

6.2.1.3 Sample

Principes

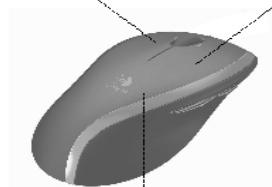
MM.Sample est un instrument virtuel qui se base sur la synthèse par lecture d'échantillons comme MM.Accel. Par contre, l'étirement temporel est ici permanent. La structure rythmique reste constante, tandis que l'on peut faire évoluer la hauteur du son. Il est également possible de se déplacer en temps réel dans le sample afin de créer des boucles à différents point d'encrage.

Pistes

"Etude aux chemins de fer" de Pierre Schaeffer
"Come out" de Steve Reich

Déclenchement
Clic gauche

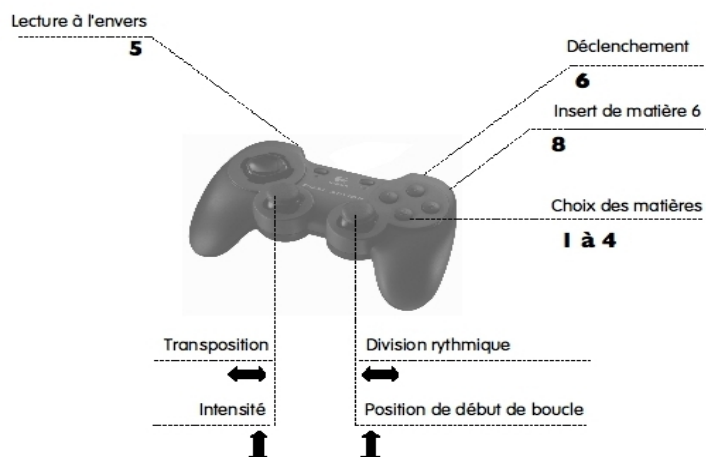
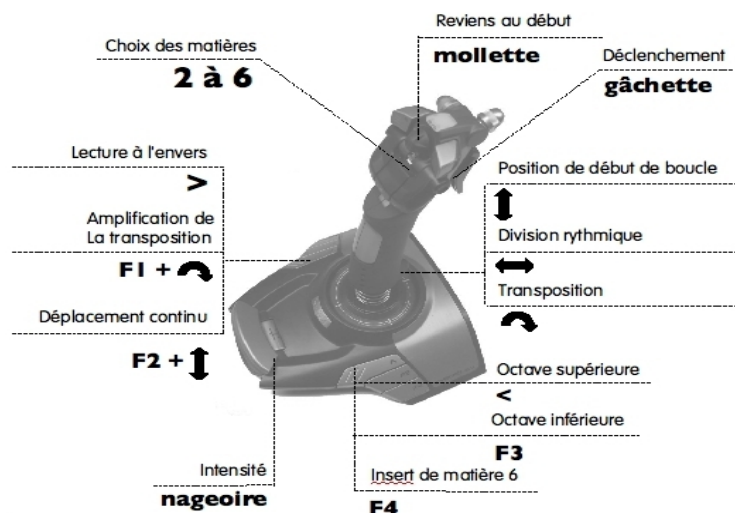
Insert matière 6
Clic droit



Position de début de boucle



Transposition



Paramètres AUDIO de l'instrument MM.SAMPLE

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
Declenche son	@norm 0.	Active ou désactive la lecture du son quand la valeur > 0
Volume audio	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume de sortie de l'instrument
Transposition	@@min 0. @max 100. @norm 50.	Modifie la trasposition continue ou discontinue du sample suivant l'état de l'interrupteur Transp discont/cont
Division rythmique	@min 0. @max 100. @norm 50.	Définit la durée de boucle : 0% > duree = 1/16 de mesure, 25% > duree = 1/8 m., 50% > duree = 1/4 m., 75% > duree = 1/2 m., 100% > duree = 1 m.
Amplitude trans. cont.	@min 0. @norm 36.	Définit l'amplitude de transposition continue par défaut de -36 à + 36 1/2 tons. Il faut que Transp discont/cont soit > 0. pour que le paramètre soit actif
Position debut	@norm 0. @min 0.	Déplace le début de la boucle : 0% = 0 ms, 100% = 1700 ms
Revient debut	@norm 0.	Redémarre la lecture au début du sample quand la valeur >0.
Pos. deb. dif/im	@norm 0.	Prend en compte la position de début immédiatement ou à la boucle suivante
Transp discont/cont	@norm 0.	Définit si la transposition varie en discontinue sur une des 7 valeurs définies ou en discontinue entre + ou - 3 octaves
Octave -	@norm 0.	Transpose à l'octave inférieur sans changer la structure temporelle du sample
Octave +	@norm 0.	Transpose à l'octave supérieure sans changer la structure temporelle du sample
Inversion lecture	@norm 0.	Inverse le sens de lecture du sample quand la valeur > 0
Sample 1	@norm __LiveSound01__.aif	Sample lu quand la sélection sample 1 est activée
Sample 2	@norm __LiveSound02__.aif	Sample lu quand la sélection sample 2 est activée
Sample 3	@norm __LiveSound03__.aif	Sample lu quand la sélection sample 3 est activée
Sample 4	@norm __LiveSound04__.aif	Sample lu quand la sélection sample 4 est activée
Sample 5	@norm __LiveSound05__.aif	Sample lu quand la sélection sample 5 est activée
Sample 6	@norm __LiveSound06__.aif	Sample lu quand la sélection sample 6 est activée
Selection sample 1	@norm 0.	Active le lecteur de sample 1 quand la valeur > 0.
Selection sample 2	@norm 0.	Active le lecteur de sample 2 quand la valeur > 0.
Selection sample 3	@norm 0.	Active le lecteur de sample 3 quand la valeur > 0.
Selection sample 4	@norm 0.	Active le lecteur de sample 4 quand la valeur > 0.
Selection sample 5	@norm 0.	Active le lecteur de sample 5 quand la valeur > 0.
Selection sample 6	@norm 0.	Active le lecteur de sample 6 quand la valeur > 0.
Debut sample 1	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 1 en + de position debut
Debut sample 2	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 2 en + de position debut
Debut sample 3	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 3 en + de position debut
Debut sample 4	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 4 en + de position debut
Debut sample 5	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 5 en + de position debut
Debut sample 6	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 6 en + de position debut
Duree sample 1	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 1
Duree sample 2	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 2
Duree sample 3	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 3
Duree sample 4	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 4
Duree sample 5	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 5
Duree sample 5	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 6
Volume sample 1	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 1
Volume sample 2	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 2
Volume sample 3	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 3
Volume sample 4	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 4
Volume sample 5	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 5
Volume sample 6	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 6
Hauteur sample 1	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 1
Hauteur sample 2	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 2
Hauteur sample 3	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 3
Hauteur sample 4	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 4
Hauteur sample 5	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 5
Hauteur sample 6	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 6
Transp. discontinue	@norm -12. -7. -5. 0. 2. 5. 12.	Echelle de transposition discontinue

Paramètres VIDEO de l'instrument MM.SAMPLE

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
Amp. gene. Z	@norm 0.	Contrôle l'amplitude du mouvement des particules en Z
Couleur 1	255. 255. 255.	Intensité des 3 composantes rouge vert bleu des particules 1
Couleur 2	255. 255. 255.	Intensité des 3 composantes rouge vert bleu des particules 2
Couleur 3	255. 255. 255.	Intensité des 3 composantes rouge vert bleu des particules 3
Couleur 4	255. 255. 255.	Intensité des 3 composantes rouge vert bleu des particules 4
Couleur 5	255. 255. 255.	Intensité des 3 composantes rouge vert bleu des particules 5
Couleur 6	255. 255. 255.	Intensité des 3 composantes rouge vert bleu des particules 6
Selection visuel 1	@norm 0.	Active le visuel 1
Selection visuel 2	@norm 0.	Active le visuel 2
Selection visuel 3	@norm 0.	Active le visuel 3
Selection visuel 4	@norm 0.	Active le visuel 4
Selection visuel 5	@norm 0.	Active le visuel 5
Insert visuel 6	@norm 0.	Insert le visuel 6
Diffusion visuel 1	@min 0. @norm 400.	Largeur du faisceau de projection des particules du visuel 1
Diffusion visuel 2	@min 0. @norm 400.	Largeur du faisceau de projection des particules du visuel 2
Diffusion visuel 3	@min 0. @norm 400.	Largeur du faisceau de projection des particules du visuel 3
Diffusion visuel 4	@min 0. @norm 400.	Largeur du faisceau de projection des particules du visuel 4
Diffusion visuel 5	@min 0. @norm 400.	Largeur du faisceau de projection des particules du visuel 5
Diffusion visuel 6	@min 0. @norm 400.	Largeur du faisceau de projection des particules du visuel 6
Force verticale 1	@min 0. @norm 200.	Force verticale de projection des particules du visuel 1
Force verticale 2	@min 0. @norm 200.	Force verticale de projection des particules du visuel 2
Force verticale 3	@min 0. @norm 200.	Force verticale de projection des particules du visuel 3
Force verticale 4	@min 0. @norm 200.	Force verticale de projection des particules du visuel 4
Force verticale 5	@min 0. @norm 200.	Force verticale de projection des particules du visuel 5
Force verticale 6	@min 0. @norm 200.	Force verticale de projection des particules du visuel 6
Type de trace 1		Définit si les particules du visuel 1 sont des lignes ou des points
Type de trace 2		Définit si les particules du visuel 2 sont des lignes ou des points
Type de trace 3		Définit si les particules du visuel 3 sont des lignes ou des points
Type de trace 4		Définit si les particules du visuel 4 sont des lignes ou des points
Type de trace 5		Définit si les particules du visuel 5 sont des lignes ou des points
Type de trace 6		Définit si les particules du visuel 6 sont des lignes ou des points
Transparence		Indique si l'objet est transparent ou opaque