	0	50
3		0	0	0	0
4		0	0	0	0

SampleEditor Main Add. Special Sample Loop Info

**V-Low, V-High** : installez ici la plage de vélocité dans laquelle l'échantillon doit être joué. **V-Low** correspond à la valeur de vélocité minimale et **V-High** à la valeur de vélocité maximale de cette plage.

**Loudn.** : adaptez ici le volume de chaque échantillon entre eux, et ce, dans une plage de +/-50.

**Pan** : déterminez ici la position de panorama de l'échantillon dans une plage de +/-50.

## Add



No.	Sample	Tune	Filter	Out	Playback	VelStart
1	100 EX 04A-L	0.00	0	Off	As sample	0
2	100 EX 04A-R	0.00	0	Off	As sample	0
3		0.00	0	Off	As sample	0
4		0.00	0	Off	As sample	0

SampleEditor Main Add. Special Sample Loop Info

**Tune** : chaque échantillon peut être accordé soit grossièrement dans une plage de +/-50 demi-tons, soit précisément dans une plage de +/-100 Cents.

Editez cette valeur en ...

... sélectionnant l'encadré d'entrée puis en y entrant une valeur. Les chiffres après une virgule sont séparés par un point décimal ( . ).

... sélectionnant l'encadré d'entrée puis en déplaçant la souris horizontalement (grossier) ou verticalement (précis) tout en maintenant la touche (gauche=PC) appuyée.

**Filter** : installez ici un décalage constant de la fréquence de coupure du filtre lorsque vous souhaitez filtrer plus ou moins fortement des échantillons particuliers dans une plage de +/-50.

**Out** : déterminez ici si l'échantillon doit être restitué sur une sortie indépendante. Le paramètre **IOut** du Multi peut déplacer cette valeur en tant qu'Offset. Il dépend donc de lui si vous entendez effectivement l'échantillon sur cette sortie ou pas. Lisez à ce sujet les instructions contenues dans le chapitre **IOut**.

**Playback** : ce paramètre vous permet de restituer l'échantillon de différentes manières :

**As Sample** : l'échantillon est restitué avec ces paramétrages d'origine.

**Loop Rel** : l'échantillon est restitué à partir du moment où une touche est jouée jusqu'au Loop. La boucle sera parcourue tant que la touche restera appuyée, lorsque celle-ci est relâchée, le Loop continu à jouer jusque dans la phase Release.

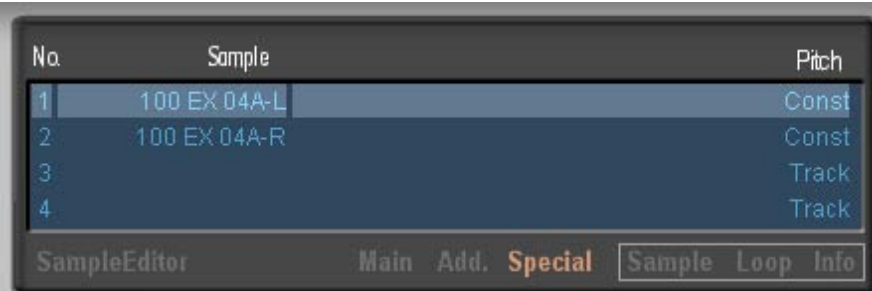
**Loop>Rel** : l'échantillon est ici aussi restitué à partir du moment où la touche est jouée jusqu'au Loop. La boucle sera parcourue tant que la touche restera appuyée. Lorsque celle-ci est relâchée, la partie de l'échantillon se trouvant après la boucle est alors restituée.

**No Loops** : l'échantillon est restitué tant que la touche reste appuyée, et les Loops sont alors simplement parcourus.

**To end** : l'échantillon est restitué de bout en bout après son redéclenchement. Les Loops sont ici aussi simplement parcourus.

**VelStart** : ce paramètre vous permet de déplacer le point de démarrage d'un échantillon en dépendance de la valeur de vélocité vers l'avant ou l'arrière dans une plage de +/- 9999.

## Special



No.	Sample	Pitch
1	100 EX 04A-L	Const
2	100 EX 04A-R	Const
3		Track
4		Track

SampleEditor      Main   Add.   **Special**   Sample   Loop   Info

**Pitch:** vous pouvez déterminer ici si la hauteur du ton de l'échantillon doit être restituée en dépendance de la note jouée avec **Track**, ou si l'échantillon doit toujours être restitué dans sa hauteur de ton d'origine avec **Const**.

## Sample

Les paramètres de la page Sample interviennent dans le matériel de l'échantillon au sens propre et l'échantillon doit obligatoirement être sauvegardé lorsque vous souhaitez préserver des transformations en permanence. Considérez toujours que tous les programmes qui contiennent cet échantillon sont également influencés par ces transformations.



No.	Sample	Start	End	Key	Tune	Channel
1	100 EX 04A-L	0	105840	C3	0.00	Mono
2	100 EX 04A-R	0	105840	C3	0.00	Mono
3		-1	-1	C-2	-0.00	
4		-1	-1	C-2	-0.00	

SampleEditor    Main   Add.   Special   **Sample**   Loop   Info

**Start/End** : affiche les valeurs du début et de la fin de l'échantillon.

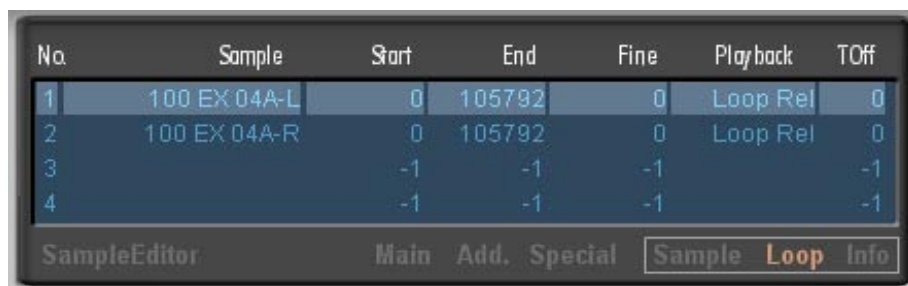
**Key** : correspond à la touche avec laquelle l'échantillon est restitué sans transposition, donc dans sa hauteur de ton d'origine.

**Tune** : ce paramètre détermine l'accordage de base d'un échantillon. Chaque échantillon peut être accordé grossièrement dans une plage de +/-50 demi-tons, ou précisément dans une plage de +/-100 Cents.

**Channel** : ce paramètre n'est pas spécifique à AKAI, et ne peut pas éditer des échantillons AKAI lorsqu'il est placé sur *Mono*. Dans la mesure où vous pouvez également importer des fichiers WAVE et que ceux-ci peuvent aussi être stéréo, vous devez indiquer le canal que vous souhaitez restituer.

## Loop

Les paramètres de la page **Loop** interviennent dans le matériel de l'échantillon au sens propre et l'échantillon doit obligatoirement être sauvegardé lorsque vous souhaitez préserver des transformations en permanence. Considérez toujours que tous les programmes qui contiennent cet échantillon sont également influencés par ces transformations.



No.	Sample	Start	End	Fine	Playback	TOff
1	100 EX 04A-L	0	105792	0	Loop Rel	0
2	100 EX 04A-R	0	105792	0	Loop Rel	0
3		-1	-1	-1		-1
4		-1	-1	-1		-1

SampleEditor Main Add. Special Sample **Loop** Info

**Start/End** : affiche les valeurs de l'échantillon du début et de l'échantillon de la fin du Loop.

**Fine** : vous pouvez éditer ici la fin du Loop, même dans les plages d'une partie d'échantillon. Ce qui facilite l'édition de Loops particulièrement nets.

**Playback**: Ce paramètre vous permet par principe de déterminer de quelle sorte l'échantillon doit être restitué.

**Loop Rel** : l'échantillon est restitué à partir du moment où une touche est jouée jusqu'au Loop. La boucle sera parcourue tant que la touche restera appuyée, lorsque celle-ci est relâchée, la boucle continue à jouer jusque dans la phase Release.

**Loop>Rel** : l'échantillon est ici aussi restitué à partir du moment où la touche est jouée jusqu'au Loop. La boucle sera parcourue tant que la touche restera appuyée, lorsque celle-ci est relâchée, la partie de l'échantillon se trouvant après la boucle est alors restituée.

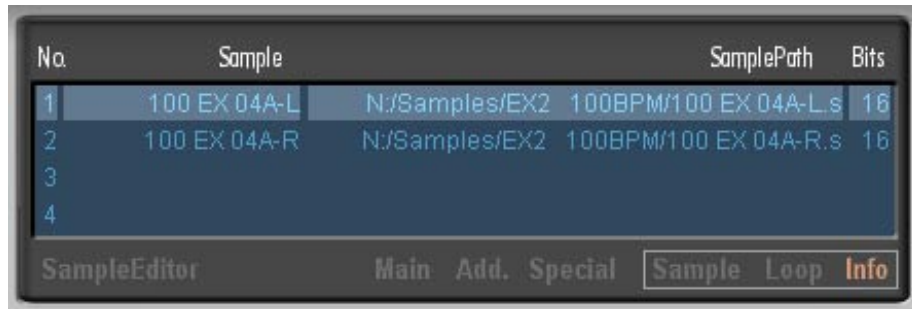
**No Loops** : l'échantillon est restitué tant que la touche reste appuyée, la boucle est alors simplement parcourue.

**To end** : l'échantillon est restitué de bout en bout après son redéclenchement. La boucle est alors simplement parcourue.

**TuneOffset (Loop)** : dans la mesure où les boucles ne sont pas toujours impeccables, ce paramètre vous permet de générer un décalage sur la hauteur du ton de la boucle, et ce, dans une plage allant de 0 à 127.

## Info

Les paramètres de la page **Info** affiche des information supplémentaire. Les valeurs ne peuvent pas être changer.



The screenshot shows a software window titled 'SampleEditor' with a tabbed interface. The 'Info' tab is selected, displaying a table with sample information. The table has four columns: 'No.', 'Sample', 'SamplePath', and 'Bits'. It lists two samples: '100 EX 04A-L' and '100 EX 04A-R', both with a path of 'N:/Samples/EX2 100BPM/100 EX 04A-L.s' and '100 EX 04A-R.s' respectively, and a bit depth of 16. The interface also includes tabs for 'Main', 'Add.', 'Special', 'Sample', 'Loop', and 'Info'.

No.	Sample	SamplePath	Bits
1	100 EX 04A-L	N:/Samples/EX2 100BPM/100 EX 04A-L.s	16
2	100 EX 04A-R	N:/Samples/EX2 100BPM/100 EX 04A-R.s	16
3			
4			

**Path:** montre la location de l'échantillon.

**Bits:** montre la résolution de l'échantillon.

## Filter

Les paramétrages de filtre du KeyGroup sélectionné sont effectués dans cette page. Le filtre correspond à un filtre à 12 dB résonnant qui peut être utilisé en mode passe-bas, passe-bande ou passe-haute:



**Type:** Sélectionnez ici le type de filtre que vous souhaitez utiliser.

**Frequency :** installez ici la fréquence de coupure dans une plage allant de 0 à 99. Les transformations se répercutent immédiatement dans l'affichage graphique d'où vous pouvez également éditer ce paramètre. Pour cela, cliquez dans la fenêtre avec la touche (gauche=PC) de la souris, puis déplacez celle-ci horizontalement tout en maintenant la touche appuyée.

**Resonance :** installez ici l'intensité de la résonance dans une plage allant de 0 à 15. Les transformations se répercutent immédiatement dans l'affichage graphique d'où vous pouvez également éditer ce paramètre. Pour cela, cliquez dans la fenêtre avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac), puis déplacez celle-ci verticalement tout en maintenant la touche appuyée.

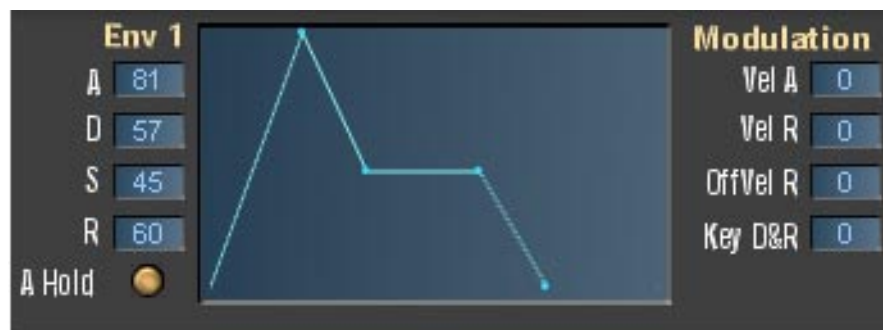
**Res Mod :** la résonance du filtre peut être modulée par une source librement attribuable. Sélectionnez ici la source, puissance et direction de la modulation.

**Key Follow :** ce paramètre peut conduire la fréquence de coupure du filtre en dépendance de la note jouée dans une plage de +/-50. +12 correspond ici à un paramétrage standard.

**Freq Mod :** la fréquence du filtre peut être modulée par trois sources de modulation. Les sources sont des paramètres du programme et sont valables pour tous les KeyGroups. Vous pouvez installer ici la puissance et la direction avec laquelle la fréquence est modulée par une source pour chaque KeyGroup.

## Env 1

Les paramétrages de l'enveloppe de volume du KeyGroup sélectionné sont effectués dans cette page.



Il s'agit ici d'une enveloppe ADSR simple. La phase **Attack** commence lorsqu'une note est jouée, cette phase correspond au temps dont un son a besoin pour atteindre son volume maximum. Le temps **Decay** commence après que le temps d'attaque soit dépassé. Celui-ci décide de la durée qui s'écoule jusqu'à ce que le volume **Sustain** installé soit atteint. Lorsque vous gardez une touche du clavier appuyée, le volume reste sur la valeur paramétrée dans Sustain. La phase **Release** commence lorsque la touche est relâchée. Release fixe le temps qui s'écoule jusqu'à ce que le volume soit retourné sur la valeur zéro. Lorsque la touche est relâchée avant que la phase Attack ou Decay ne soit terminée, l'enveloppe continue sur la phase Release tout en tenant compte des valeurs paramétrées dans Sustain.

**A (Attack)** : installez ici le temps dont l'enveloppe à besoin pour aller sur son niveau maximal.

Vous pouvez également paramétrer les enveloppes dans l'afficheur graphique. Pour cela, déplacez simplement les noeuds avec la souris.

**D (Decay)** : installez ici le temps dont l'enveloppe à besoin pour descendre du niveau maximal sur le niveau Sustain.

**S (Sustain)** : installez ici le volume maintenu tant que la touche reste appuyée après la fin des temps Attack et Decay.

**R (Release)** : installez ici le temps dont l'enveloppe a besoin pour descendre sur zéro après que la touche ait été relâchée.

**A Hold** : activez ce bouton pour que l'enveloppe reste sur son niveau maximal jusqu'à ce que la boucle soit atteinte, la phase Decay ne commence qu'après. Ceci est par ex. judicieux pour des sons de percussion sans boucle, car ils possèdent une enveloppe intégrée et n'ont donc pas besoin de Decay artificiel.

**Vel A** : paramétrez l'influence de la vitesse Note On sur le temps d'attaque dans une plage de +/-50.

**Vel R** : paramétrez l'influence de la vitesse Note On sur le temps Release dans une plage de +/-50.

Une forte frappe diminue les valeurs positives du temps d'attaque/Release et augmente les valeurs négatives pour **Vel A** et **Vel R**.

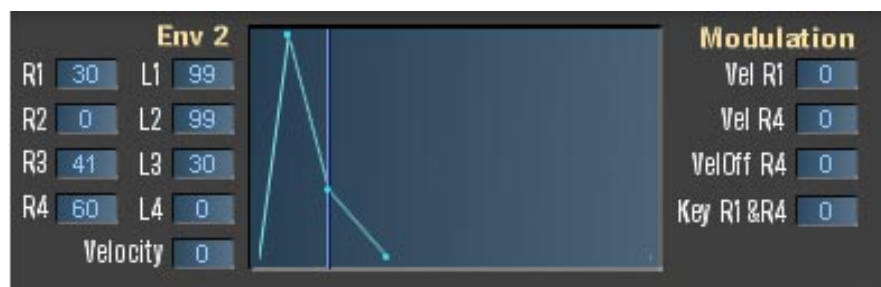
**OffVel R** : paramétrez l'influence de la vitesse Note Off sur le temps Release dans une plage de +/-50. Les valeurs positives du temps Release sont augmentées lorsque la touche est relâchée rapidement et les valeurs négatives diminuées.

**Key D&R** : les temps Decay et Release sont influencés parallèlement par la position de la touche jouée avec ce paramètre. Les valeurs positives augmentent donc les deux enveloppes temporelles et entraînent un accroissement de la hauteur du ton. Les valeurs négatives correspondent plutôt au comportement des instruments naturels.



## Env 2

Cette enveloppe est généralement utilisée pour le filtre. Cette enveloppe travaille en principe comme ENV 1, elle possède toutefois un autre point (R2/L2) avant le point Sustain (R3/L3). Contrairement à ENV1, le point Release ne doit pas ici terminer sur zéro à la fin de la phase Release.



**R1...R4** : installez ici la vitesse avec laquelle le niveau (Level) correspondant doit être atteint.

**L1...L4** : paramétrez ici le niveau (Level).

**Velocity** : paramétrez l'influence de la vitesse Note On sur l'intensité de la modulation de l'enveloppe dans une plage de +/-50.

**Vel A** : paramétrez l'influence de la vitesse Note On sur le temps d'attaque dans une plage de +/-50.

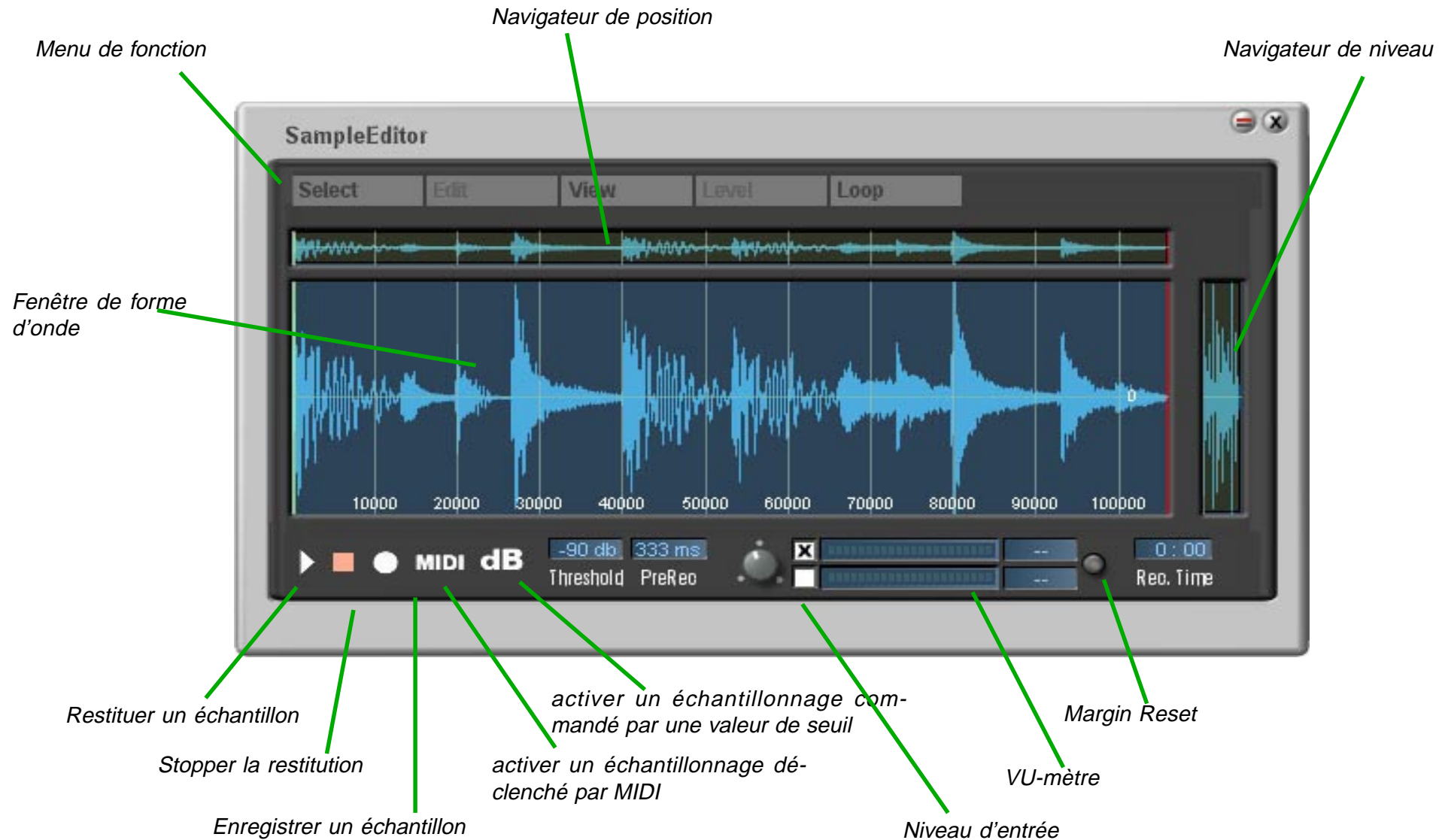
**Vel R** : paramétrez l'influence de la vitesse Note On sur le temps Release dans une plage de +/-50.

Une forte frappe diminue les valeurs positives du temps d'attaque/Release et augmente les valeurs négatives pour **Vel A** et **Vel R**.

**OffVel R** : paramétrez l'influence de la vitesse Note Off sur le temps Release dans une plage de +/-50. Les valeurs positives du temps Release sont augmentées lorsque la touche est relâchée rapidement et les valeurs négatives diminuées.

**Key D&R** : les temps Decay et Release sont influencés parallèlement par la position de la touche jouée avec ce paramètre. Les valeurs positives augmentent donc les deux enveloppes temporelles et entraînent un accroissement de la hauteur du ton. Les valeurs négatives correspondent plutôt au comportement des instruments naturels.

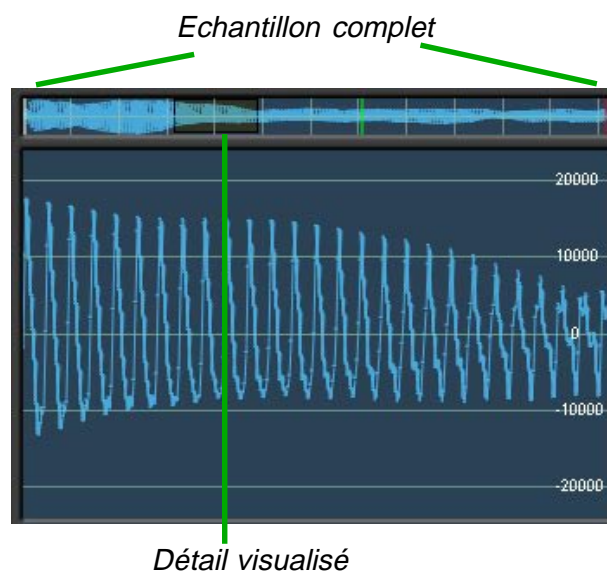
# Le Sample Editor



Ce chapitre décrit les moyens et les modes de fonctionnement du Sample Editor. Sélectionnez l'inscription **Zones** du tiroir **Options** de l'interface KeyGroup pour ouvrir l'éditeur. L'inscription **Sample Editor** devient alors visible sur la gauche, sélectionnez maintenant un échantillon, puis cliquez sur **Sample Editor**. L'éditeur d'échantillon du STS 3000 ne sert pas seulement au traitement d'échantillon, il sert aussi de centrale lorsqu'il s'agit d'enregistrer de nouveaux échantillons.

## La fenêtre de forme d'onde

Cette fenêtre affiche la forme d'onde en fonction de l'échantillon sélectionné, qu'il soit mono ou stéréo. La fenêtre est horizontalement divisée en deux pour les échantillons stéréo. En outre, celle-ci peut être divisée verticalement pour faciliter le paramétrage des boucles. Ainsi la partie de l'échantillon jusqu'à la fin de la boucle est affichée sur la gauche, et la partie d'avant le début sur la droite. La fenêtre de forme d'onde est donc divisée en quatre dans le cas d'un échantillon stéréo. Les moyens de déplacement, zoom et sélection sont identiques dans toutes les parties.

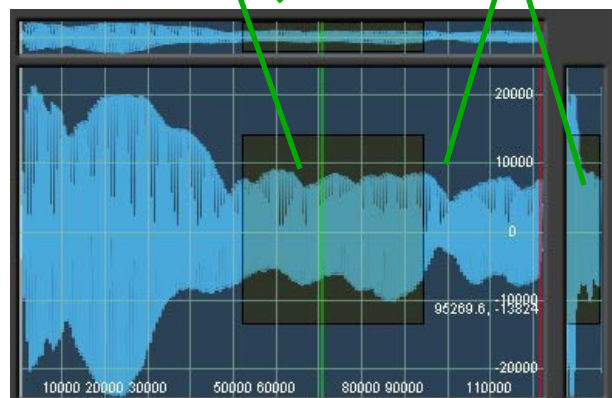


## Zoomer dans la fenêtre de forme d'onde

### Dans le temps

Pour effectuer une opération de zoom dans un domaine temporel particulier d'un échantillon, il vous suffit de tirer un cadre autour de celui-ci tout en maintenant la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac) appuyée ; ce domaine est alors marqué d'une couleur plus foncée. La fenêtre de forme d'onde n'affiche plus que ce domaine lorsque vous relâchez la touche de la souris. Vous pouvez exécuter cette même action directement à partir de la position du navigateur.

*Domaine de l'échantillon    Domaine du niveau*



*Avant le relâchement de la touche de la souris*

Double cliquez dans la fenêtre de forme d'onde pour retrouver l'affichage général, ou le cas échéant sur la position du navigateur.

### Simultanément dans le temps et le niveau

Pour zoomer dans un domaine temporel particulier de l'échantillon et afficher simultanément un domaine de niveau particulier, il vous suffit de tirer un cadre autour de celui-ci tout en maintenant la touche droite de la souris appuyée (pomme+Ctrl+souris =MAC); ; ce domaine est alors marqué d'une couleur plus foncée. La fenêtre de forme d'onde n'affiche plus que ce domaine lorsque vous relâchez la touche de la souris.

Vous pouvez exécuter cette même action directement à partir de la position du navigateur.

Double cliquez dans la fenêtre de forme d'onde pour retrouver l'affichage général, ou le cas échéant sur la position du navigateur.

## Zoomer graduellement

Utilisez les touches de clavier <+> et <-> pour exécuter des zoom par échelons vers le centre de la partie sélectionnée.

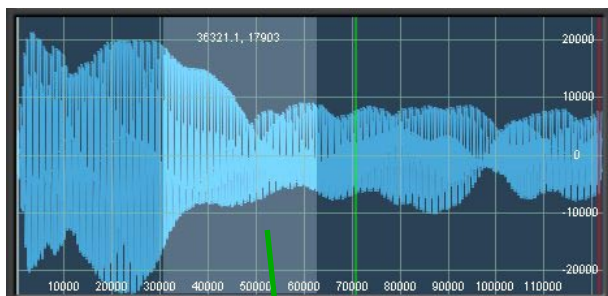
## Défiler temporellement dans l'échantillon

Lorsque vous avez effectué un zoom, vous pouvez vous déplacer dans l'échantillon. Pour cela, maintenez la touche (gauche=PC) de la souris appuyée lorsque vous la déplacez et gardez simultanément la touche <Space> appuyée. Lâchez la touche <Space> dès que l'échantillon se déplace pour augmenter la vitesse de défilement.

Vous pouvez également utiliser les navigateurs pour zoomer, voyez le chapitre **les navigateurs** à ce sujet.

## Sélectionner

Vous devez sélectionner un domaine particulier de l'échantillon pour pouvoir le traiter. Pour cela, tirez un cadre autour du domaine souhaité en gardant la touche (gauche=PC) de la souris appuyée, celui-ci sera alors affiché dans une couleur plus claire.



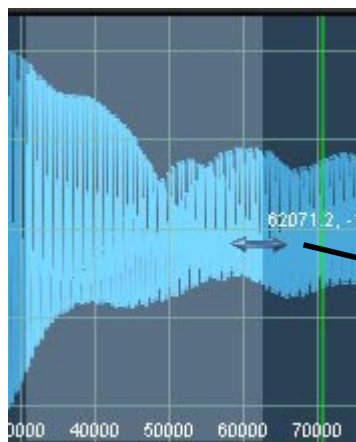
*Domaine sélectionné*

Double cliquez dans le domaine sélectionné pour zoomer la fenêtre de forme d'onde sur ce domaine.

Le menu **Select** vous permet en outre de sélectionner automatiquement soit l'échantillon complet avec **Select All**, soit le domaine de boucle avec **Select Loop**. L'inscription Select All correspond à la commande de clavier <Ctrl.+A> (<pomme + A>=MAC).

## Transformer une sélection

Vous pouvez toujours augmenter ou diminuer une sélection. Pour cela approchez-vous de l'une des deux barres d'une sélection et le curseur se transforme, il vous suffit à présent de déplacer la barre.



*La sélection peut être transformée*

## Déplacer une sélection

Une sélection peut être déplacée dans son intégralité. Pour cela, cliquez dans le domaine sélectionné avec la touche (gauche=PC) de la souris et déplacez-le sur la nouvelle position souhaitée tout en maintenant la touche appuyée.

## Annuler une sélection

Vous pouvez toujours annuler une sélection avec la touche <Echap>. La sélection précédente est également annulée lorsque vous sélectionnez un nouveau domaine.

## Copier/déplacer le contenu d'une sélection

Un domaine sélectionné peut être copié ou déplacé avec le menu (**Edit - Cut - Copy - Paste**) soit sur une autre position d'un même échantillon, soit dans l'échantillon d'un autre KeyGroup ou d'une autre Zone.

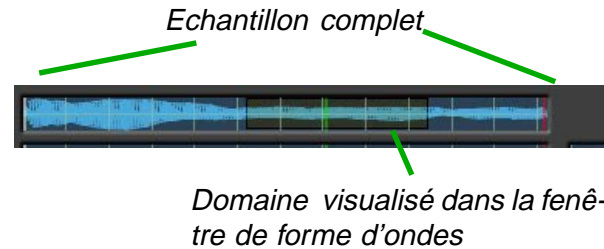
De plus, vous pouvez exécuter ces mêmes actions avec les commandes de clavier suivantes :

<Ctrl+X> pour **Cut** (Découper)  
<Ctrl+C> pour **Copy** (Copier)  
<Ctrl+V> pour **Paste** (Insérer)

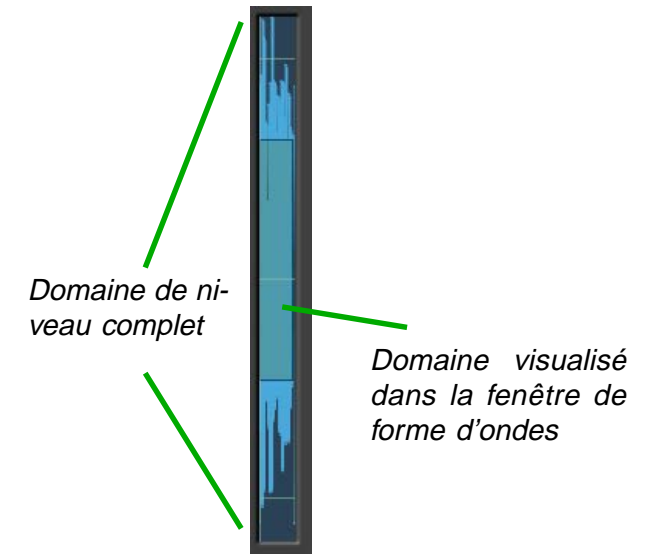
(<pomme+ X/C/V>= MAC)

## Les navigateurs

Vous pouvez vous déplacer dans un échantillon dès que vous examinez l'agrandissement d'une section avec l'aide des navigateurs qui se trouvent sur le dessus et sur la droite de la fenêtre Editor. Le navigateur de l'échantillon affiche toujours l'échantillon complet et fait ressortir le domaine que vous avez agrandi par la couleur. Pour examiner une autre position de l'échantillon avec la même résolution, il vous suffit de déplacer le bloc marqué avec la touche (gauche=PC) de la souris.



Vous pouvez également utiliser les deux navigateurs pour zoomer. Pour cela, procédez comme décrit dans le chapitre **Zoomer dans la fenêtre de forme d'onde**.



Le navigateur Level se comporte de façon identique, la représentation de l'échantillon complet est seulement ici fortement écrasée dans sa dimension temporelle. Lorsque vous n'examinez qu'un agrandissement d'une section dans le domaine Level, vous pouvez ici aussi vous déplacer dans l'échantillon en déplaçant le bloc marqué verticalement.



## Le menu Editor

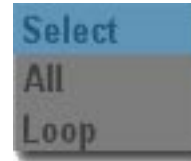
Les menus de l'éditeur d'échantillon s'ouvrent d'un clic sur l'inscription souhaitée, vous pouvez par la suite vous déplacer dans le menu sans autre clic supplémentaire. L'option actionnée apparaît sur fond bleu, il vous suffit de cliquer dessus pour effectuer cette action et le menu se ferme. Lorsque vous déplacez la souris directement après cette action dans le domaine du menu, celui-ci se déroule sans autre clic supplémentaire.

Certaines des inscriptions correspondent non à des actions, mais à des options qui peuvent être soit activées, soit désactivées.

Les actions et options ne sont pas toujours à disposition. Dans ce cas, elles apparaissent grisées. Ainsi, les inscriptions de menu **Edit** et **Level** ne peuvent par exemple être utilisées que lorsqu'un domaine d'un échantillon (ou un échantillon complet) est sélectionné.

## Le menu Select

**All** : cliquez sur cette inscription pour sélectionner l'échantillon complet, ce qui est par ex. judicieux lors d'une normalisation.



Vous pouvez également effectuer cette action avec la combinaison de touches <Ctrl.+A> (<pomme + A>=MAC).

**Loop** : cliquez sur cette inscription pour sélectionner le domaine de la boucle d'un échantillon, ce qui est par ex. judicieux lorsque vous souhaitez produire un échantillon qui ne comporte que le domaine de la boucle.

Vous pouvez également sélectionner le domaine de la boucle avec la combinaison de touches <Ctrl.+L> (<pomme + L>=MAC).

## Le menu Edit

**Cut** : cliquez sur cette inscription pour découper le domaine sélectionné d'un échantillon et le garder dans la mémoire. Un domaine préalablement découpé peut être réinséré avec **Paste**.



**Copy** : cliquez sur cette inscription pour copier le domaine sélectionné d'un échantillon dans le presse papier. Un domaine préalablement copié peut être réinséré avec **Paste**.

**Paste** : cliquez sur cette inscription pour insérer le domaine d'un échantillon préalablement découpé (**Cut**) ou copié (**Copy**) dans la mémoire. Déterminez la position sur laquelle ce domaine doit être inséré avec le bord droit d'une nouvelle sélection.

Le domaine de l'échantillon copié peut également être inséré dans un autre échantillon (Zone). Celui-ci peut aussi faire partie d'un autre programme.



**Delete** : cliquez sur cette inscription pour effacer le domaine sélectionné d'un échantillon. Les parties de l'échantillon se trouvant derrière la sélection sont déplacées vers l'avant.

**Extract** : cliquez sur cette inscription pour réduire l'échantillon sur le domaine sélectionné. Cette fonction peut par exemple être utilisée pour découper rapidement un instrument particulier d'une boucle de batterie.

**Reverse** : cliquez sur cette inscription pour inverser la direction de restitution du domaine sélectionné d'un échantillon.

Prenez toujours en considération qu'après une action de copiage ou de déplacement, les échantillons transformés doivent toujours être sauvegardés pour que ces modifications soient permanentes. Pour cela, cliquez sur le nom de l'échantillon de la zone et sélectionnez **Save** lorsque vous souhaitez remplacer l'échantillon d'origine. Sélectionnez **Save as...** lorsque vous souhaitez sauvegarder l'échantillon sous un autre nom. Tenez compte du fait que lorsque l'échantillon d'origine est remplacé avec **Save**, tous les autres programmes qui utilisent cet échantillon sont affectés par ces transformations.

## Le menu View

**Splitter** : vous pouvez diviser la fenêtre de forme d'ondes en deux parties, et afficher des parties différentes de l'échantillon dans ces divisions de la fenêtre pour par ex. faciliter le placement de points de boucle.



**Link Range** : activez cette option pour que les deux parties divisées aient toujours le même facteur de zoom. Ce qui est par ex. particulièrement utile pour apprécier la qualité de la boucle.

## Coordinate

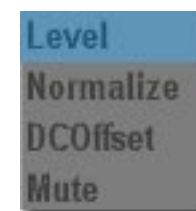
**Show** : active/désactive l'affichage de coordonnées dans l'éditeur. Lorsque cette option est active, elle affiche la position du pointeur. La première valeur correspond à la position temporelle et la deuxième à la valeur.

**Sample** : affiche la position temporelle du pointeur en échantillons.

**Miliseconds** : affiche la position temporelle du pointeur en millisecondes.

## Le menu Level

**Normalize** : utilisez cette fonction pour maximaliser le volume d'un domaine de l'échantillon. Pour cela, l'échantillon comportant l'amplitude la plus importante est recherché dans un premier temps, ensuite la différence avec l'amplitude maximale (0dB) est déterminée. La valeur de cette différence est additionnée sur les valeurs de chaque échantillon de l'enregistrement complet.



**DCOffset** : cette fonction vous permet de retirer le cas échéant la part de courant continu contenu dans l'échantillon. Vous devriez toujours vérifier vos échantillons car des parts de courant continu se font toujours remarquer négativement (la saturation maximale se réduit et les hauts-parleurs peuvent dans ces circonstances être endommagés).

Seules les parts de courant continu nettement visibles sont «dangereuses», chose que vous pouvez identifier lorsqu'un échantillon semble visiblement être déplacé vers le haut ou le bas par rapport à la ligne zéro.

Sélectionnez donc la totalité de l'échantillon et cliquez sur l'inscription **DCOffset** pour retirer la part de courant continu.

**Mute** : cette fonction vous permet d'étouffer un domaine sélectionné.

## Le menu Loop

**Init** : produit une boucle de l'échantillon complet. La boucle est signalée par deux lignes dans la fenêtre de forme d'onde. La ligne verte correspond au point de démarrage de la boucle et la rouge à la fin de la boucle.

**Protect** : activez cette fonction pour protéger vos points de boucle de déplacements involontaires.

**Delete** : efface les points de la boucle.

**Jump** : lorsque la division est active, les représentations des deux fenêtres sont optimisées de sorte que l'échantillon du domaine de gauche est affiché jusqu'à la fin de la boucle, et celui de droite jusqu'au point de démarrage de la boucle. La transition peut ainsi être mieux appréciée.



**Snap** : cette fonction est particulièrement utile pour placer le deuxième point de la boucle. Lors d'un déplacement de ce point de boucle, seules les positions qui produisent une boucle sans craquement sont admises

Considérez toujours que cette fonction ne représente qu'une aide et ne peut pas trouver les boucles parfaites à votre place.

## Contrôle d'échantillonnage de l'éditeur

Des éléments de commande et des options indispensables à l'enregistrement et la restitution d'échantillon se trouvent en-dessous de la fenêtre de forme d'ondes.



**Play** : cliquez sur ce bouton pour restituer l'échantillon. Vous pouvez l'entendre pur, c'est à dire sans l'influence de la partie de synthèse sur les sorties **SpIL/SpIR** du STS 3000. Les affichages de niveaux affichent le niveau de l'échantillon restitué en mode Play.

Activez la fonction Loop pour que la partie de la boucle de l'échantillon soit constamment répétée (en dépendance du paramètre de restitution de l'échantillon). Editez alors la boucle jusqu'à ce qu'elle corresponde à vos désirs. Tant qu'un échantillon est restitué, vous ne pouvez sélectionner aucun autre échantillon ou KeyGroup.

**Stop** : cliquez sur cet icône pour terminer le processus de lecture ou d'échantillonnage.

**Record** : cliquez sur ce bouton pour engager le processus d'enregistrement. Les affichages de niveaux donnent le niveau d'entrée. Vous pouvez décider, après un enregistrement, si l'échantillon précédent doit être écrasé ou pas. Vous pouvez déclencher le processus d'enregistrement soit avec MIDI soit avec la valeur de seuil.

**MIDI** : cliquez sur ce bouton pour que l'enregistrement déclenche avec la prochaine note. La source MIDI doit, dans ce cas, être connectée au STS 3000.

**dB** : cliquez sur ce bouton pour que l'enregistrement déclenche avec le dépassement de la valeur de seuil paramétrée.

**Threshold** : la valeur en dB paramétrée dans cet encadré d'entrée indique le niveau de seuil à partir duquel l'échantillonnage doit commencer lorsque vous utilisez le mode dB.

**PreRec** : l'enregistrement d'un échantillon pourrait, particulièrement pour des signaux à impulsion (une caisse-claire par ex.), commencer trop tard et éventuellement ne pas tenir compte d'une partie de la phase d'attaque. Pour éviter cela, vous pouvez provoquer un dit Pre-Record sans que l'enregistrement ne débute réellement pour autant. Ainsi jusqu'à 333ms sont enregistrées en permanence dans une mémoire-tampon. L'enregistrement réel de l'échantillon et celui de la mémoire-tampon sont alors joints, de sorte qu'il semble que l'enregistrement ait commencé plus tôt.

**Amplification d'entrée :** paramétrez l'amplification d'entrée sur la valeur la plus haute possible pour que l'enregistrement de l'échantillon s'effectue dans la meilleure des qualités. Le signal d'entrée n'est pas amplifié lorsque le potentiomètre est placé à gauche, il l'est de 8 dB sur la position intermédiaire, et de 12 dB (maximum) sur la droite.

**Affichage de niveaux :** ces affichages vous donnent soit le niveau d'entrée, soit le niveau de sortie, selon le cas lorsque vous enregistrez un échantillon ou le déroulez. La chaîne de diodes supérieure correspond au canal gauche et l'inférieure au droit. Pour des échantillons mono, seule la chaîne supérieure est allumée.

**Sélecteurs de canaux :** vous devez déterminer l'entrée que vous souhaitez emprunter lorsque vous désirez utiliser un échantillon Mono. Cliquez sur le sélecteur supérieur emprunter le canal gauche et sur l'inférieur pour le droit.

**Affichages Margin/Touche Reset :** l'affichage **Margin** indique la valeur de niveau la plus importante de l'échantillon. Cette valeur ne se transforme que lorsqu'elle est écrasée par une valeur plus importante, ou lorsque vous appuyez sur la touche **Reset**. L'affichage Margin vous permet de savoir rapidement combien de Headroom est encore à votre disposition pour ensuite paramétrer la valeur adéquate de l'amplification d'entrée de votre enregistrement.

**Rec Time :** affiche la longueur actuelle de l'échantillon en minutes:secondes pendant l'enregistrement.

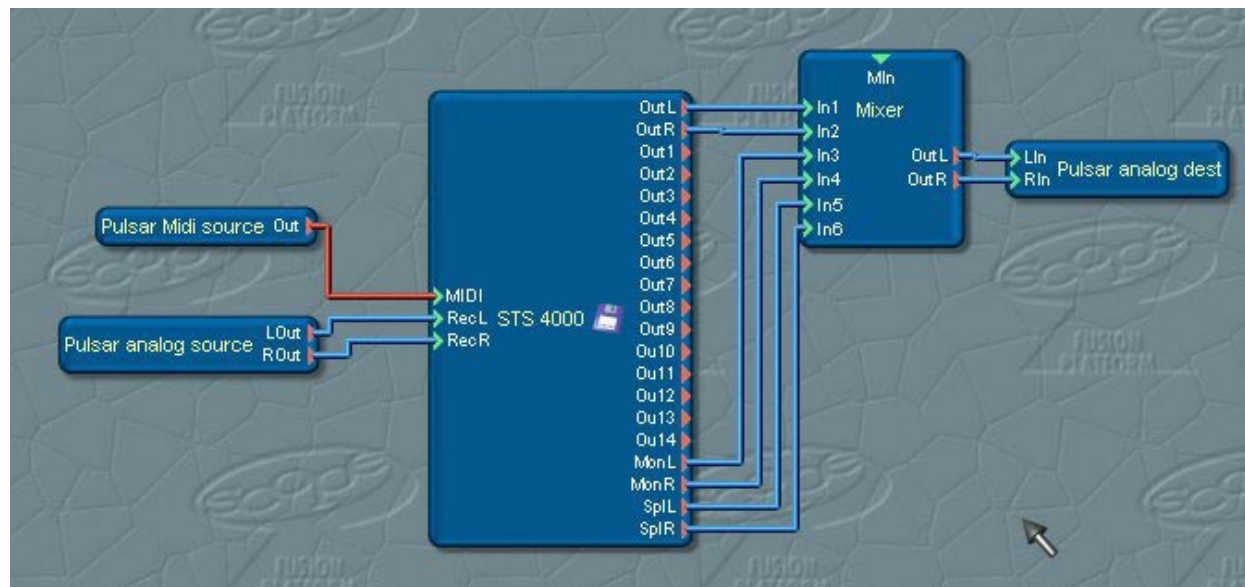
## Echantillonner

La section d'échantillonnage du STS 3000 vous permet d'enregistrer des sons et bruitages, puis de les répartir sur le clavier pour en jouer exactement de la même manière que pour les programmes «achetés». Ce chapitre vous guide action par action pour enregistrer un nouvel échantillon et vous instruit sur les préparatifs nécessaires.

### Préparation

Vous devriez dans un premier temps câbler l'échantillonneur en correspondance avec votre situation d'enregistrement. Le graphique ci-contre représente une situation typique. Les entrées analogiques doivent enregistrer un signal.

Le Mixer effectue un mixage des sorties, de celles du moniteur et de l'éditeur avant que la somme des signaux ne soit routée sur la sortie analogique.



*Setup typique pour par ex. échantillonner une guitare par les entrées analogiques*

Le signal enregistré se retrouve sur les sorties **MonL** et **MonR** du moniteur après une amplification d'entrée interne du STS 3000, de sorte que vous puissiez entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer.

Les sorties **SpL** et **SpR** vous offrent les moyens d'entendre l'échantillon pur venant de l'éditeur, sans que la génération de sons du STS 3000 ne soit parcourue.

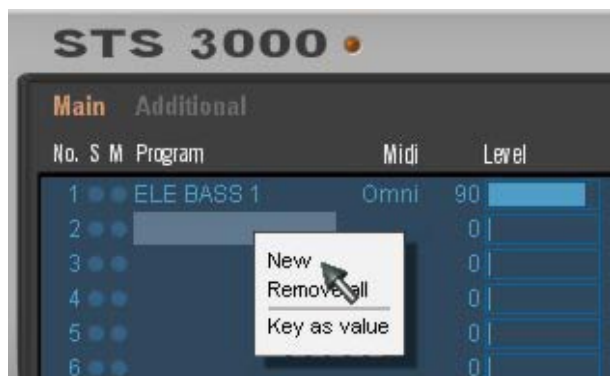
Une fois que tout est câblé, il ne vous reste que peu à faire pour pouvoir enregistrer un échantillon.

Vous devez d'abord produire un programme, car vous avez en premier temps besoin d'une zone, celle-ci est contenue dans un KeyGroup qui correspond lui-même à une partie d'un programme.

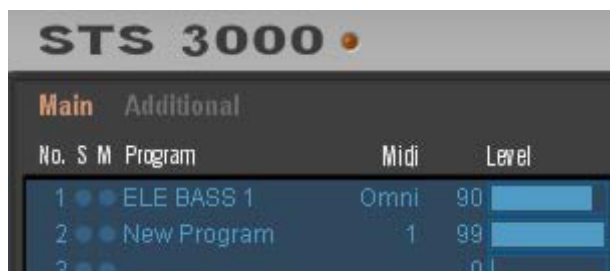


## Produire un programme

Cliquez avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac) sur un connecteur du Multi et sélectionnez l'inscription **New** dans le menu contextuel qui apparaît.

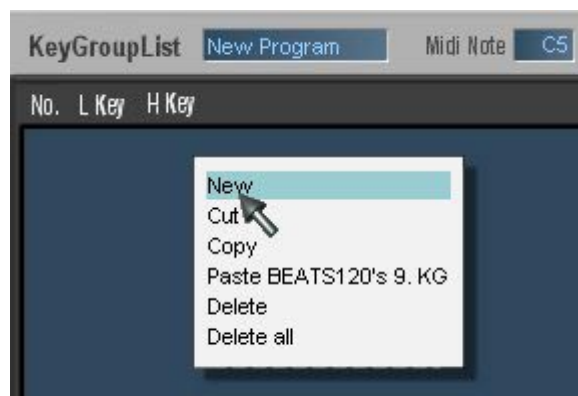


Le nouveau programme est alors chargé, celui-ci contient une compilation de pré-sélections de paramètres judicieuse.

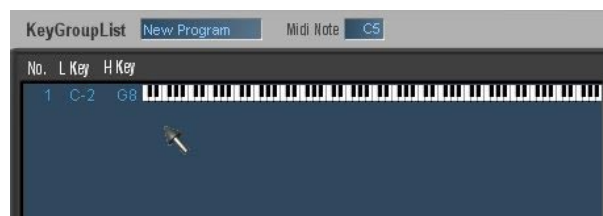


## Produire un KeyGroup

Sélectionnez d'abord le nouveau programme dans la liste du Multi Program et ouvrez l'interface KeyGroup. Puis cliquez avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac) sur la liste KeyGroup et sélectionnez l'inscription **New** dans le menu contextuel qui apparaît.



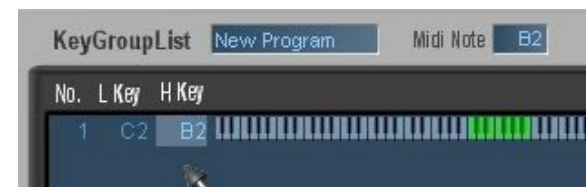
Le nouveau KeyGroup y est alors ajouté et la plage de clavier complète lui est attribuée.



Vous pouvez dès maintenant délimiter la plage dans laquelle l'échantillon sera plus tard joué.

## Déterminer la plage de clavier d'un KeyGroup

Pour paramétrer la plage au sein de laquelle le KeyGroup doit être joué, vous devez adapter les valeurs de **L Key** (pour la touche la plus basse) et **H Key** (pour la touche la plus aiguë). Pour transformer la valeur correspondante, il vous suffit de la cliquer avec la touche (gauche=PC) de la souris, puis de déplacer celle-ci verticalement (grosier) ou horizontalement (précis).



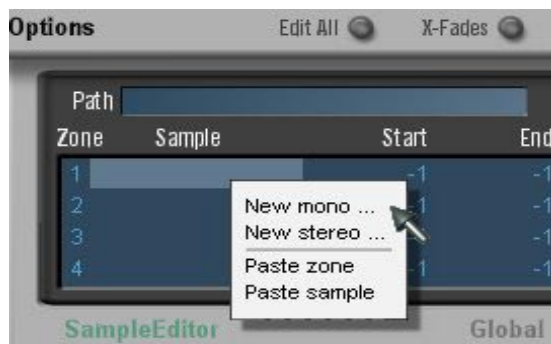
Vous pouvez également paramétrer la plage de clavier avec le MIDI-Keyboard, il vous suffit ici d'activer l'option **MIDI to Span** dans l'interface principale.

Cliquez à présent sur la valeur **L Key** et jouez la note qui doit correspondre à la limite minimale, puis procédez de même pour **H KEY** qui correspond à la valeur limite maximale.

## Produire une zone

Vous avez maintenant besoin d'une zone pour contenir l'échantillon. Pour cela, ouvrez le tiroir **Option** de l'interface principale et sélectionnez la page **Zone**.

Cliquez avec la touche droite de la souris (Ctrl+souris=Mac) dans la Zone 1 et sélectionnez l'inscription **New mono** ou **New Stereo** dans le menu contextuel qui apparaît selon le fichier WAV que vous souhaitez enregistrer.



Paramétrez dans quel répertoire l'échantillon doit être sauvegardé ainsi que son nom dans le dialogue suivant.

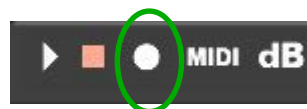
**Remarque pour les utilisateurs de Macintosh :** il est absolument indispensable d'entrer le nom du fichier avec l'extension correspondante (\*.wav, \*.aif) dans la version Mac.

L'échantillon est à présent prêt à être enregistré, ouvrez donc le **Sample Editor**.

## Enregistrement

Vous pouvez enregistrer un échantillon de plusieurs manières différentes.

### Enregistrement Manuel



Cliquez avec la touche (gauche=PC) de la souris sur le bouton Record pour démarrer l'enregistrement manuellement.

### Enregistrement contrôlé par MIDI

Cliquez sur le bouton **MIDI** pour activer



l'enregistrement, celui-ci ne sera effectivement démarré que lorsqu'une note MIDI est jouée. Ceci est par exemple judicieux pour l'échantillonnage d'un son de synthétiseur simultanément déclenché par MIDI.

## Enregistrement dépendant d'un niveau de seuil



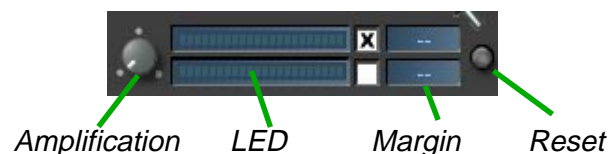
Cliquez sur le bouton dB pour démarrer l'enregistrement lorsqu'un niveau Audio particulier sur l'entrée de l'échantillon est dépassé. Installez cette valeur de seuil dans l'encadré d'entrée correspondant.

La fonction PreRec est, en relation avec l'enregistrement MIDI et dépendant du niveau, également à votre disposition. Celle-ci règle la quantité de signal devant être enregistrée avant le démarrage réel de l'enregistrement, vous évitez ainsi par exemple que les débuts des signaux percussifs soient coupés.



## Régler le niveau du signal d'entrée

Le STS possède un amplificateur d'entrée qui permet une amplification de maximum 12 dB. Réglez donc le volume d'entrée lorsque vous vous êtes décidé pour l'une des méthodes d'enregistrement.



La chaîne de diodes vous donne un aperçu sur le déroulement de volume du signal. Si vous souhaitez vous approcher de la saturation maximale, vous devriez surveiller l'affichage Margin, une surcharge peut en effet apparaître dès qu'un zéro s'affiche. Dans ce cas, diminuez le signal d'entrée et appuyez sur le bouton Reset pour recalculer la valeur Margin. Répétez cette procédure jusqu'à ce que l'affichage Margin frôle les 0 dB.

Les cases d'options se trouvant sur la droite de la chaîne LED vous permettent de déterminer le signal d'entrée que vous souhaitez utiliser pour l'enregistrement d'un échantillon Mono.

## Terminer l'enregistrement

Cliquez sur le bouton Stop dès que vous avez terminé l'enregistrement.



Il vous est alors demandé si vous souhaitez conserver l'échantillon, confirmez par oui, à moins que vous ne souhaitiez répéter l'enregistrement.

Le STS 3000 utilise le disque dur de votre ordinateur pour échantillonner. Cela signifie qu'il est en mesure d'enregistrer des fichiers WAV très longs que vous ne pourrez éventuellement, par manque de place, pas utiliser. La longueur précise d'échantillonnage étant à votre disposition dépend de nombreux facteurs et ne peut, par conséquent, pas être traitée en quelques lignes. Considérez toujours que le STS 3000, toutes les autres applications et le système d'exploitation doivent se partager la mémoire. Finalement, cela dépend aussi du nombre de mémoire déjà occupé par les programmes chargés.

## Premières actions de traitement

### Couper

Vous devriez optimiser votre échantillon après l'avoir enregistré, et retirer ainsi également les parties inutiles de cet échantillon.

Lorsque l'échantillon est vide avant le démarrage effectif du signal, vous devriez sélectionner ce domaine, puis le découper avec la fonction **Delete** du menu (<Ctrl.+X>=PC et <pomme+X>=MAC).

Vous pouvez également déplacer le point de démarrage de l'échantillon sur le début du signal lorsqu'il s'agit d'un domaine peu important. Dans le SampleEditor, vous trouverez une ligne verticale blanche sur la gauche. Celle-ci vous permet de déplacer le point temporel de démarrage sur le début effectif du signal. Appuyez ensuite sur **Play**, l'échantillon est alors joué à partir de ce nouveau point de démarrage temporel.

Vous devriez agrandir le domaine du début de l'échantillon avec la fonction de Zoom pour pouvoir travailler plus précisément.

Le point de démarrage devrait toujours être proche d'un passage à zéro. Vous pouvez évaluer la position (valeur) et le niveau de l'échantillon avec les coordonnées du pointeur.

Une valeur Level d'environ +/-300 est assez proche de la valeur 0, aucun craquement ne devrait donc être audible à la restitution de l'échantillon. Ecoutez l'échantillon au sortir de l'éditeur et variez le point de démarrage jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

Concentrez-vous maintenant sur la fin de l'échantillon et découpez-le selon les mêmes critères.

Dans le cas où votre échantillon contient également une boucle, occupez-vous dans un premier temps de cette boucle et retirez d'éventuels signaux inutiles.

### Optimiser le niveau

Tous les échantillons devraient être sauvegardés avec un volume maximum. Le volume réel de l'échantillon est déterminé par les paramètres installés dans la page Zone de l'interface Main.

Débarrassez-vous dans un premier temps d'un éventuel courant continu de l'échantillon avec la fonction **DCOffset** du menu **Level**. Maximalisez ensuite le volume de sortie avec la fonction **Normalize** du même menu.

Vous devez toutefois auparavant sélectionner l'échantillon complet avec <Ctrl.+A>(<pomme+A>=MAC) ou l'inscription **Select All** du menu **Select**.

## Loops

Une boucle représente un domaine de l'échantillon qui est continuellement répété. Cette technique a été introduite pour économiser la précieuse mémoire. Elle tire partie du fait que la plupart des instruments sont particulièrement caractérisés par leur comportement de frappe ou de souffle (cette phase d'un échantillon n'est normalement pas inclus dans une boucle) et qu'ils ne présentent par la suite que de faibles transformations sonores.

Le point d'attaque et la longueur d'une boucle dépendent fortement du matériel sonore. Un échantillon de contrebasse possède par exemple une phase d'attaque très courte, le son ne se transforme seulement ensuite que dans son amplitude qui s'amoindrit.

Dans le cas où l'échantillon contient des interférences ou des modulation longues persistantes, celles-ci doivent être prises en compte lors de la création d'une boucle. Sans quoi le son pourrait soudainement devenir stérile dans la phase de boucle (pour des boucles très courtes) ou le «rythme» pourrait changer.

## Produire un Loop

La représentation graphique de l'éditeur, ainsi que ses fonctions d'aide vous donnent les moyens d'effectuer des boucles sur un échantillon.

**Aucun Loop n'existe après l'enregistrement d'un échantillon.**

Sélectionnez l'inscription **Init** dans le menu **Loop** lorsque l'échantillon doit contenir une boucle. Cette option crée une boucle qui contient l'échantillon complet.

Déplacez à présent le point de démarrage temporel (ligne verte) jusqu'à que vous obteniez un commencement de boucle judicieux. La phase d'attaque devrait être largement terminée et le démarrage de la boucle devrait être placé sur un passage à zéro.

Déplacez maintenant la fin de la boucle sur une position qui vous y engage éventuellement visuellement (passage à zéro d'une modulation).

Effectuez un zoom dans l'échantillon pour positionner le point de la fin de la boucle plus précisément.

Vous pouvez ici utiliser l'option **Snap** du menu **Loop**. Celle-ci se charge de placer le point de la fin d'une boucle sur une position relativement judicieuse.

Utilisez la fonction **Splitter** sous **View**, afin de mieux pouvoir apprécier les points de contact d'une boucle. Sélectionnez l'inscription **Jump** du menu **Loop** pour afficher les points du début et de la fin d'une boucle. La fin de la boucle correspond au domaine de gauche et le début de la boucle continu sur celui de droite.

**Prenez toujours en considération que le passage à zéro n'est pas le seul critère nécessaire pour obtenir une boucle propre, la forme d'onde devrait également se poursuivre continuellement.**

Appuyez sur **Play** dans l'éditeur pour écouter le résultat. L'échantillon est joué du début à la fin, puis recommence sur le début de la boucle. La boucle est ensuite constamment jouée jusqu'à ce que vous appuyez sur **Stop**.

# Index

## A

A 50  
A Hold 50  
Add 44  
Additional 22  
Affichage de la forme d'onde 32  
Affichage de niveaux 61  
Afficheurs graphiques 10  
AIF 42  
Ajouter une liaison 28  
AKAI S 42  
All 57  
Amplification d'entrée 61  
Amplitude 32  
Annuler une sélection 55  
As Sample 44  
Attack 50  
AttackStretch 36  
AutoSelect 20

## B

Basic Level 31  
Beat 40  
Bend 30  
BendWheel Down 34  
BendWheel Up 34  
Bouton 10

## C

Changer de répertoire 28  
Channel 35, 46  
Charger 12  
Charger l'échantillonneur 6  
Charger un échantillon 42  
commande de clavier 11  
Commande par curseur 11  
Const 45  
Contrôle d'échantillonnage 60  
Convertir un échantillon 43  
Coordinate 58  
Copier 55

Copier des KeyGroups 38  
Copier des programmes 14  
Copier une Zone 43  
Copy 57  
Couper 66  
Curseur de texte 9  
Cut 57

## D

D 50  
dB 60  
DCOffset 58  
Decay 50  
Découper des KeyGroups 38  
Défiler temporellement 54  
Delay 32, 33  
Delete 58, 59  
déplacer 55  
Déplacer des programmes 14  
Déplacer une liaison 28  
Déplacer une sélection 55  
Déplacer une Zone 43  
Depth 32, 33  
Desync 32

## E

Echantillonner 62  
Echantillons 18  
Edit 57  
Edit All 39  
Editer 9  
Editor 57  
Effacer des KeyGroups 38  
Effacer des programmes 15  
Effacer un échantillon 43  
Effacer une liaison 28  
Encadrée d'entrée 9  
Enregistrement 64  
Enregistrer un échantillon 42  
ENV 30  
Env 1 50

Env 2 51  
Exporter des Volumes 15  
External 30  
External Ctrl 35  
Extract 58

## F

fenêtre de forme d'onde 53  
fichiers Soundfont 12  
Filter 31, 44  
Filter Close 36  
Fine 47  
Forme d'onde 32, 33  
Free 25  
Fréquence 32

## G

Global 31, 40

## H

H Key 39  
Held 34  
High 35  
Highest Key 35  
Hold 35

## I

Init 59  
Interface 6  
Interface Key Group 6  
Interface principale 6, 19  
Introduction 6  
IOut 22

## J

Jump 59

## K

Key 30, 46  
Key D&R 50, 51  
Key Follow 49

KeyGroup 38  
KeyGroup Options 40  
KeyGroups 17, 20

## L

L Key 39  
L-Key / H-Key 23  
L1...L4 51  
Level 21, 22, 31, 58  
LFO 30  
LFO 1 32  
LFO 2 33  
LFO1 40  
Link Range 58  
Liste de présélection 28  
liste KeyGroup 39  
Liste MultiProgram 21  
Listes 10  
Load All 27  
Load Once 27  
Loop 47, 57, 59  
Loop Rel 44, 47  
Loop>Rel 45, 47  
Loops 67  
Loudn. 44  
Loudness 31, 40  
Loudness Reduction 36  
Low 35  
Lowest Key 35

## M

M 21  
Main 21, 44  
Margin 61  
matrice de modulation 30  
Memory 25  
MIDI 21, 35, 60  
MIDI In 8  
MIDI Program Change 26  
MIDI to Span 11, 20  
Miliseconds 58

Mode 34  
mode Multi 16  
ModSource 31, 34  
Modulation de volume 31  
Modulation du filtre 31  
Modulations MIDI fixe 30  
ModWheel 32  
Modwheel 30  
MonL/MonR 8  
Mono Legato 36  
Mute 59  
MuteGroup 40

## N

navigateurs 56  
Naviguer 10  
New Mono... 42  
New Stereo ... 42  
niveau du signal d'entrée 65  
No Loops 45, 47  
No Source 30  
No. 21, 39  
Normal 34, 35  
Normalize 58  
nouveaux KeyGroups 38  
nouveaux programmes 14

## O

OffVel R 50, 51  
Oldest 35  
Opérations dans le Pool 28  
Opérations dans une Zone 42  
Optimiser le niveau 66  
Out 44  
Out1-14 8  
OutL/OutR 8

## P

Pan 21, 44  
Pan Modulation 31  
paramètres du programme 29

Paste 57  
Pitch 45  
Pitch Mod 40  
Pitch Modulation 34  
plage de clavier 63  
Play 60  
Playback 44, 47  
Polyphony 35  
Pool 20, 26  
Potentiomètre 9  
PreRec 60  
Preset List 7  
Presets 27  
Pressure 30, 32, 34  
PrgChange 27  
PrgNo. 35  
Priority 23, 35  
Prises 8  
Produire un KeyGroup 63  
Produire un Loop 67  
Produire un programme 63  
Produire une zone 64  
Program 20, 21, 29  
Programme 17  
programmes AKAI 12  
ProgramPool 7, 17, 26  
Protect 59

## Q

Quietest 35

## R

R 50  
R1...R4 51  
Reassign 35  
Rec Time 61  
RecL/RecR 8  
Record 60  
Release 50  
Res Mod 49  
Reset 61

Resonance 49  
Retrigger 33  
Reverse 58

## S

S 21, 50  
S, D, Del 32  
Sample 46, 58  
Sample Editor 52  
Sample-Editor 7  
Sampler Memory 25  
sauvegarder 12  
Sauvegarder des programmes 13  
Sauvegarder un échantillon 43  
Save 13  
Save as 13  
Save as Volume 13  
Select 57  
Sélecteurs de canaux 61  
Sélectionner 55  
Shift Root Key 36  
Show 58  
Size 25  
Snap 59  
Sources de modulation 30  
Speed 32, 33  
Splitter 58  
SplL/SplR 8, 60  
Start/End 46  
Stop 60  
structure du STS 4000 16  
Sustain 50

## T

Terminer l'enregistrement 65  
Threshold 60  
To end 45, 47  
Total Memory 25  
Track 45  
Trans. 23  
Transformations 10

Transformer une sélection 55  
Transpose 35  
Tune 34, 40, 44, 46  
TuneOffset (Loop) 47  
Tuning 36

## U

Used 25

## V

V-High 44  
V-Low 44  
Valeur de note 11  
Valeur numérique 10  
Vel 31  
Vel A 50, 51  
Vel R 50, 51  
Velocity 30, 32, 51  
VelStart 45  
View 58

## W

WAV 42

## X

X-Fades 39

## Z

Zone Crossfades 40  
Zones 18, 41  
Zoomer 54  
Zoomer graduellement 54