

Set0 – Default Set

Ceci est un ensemble de paramètres « neutre » adaptée à tout type de sons.

Vous pouvez le manipuler à votre guise ce représentant du matériau sonore source initial.

Scape

Level 1: 1 Torsion 3 Neutral

« Tord » la resonance et la tension du medium vibrant (par exemple une corde) pour métalliser le son (comme par l'ajout d'un bord métallique) et génère ainsi une modulation hybride dite croisée.

Level 1: 2 – HiTurbul 4 LoTurbu

Excite le modèle entier pour générer une interférence avec le corps de l'instrument modélisé et romps les liens au sein même de la structure du modèle afin de générer une vibration à la fois inharmonique et cohérente.

Level 2: 1 Warm 3 Cold

Genère de la chaleur par modifications des propriétés matérielles. A l'opposé, des sonorités initialement épaisses seront rendues froides et stériles.

Level 2: 2 Planar 4 Tubular

Ce modèle, représentant du corps de l'instrument, se présente comme étant composé de modules basiques tubulaires (Tubular). Un tube peut en général être coudé, applati ou bien rendu sphérique. Ce paramètre déforme les tubes selon un plan, ce qui signifie que ce paramètre applatit les tubes en créant ainsi des bords parallèles (Planar). Cela affecte la composition spectrale du son.

Level 3: 1 / 3 Influence (> Sphere L1!)

Détermine si les changements effectués sur la sphere Level1 affectent uniquement le modèle original ou bien s'ils affectent également le modèle d'oscillation synthétique simplifiée. Cela signifie que les changements s'ont audibles uniquement si le paramètre sphere level1 Natural>Stringed n'est pas égal à 0.

Level 3: 2 Hi Irreg 4 Lo Irreg (> Sphere L1!)

Détermine le nombre d'irregularités du modèle d'oscillation simplifié (Stringed). Tout comme « Influence », ce paramètre est uniquement audible lorsque le paramètre sphere level 1 Natural>Stringed n'est pas égal à 0.

Sphere

Level 1: 1 SmallBdy 3 LrgeBdy:

Détermine la taille du corps de l'instrument modélisé. Autrement dit, ceci l'agrandit ou le diminue le son. Les formants sont aussi affectés par cette transformation. (Cf : Suivi de clavier et offset)

Level 1: 2 Natural 4 Stringed:

Ce paramètre effectue un fondu entre le modèle original (Natural) et son instance modélisée à base d'oscillations simples (Stringed) qui est généré synthétiquement à partir des paramètres du modèle donné. Cela signifie qu'un son secondaire et indépendant peut être cumulé à tout modèle. La hauteur de cette oscillation est éditée depuis la sphere level 2 (>Sphere L2).

Level 2: 1 StrTuneL 3 StrTuneH:

Détermine la hauteur du modèle de l'instance simplifiée du médium vibrant. Avec les réglages par défaut, la hauteur est équivalente à la hauteur du son d'origine qui a été analysé, cette dernière peut être nottement modifiée via ce paramètre. Ce réglage n'a aucun effet lorsque le second paramètre (2) du Level 1 est désactivé (réglé sur « Natural »). (<Sphere L1)

Level 2: 2 SemiUp 4 SemiDwn:

Détermine la hauteur des harmoniques générées par la modélisation. Variable par intervalles de demi tons de la fréquence d'origine, ce réglage simule d'autres fréquences occasionnées par le médium vibrant ou bien même simule l'existence d'un second médium vibrant. Ce réglage n'a pas d'effet lorsque le paramètre 2 du Level 1 est inactif (réglé sur « Natural »). (< Sphere L1)

Level 3: 1 Dissolve 3 Coherent

Ce paramètre permet de rompre la cohérence tonale au sein du système oscillatoire. Les oscillations naissent alors plutôt dans un rapport inharmonique. Inversement, les composantes variées du système sont conduites vers une plus grande susceptibilité d'auto-oscillation. Cela produit des effets sonores intéressants, tels des « instruments en décomposition ». Parfait pour les modèles d'instrument pincés ou bruités.

Level 3: 2 HiFrictn 4 LoFrictn

Détermine le coefficient de friction du modèle oscillatoire simplifié. Métalise les harmoniques d'expression (< Sphere L1)

Set1 – Stringed/Bowed

Similaire au parset 0, mais avec un routage interne différent. Il est utilisé pour les instruments à corde, les nappes, mais il convient aussi particulièrement aux guitares et autres instruments à cordes pincées.

Scape

Level 1: 1 Rough 3 Smooth

Modifie la rugosité du son. Le corps de l'instrument modélisé vibre respectivement au regard de sa dureté. Ce réglage est conditionné par un second paramètre « RoughIdx », qui détermine également le taux des vibrations .

Level 1: 2 / 4 RoughIdx (Roughness Index)

Détermine les propriétés matérielles de la rugosité du son. Bien que ce paramètre affecte la granulosité du son, il peut aussi ralentir ou accélérer des vibrations.

Level 2: 1 Chaotic 3 Ordered

Détermine la quantité d'oscillations aléatoires présentes lors de la génération du son. Un réglage élevé conduit le son à devenir pur bruit. Un réglage de 0 restitue l'oscillation originale exempte de tout traitement.

Level 2: 2 Damped 4 Clear

Influence le coefficient d'étouffement (valeur d'absorption atmosphérique) lors de l'interprétation du son. Les hautes valeurs absorbent certaines parties du signal nottement les fréquences aigues.

Level 3: 1 / 3 Harmonic

Détermine la fréquence et la décroissance des harmoniques d'expression.

Level 3: 2 / 4 HarmnMix (Harmonics Mix)

Détermine l'enrichissement en harmoniques.

Sphere

Level 1: 1 SmallBdy 3 LrgeBdy (Small Body / Large Body, see ParSet 0)

Level 1: 2 Simple 4 Complex

Détermine la relation existante entre le modèle original complexe et son instance oscillatoire simplifiée. Bien que similaire au Parset0, ce paramètre influence différemment le modèle généré (voir les paramètres qui suivent).

Level 2: 1 1stModelL 3 1stModelH (First Model Low / First Model High)

Détermine la hauteur du premier modèle (vibration élémentaire du médium vibrant). L'accordage ainsi défini s'applique non seulement au modèle simplifié mais également au modèle d'origine.

Level 2: 2 2ndSemiL 4 2ndSemiH (Second Semitone Low / Second Semitone High)

Détermine la hauteur de la première harmonique. L'accordage ainsi défini s'applique non seulement au modèle simplifié mais également au modèle d'origine. Pour obtenir des résultats musicaux, ce paramètre a été quantifié relativement au paramètre 3 par pas de demi tons.

Level 3: 1 / 3 CrpStrct (Corpus Structure)

Détermine la structure du corps de l'instrument modélisé utilisé dans la synthèse. 0 signifie le corps de l'instrument modélisé d'origine, tandis que 127 signifie la version oscillatoire simplifiée du modèle dont la taille sera modifiée grâce au paramètre 6.

Level 3: 2 / 4 CorpusL (Corpus Length)

Détermine la longueur du corps de l'instrument modélisé dans la version oscillatoire simplifiée du modèle.

Set2 – Plucked & Bells

Ce set convient très bien pour les instruments pincés ou frappés, incluant les carillons, les sons de type cloche, et les sons du genre pianos électriques. Il permet de mettre en forme indépendamment, parmi d'autres, les phases d'attaque et de maintien.

Scape

Level 1: 1 Plucknoise 3 Clean

Détermine l'intensité de la transitoire d'attaque du son.

Level 1: 2 / 4 PlkSpect (Pluck Spectrum)

Détermine la composition spectrale du la transitoire d'attaque générée.

Level 2: 1 / 3 AttkTens

(Attack Tension, >SphereL1 und L2!)

Définit la tension inhérente maximale du matériau présent dans le modèle d'attaque et donc la densité spectrale des composantes inharmoniques. Des valeurs importantes produisent un spectre plus incisif. Ce paramètre fonctionne seulement lorsque les valeurs entrées pour les phases d'attaque et de maintien dans la sphère level 2 sont différentes de 0.

Level 2: 2 / 4 SustTens (Sustain Tension)

Identique à AttkTens, excepté pour la phase de maintien.

Level 3: 1 Warm 3 Cold

Genère de la chaleur par modifications des propriétés matérielles.

A l'opposé, il rendra stériles et froides des sonorités initialement épaisses.

Level 3: 2 Resonant 4 Natural

Détermine la forme de la caisse de résonance. Ce paramètre peut tordre l'environnement « audio-générateur » entier, en lui conférant de la résonance.

Sphere

Level 1: 1 SmallBdy 3 LrgeBdy

(Small Body / Large Body, see ParSet 0)

Level 1: 2 Percussn 4 Decaying

Détermine la longueur de la phase d'attaque du son. Des hautes valeurs donnent des attaques plus longues, et des réglages plus bas donnent des attaques plus brèves. Réglé sur 0, le son ne possèdera plus de transitoire d'attaque (tout paramètre «Attk » n'aura aucun effet par conséquent).

Level 2: 1 AttkNatur 3 AttkInharm

(Attack Natural / Attack Inharmonic, < Sphere L1)

Détermine la quantité des fréquences inharmoniques présentes dans la phase d'attaque. (Pour cela, le paramètre 2 doit avoir une valeur plus grande que 0).

Level 2: 2 SusNatur 4 SusInharm

(Sustain Natural / Sustain Inharmonic) Détermine la quantité de fréquences inharmoniques présentes dans la phase de maintien.

Level 3: 1 AttkTunHi 3 AttkTunLo

(Attack Tuning High / Attack Tuning Low) Modifie la hauteur des fréquences inharmoniques présentes dans la phase d'attaque. Ce paramètre fonctionne sur la base des réglages des Level 1 et Level 2 de la sphere !

Level 3: 2 SusTunHi 4 SusTunLo

(Sustain Tuning High / Sustain Tuning Low) Modifie la hauteur des fréquences inharmoniques présentes dans la phase de maintien. Ce paramètre fonctionne sur la base des réglages des Level 1 et Level 2 de la sphere !

Set3 – Plucked&Picked

Ce set est également bien adapté aux instruments pincés et frappés. Par exemple les carillons, les sons de type cloche, les pianos électriques. Vous pouvez ici également influencer les phases d'attaque et de maintien séparément. Toutefois, les options offertes sont plutôt subtiles que drastiques.

Scape

Level 1: 1 PluckNois (Pluck Noise) 3 Clean

Détermine la quantité de bruit généré lors de l'attaque.

Level 1: 2 / 4 PluckSpect (Pluck Spectrum)

Détermine la composition spectrale de bruit généré lors de l'attaque.

Level 2: 1 MatrSoft 3 MatrHard

(Material Soft / Material Hard) Définit l'élasticité du matériau composant le générateur sonore. Des hautes valeurs génèrent un son plus doux, tandis que des réglages bas génèrent un son plus incisif.

Level 2: 2 Planar 4 Tubular

Ce modèle, représentant du corps de l'instrument, se présente comme étant composé de modules basiques tubulaires (Tubular). Un tube peut en général être coudé, aplati ou bien rendu sphérique. Ce paramètre déforme les tubes selon un plan, ce qui signifie que ce paramètre applatit les tubes en créant ainsi des bords parallèles (Planar). Cela affecte la composition spectrale du son.

Level 3: 1 Percussn (Percussion) 3 Smooth

Détermine la pondération du signal d'attaque. Des hautes valeurs génèrent une attaque plus franche, tandis que des réglages bas génèrent une attaque plus lente.

Level 3: 2 Sustaind 4 Plucked

Détermine la rapidité du signal d'attaque. Des hautes valeurs génèrent une attaque plus franche, tandis que des réglages bas génèrent une attaque plus lente.

Sphere

Level 1: 1 SmallBdy 3 LrgeBdy

(Small Body / Large Body, see ParSet 0)

Level 1: 2 Percussn (Percussion) 4

Decaying

Détermine la longueur de la phase d'attaque du son. Des hautes valeurs donnent des attaques plus longues, et des réglages plus bas donnent des attaques plus courtes.

Réglé sur 0, le son ne possèdera plus de transitoire d'attaque (tout paramètre «Attk » n'aura aucun effet par conséquent).

Level 2: 1 / 3 StrTensn (String Tension)

Détermine la tension du médium vibrant. Bien que ceci influence la hauteur du signal perçue, le corps de l'instrument modélisé réel ne s'en retrouve pas atteint. Parce qu'il ne s'agit pas nécessairement de la réaction ordinaire d'un instrument de musique, ce set permet de créer des effets intéressants de fluctuation des résonances au sein du corps de l'instrument modélisé. Vous pouvez faire varier cet effet en ajustant les paramètres « Atk » et « Sus » pour modifier la dureté du matériau vibrant.

Level 2: 2 / 4 PlckType (Pluck Type)

Détermine le type d'attaque (force et dureté de l'impulsion de l'excitateur), et de fait le spectre de la phase d'attaque. Ce paramètre fonctionne seulement lorsque le paramètre 2 dans le Level 1 n'est pas égal à 0. Son effet ne deviendra pas prominent jusqu'à ce que vous entriez une valeur autre que 0 pour AtkColor dans le Level 3. La raison à cela est que le matériau du médium vibrant intensifie cet effet.

Level 3: 1 AtkColor 3 AtkNatur

(Attack Colour / Attack Nature, > Sphere L2)

Ce paramètre met en forme la phase d'attaque du timbre. Vous pouvez influencer de différentes manières la couleur tonale via le réglage « StrTensn ». Ici le timbre est principalement mis en forme par la dureté du matériau vibrant.

Level 3: 2 SusColor 4 SusNatur

(Sustain Colour / Sustain Nature, > Sphere L2)

Ce paramètre contrôle la phase de tenue du timbre. Vous pouvez influencer de différentes façons la couleur tonale via le réglage « PlkType ». Ici le timbre est principalement mis en forme par la dureté du matériau vibrant.

Set4 – Carpet Shop

Cette gamme de réglages permet de générer des nappes, des ambiances sonores et orchestrale très denses.

Scape

Level 1: 1 Glass 3 Natural

Ce paramètre module la sonorité fondamentale ainsi que sa structure harmonique, à chemin entre sa version naturelle et sa version « glacée », où en conséquence « Natural » est équivalent au son d'origine exempt de tout traitement.

Level 1: 2 LoStiffn 4 HiStiffn (Low Stiffness / High Stiffness)

Determine la rigidité du matériau, rendant ainsi le son plus ou moins massif.

Level 2: 1 Warm 3 Cold (cf. ParSet 0)

Level 2: 2 Tubular 4 Planar (cf. ParSet 0)

Level 3: 1 / 3 PlkPostn (Pluck Position)

Determine Vis-à-vis du corps de l'instrument modélisé la position / direction du pincement d'attaque

Level 3: 2 / 4 PlkMater (Pluck Material)

Definit le coefficient de matière qui provoque les oscillations.

Sphere

Level 1: 1 SmallBdy 3 LrgeBdy (Small Body / Large Body, see ParSet 0)

Level 1: 2 Naturl 4 Stationry (Natural / Stationary)

Determine les contours du corps de l'instrument modélisé, pouvant prendre un état variant entre sa forme naturelle initiale jusqu'à une forme douce et rigidifiée.

Level 2: 1 Mode1Lo 3 Mode1Hi

Definit l'accordage du premier Mode (oscillation basique du modèle)

Level 2: 2 Mode2Lo 4 Mode2H

Definit l'accordage de la première harmonique du médium vibrant. Pour permettre des résultats musicaux, ce paramètre est quantifié par pas de demi tons sur la base du paramètre Level 2 « 3Mode1Hi ».

Level 3: 1 / 3 Corplntn (Corpus Intensity)

Determine dans le son quelle est la quantité de resonance imaginaire du Corps de l'instrument modélisé

Level 3: 2 ComplxMd 4 SimpleMd (Complex Model / Simple Model)

Ce réglage permet de définir le niveau de complexité du modèle

Set5 – Piano etc.

Il s'agit d'un ensemble de paramètres très adaptés à tout type de son de piano, fonctionnant aussi bien pour les autres instruments frappés et autres instruments à cordes. Cet ensemble de paramètres fournit l'accès aux composants clés d'un piano (incluant le matériau et la taille de la caisse de résonance, ainsi que la tension/matériau des cordes et la position/condition et matériau des marteaux, etc).

Scape

Level 1: 1 StrMetal 3 StrPlast

"Metallicity"; cf la composition plastique/métallique de la corde vibrante

Level 1: 2 HamMetal 4 HamrWood (Hammer Metal / Hammer Wood)

"Metallicity;" cf la composition métal / bois du marteau.

Level 2: 1 FramWood 3 FrmMetal (Frame Wood / Frame Metal)

Boisement / Métalisation de la caisse de résonance

Level 2: 2 FrmLoose 4 FrmSolid (Frame Loose / Frame Solid)

La caisse de resonance est lâche & vibrante / ou bien ferme & solide.

Level 3: 1 FrNormal 3 FramTorn (Frame Normal / Frame Torn)

Topologie initiale de la caisse de résonance / ou bien une Topologie déformée

Level 3: 2 StrWobbl 4 StrTense (Strings Wobbly / Strings Tense)

Cordes vibrantes hautement élastiques / Cordes cassantes et fragiles

Sphere

Level 1: 1 CrpSmall 3 CrpLarge (Corpus Small / Corpus Large)

Determine la taille de la caisse de résonance.

Level 1: 2 CrpJaggd 4 CrpRound (Corpus Jagged / Corpus Round)

Le corps de l'instrument modélisé à une forme complexe et aiguës / Le corps de l'instrument modélisé n'a plus de formes et d'angles saillants (effet subtile)

Level 2: 1 CrpMetal 3 CrpGlass (Corpus Metal / Corpus Glass)

Contenu Métallique / Glacé du Corps de l'instrument modélisé.

Level 2: 2 CorpWood 4 CrpFibre (Corpus Wood / Corpus Fibre)

Quantité de bois dans le Corps de l'instrument modélisé / Coefficient d'absorption de la fibre de verre ou de la fibre de carbone du réflecteur (très subtile).

Level 3: 1 CrpSolid 3 Corps de l'instrument modélisé of (Corpus Solid / Corpus Soft)

Corps de l'instrument modélisé Normal / Corps de l'instrument modélisé en mousse caoutchouteuse

Level 3: 2 AtmDampd 4 AtmoOpen (Atmosphere Damped / Atmosphere Open)

L'Air présent dans le Corps de l'instrument modélisé a un fort taux coefficient d'absorption / Air respirable ©

ParSet 6 – Woodwinds

Ce dispositif de paramètres 6 est très adapté aux instruments à vent. Vous pouvez aussi obtenir des résultats intéressants avec les orgues, les synthés solo et autres instruments type « lead ».

Scape

Level 1: 1 String 3 Air

Détermine si la vibration de la colonne d'air ("Air") ou la vibration du médium vibrant ("String") génère un son. Dans le cas d'une colonne d'air, le son est créé par la résonance des turbulences d'air. Un modèle de médium vibrant déterministe est utilisé dans le cas de la vibration d'une corde (plus simplement, cela signifie sans lien transversal).

Level 2: 2 Metallic 4 Natural

Génère un genre d'harmoniques habituellement produites par le corps d'un instrument métallique en vibration.

Level 2: 1 Synthetic 3 Natural

Un modèle simplifié statique est utilisé ici; l'oscillation du générateur est aussi simplifiée. Les résultats sont un son statique, périodique qui serait décrit comme « feutré »

Level 2: 2 Warm 4 Cold

Détermine la tolérance des modes de l'oscillation principale. Ceci ajoute de la chaleur (Warm) et de la vie au signal, ou bien retire ces propriétés à ce dernier (Cold).

Level 3: 1 ToneHigh 3 Tone Low

Détermine le réglage de la caisse de résonance. Ceci affecte les formants du son.

Level 3: 2 / 4 ToneIntn (Tone Intensity)

Détermine le niveau d'accentuation de la résonance principale.

Sphere

Level 1: 1 Overblow 3 Underblow

Simule le corps de l'instrument modélisé comme étant celui d'une flûte dans laquelle on souffle exagérément. La hauteur et la composition harmonique se déplacent une octave plus haut.

Level 1: 2 Hollow 4 Rich

Modifie la forme du Corps de l'instrument modélisé. Par exemple, vous pourriez utiliser une flûte pour simuler une flûte de pan ou la réponse typique d'un instrument à anche (hautbois).

Level 2: 1 Light 3 Dark

Modifie la structure du Corps de l'instrument modélisé. Détermine la taille de l'ouverture à la base et les motifs de radiation et de réflexion des ondes stationnaires au sein du Corps de l'instrument modélisé. Pour des sons de type Orgue et certains instruments à vent, ceci peut servir à simuler la réflectivité et les propriétés des flux d'air dans les conduits et les tuyaux. Effet plutôt subtil.

Level 2: 2 Small 4 Large

Détermine la taille du corps résonant. Étant donné qu'elle peut être ajustée indépendamment de l'oscillation effective, vous pouvez simuler la réponse de cavités difformes possédant des modes irréguliers - par exemple, des bouteilles en verre soufflé et autres objets similaires.

Level 3: 1 SlowVibr 3 FastVibr (Slow Vibrato / Fast Vibrato)

Ralentit et accélère le tempo de jeu initial, incluant le vibrato. L'enveloppe entière du son rendu est ralentie, à une exception près : une phase d'attaque ajustable dont la vitesse est modifiable séparément.

Level 3: 2 FastAttk 4 SlowAttk (Fast Attack / Slow Attack)

Détermine la longueur de la phase d'attaque qui est exclue des effets de tempo variable / vitesse de vibrato (paramètre 1). À l'extrême valeur de « FastAttk », il n'y a pas de phase d'attaque (tout changement de la vitesse affecte le son dans sa globalité). À l'extrême valeur de « SlowAttk », la phase d'attaque est identique à l'originale, à la suite de quoi la vitesse change graduellement.

ParSet 7: Extreme Pads

Le set 7 est excellent pour les nappes et autres sons similaires constants (choeurs, etc.).

Scape

Level 1: 1 / 3 Character

Module le son, incluant la hauteur et la structure du Corps de l'instrument modélisé. Sa hauteur alterne entre octaves plus hautes ou plus basses, et son timbre change drastiquement.

Level 1: 2 / 4 Character

Module le son, incluant la hauteur et la structure du Corps de l'instrument modélisé. Sa hauteur alterne entre octaves plus hautes ou plus basses, et son timbre change drastiquement.

Level 2: 1 / 3 Lquified:

"Liquéfié" le son. Ce modèle à base d'algorithmes complexes de filtres modifie les coefficients du matériau.

Level 2: 2 / 4 Periodic

Modifie les motifs générateurs du son, allant du cas statique jusqu'au chaos. Il peut servir à rendre le son plus monotone, ce qui signifie qu'il est alors rendu avec moins de vie et de dynamique que l'original.

Level 3: 1 / 3 Alienizd (Alienized)

Module le Corps de l'instrument modélisé par inclusion de nouvelles fréquences de résonance du Corps de l'instrument modélisé avec des modes oscillatoires additionnels. Distord le son jusqu'au bruit.

Level 3: 2 / 4 Warm

Crée des battements complexes par inclusion d'irrégularités aléatoires au cours de la génération du son.

Sphere

Level 1: 1 / 3 ColorHi (Colour High)

Colore le timbre de l'instrument, similaire à une égalisation, mais avec une hauteur variable.

Level 1: 2 / 4 ColorSft (Colour Soft)

Détermine l'intensité de l'effet.

Level 2: 1 / 3 Open

Modifie la réflectivité du Corps de l'instrument qui est simulé

Level 2: 2 / 4 Funny

Module la structure du son par modification du Corps de l'instrument modélisé sans altérer l'oscillation de l'excitateur associé. Crée des effets similaires à la résonance - Le son apparaîtra diminué comme un jouet (amusant) ou bien il apparaîtra comme imposant voire effrayant (obsédant).

Level 3: 1 / 3 TapSync

Comparable à l'effet d'échantillonnage-blocage, cette fonction est cadencée au rythme des paramètres de reproduction internes au Neuron pour modifier le timbre du son. Le taux est défini en agissant sur le bouton de réglage de Tempo (Master Delay Time L).

Level 3: 2 / 4 Alternat

Cadencement au rythme de paramètre Liquefié. Ceci permet de générer des motifs timbraux variables périodiquement variant entre un éclaircissement et un assombrissement du son (« bright » et « dark »). La vitesse est définie par le bouton de tempo (Master Delay Time L).

Set8 - Loop Factory

Le Parameter set 8 convient mieux aux boucles, phrases et autres motifs complexes. Cet ensemble de paramètres permet une exécution du time stretching et du pitch shifting en temps réel.

Scope

Level 1: 1 / 3 SpdConst (Speed Constantity)

Détermine la vitesse du son interprété en fonction de la note jouée (cf Key Tracking) A la valeur de 127, la vitesse demeure constante quelle que soit la note jouée.

Level 1: 2 / 4 PitchVar (Pitch Variability)

Détermine la hauteur du son en fonction de la note jouée (cf Key Tracking) . A la valeur de 127, la hauteur demeure inchangée quelle que soit la note jouée.

Level 2: 1 / 3 Pitch

Détermine la hauteur sans causer un changement de vitesse de lecture.

Level 2: 2 / 4 Speed

Modifie la vitesse d'interprétation du son sans en modifier la hauteur.

Level 3: 1 / 3 Coherent

Simplifie le modèle rendu en imposant des restrictions polymorphes : cela réduit le mélange initialement complexe de composantes sonores à quelques partiels cohérents.

Level 3: 2 / 4 OrangeNs (Orange Noise)

Traite le signal via un résonateur complexe qui laisse passer uniquement les fréquences situées au même rang que la note jouée, et par conséquent, atténuant toutes les autres. La hauteur de base au rang de la note jouée est dérivée du réglage d'accordage principal de l'appareil. Il autorise toutes les autres fréquences de passer lorsque l'option « WhiteNs » est choisie

Sphere

Level 1: 1 / 3 EQ Freq (Equalizer Frequency)

Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur (EQ).

Level 1: 2 / 4 EQ Gain (Equalizer Gain)

Détermine l'intensité de l'accentuation ou de l'atténuation de la bande de fréquence choisie.

Level 2: 1 / 3 StaticFq (Static Frequency)

Remplace la source génératrice du son par un excitateur synthétique (bruit blanc) créant ainsi une couleur tonale plutôt bruitée (Static).

Level 2: 2 / 4 StatcAmt (Static Animation)

Quantité d'état statique (Static).

Level 3: 1 / 3 CombFreq (Combfilter Frequency)

Fréquence du filtre en peigne synthétisé : l'effet de filtrage en peigne résulte de l'ajout d'un tube sur le Corps de l'instrument modélisé, à la fin de la chaîne de traitement du son.

Level 3: 2 / 4 CombGain (Combfilter Gain)

Intensité de l'effet de filtrage en peigne.

Set9 - Multipurpose

Le Parameter set 9 est un ensemble générique utilisé pour une prise comprenant un instrument jouant monotimbralment. Ce set n'est pas adapté pour les boucles ou les phrases instrumentales complexes. Bien que le modèle vous laisse le soin de modifier la forme, la taille et la texture du corps de l'instrument modélisé avec précision, vous ne pouvez pas altérer les procédés de génération sonore sous-jacents

Scope

Level 1: 1 CrpSmall 3 CrpLarge (Corpus Small / Corpus Large)

Étalonne la taille du Corps de l'instrument modélisé et modifie de ce fait la hauteur des fréquences de résonance propres à l'instrument. Vous pouvez créer des effets intéressants en modulant ce paramètre à la volée, par exemple via un LFO ou une enveloppe.

Level 1: 2 / 4 CrpMatrl (Corpus Material)

La résonance intrinsèque du Corps de l'instrument modélisé repose en particulier sur ses composantes matérielles . Ce paramètre détermine les propriétés de réflexion de la caisse de résonance. Les hautes valeurs produisent une accentuation de la résonance tandis que des valeurs réduites produisent plutôt un étalement sonore diffus .

Level 2: 1 HiMovmnt 3 LoMovmnt (Hi and Lo Movement)

Détermine l'intensité des variations de la structure du Corps de l'instrument modélisé qui sont aléatoires au cours du temps. Parce qu'un instrument naturel ne réagit pas ainsi, ce réglage vous permet de créer une gamme d'effets dynamiques intéressants.

Level 2: 2 HiSoftns 4 LoSoftns (Hi and Lo Softness)

Détermine la douceur du son perçu Pour ce faire, l'appareil calcule des motifs d'oscillation interdépendants. Un coefficient de réflexion plus important (Level 1 CrpMatrl) est requis pour bien ressentir ce changement dans le son.

Level 3: 1 / 3 2 / 4 Shape Parameter

Ce paramètre détermine la forme du Corps de l'instrument modélisé et par conséquent sa résonance intrinsèque.

Sphere

Level 1: 1 / 3 BodyTone 2 / 4 Amount

Met en forme le timbre issu de caisse de résonance et en gère son volume. Ceci vous donne le moyen de déterminer la fréquence fondamentale du Corps de l'instrument modélisé.

Level 2: 1 / 3 BdyColor (Body Color) 2 / 4 Amount

Détermine la quantité et les propriétés de réflexion des fréquences de résonance qui sont relatives à la forme de l'instrument. De hautes valeurs produisent un son plus brillant en accentuant les attributs sonores qui sont fonction de la forme du corps de l'instrument modélisé . Vous pouvez à l'aide de ce paramètre influencer la structure du formant de sonorités de type vocales .

Level 3: 1 / 3 CorpOpen (Corpus Opening) 2 / 4 Reflection

Definit la réflexion du Corps de l'instrument modélisé. De hautes valeurs produisent un son ouvert, tandis que des valeurs faibles ne permettent qu'à quelques fréquences de rang élevé de s'échapper de l'instrument.