

**AKAI**  
*professional*

**S5000/S6000**

---

**STEREO DIGITAL SAMPLER**

**Addendum version logicielle V1.30**

**MISE EN GARDE**

Afin d'éviter tout risque d'incendie ou de décharge électrique, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

**Manuel de l'Utilisateur**



**MARQUES DÉPOSÉES**

Macintosh est une marque déposée de Apple Computer Inc. Tous les autres noms de marques, produits et sociétés sont la propriété de leur dépositaire respectif.

La version 1.30 du logiciel d'exploitation introduit de nouvelles fonctions et diverses améliorations.

## NOUVELLES FONCTIONS

- Compatibilité avec toutes les collections de sons au format Emu EIII.
- Fonction d'éjection du volume via logiciel pour les supports de masse amovibles de type Jaz, Zip, CD-ROM, etc...
- Fonction RAMP START/END dans le menu EDIT SAMPLE.
- Fonction de sauvegarde sur disque.
- Fonction MEMORY COMPACT.
- Fonction PLAYSHEET

## AMÉLIORATIONS

### Problème de noms de fichiers sur Macintosh

Le problème déjà ancien des noms de fichiers lors de la lecture d'un disque de S5000/6000 sur un Macintosh Apple est à présent résolu. Auparavant, si plusieurs fichiers portaient des noms dont les huit premiers caractères étaient identiques (exemple : NEW SAMPLE 1, NEW SAMPLE 2, NEW SAMPLE 3... ou NEW PROGRAM 1, NEW PROGRAM 2...), ces noms se retrouvaient tronqués lors du passage sur le Mac et devenaient identiques ! Ce que le Macintosh n'accepte pas, venant de fichiers se trouvant dans un même dossier... Résultat : les fichiers disparaissaient, il n'en restait apparemment plus qu'un dans le dossier : les autres étaient absolument intacts, mais devenus invisibles ! Ce problème est à présent résolu.

### Sélection de MULTI, PROGRAM et SAMPLE améliorée

Dans les précédentes versions du logiciel d'exploitation, lorsqu'on sélectionnait un programme (par exemple) tout en en jouant un autre, le son précédent était coupé et on n'entendait plus rien jusqu'à ce qu'une nouvelle note soit jouée (permettant d'entendre le programme sélectionné). De même, si un son en était à sa phase de release (autrement dit, aucune note n'est tenue, le son s'éteint de lui-même, en phase de résonance), sélectionner un nouveau programme coupait net cette résonance. Ce défaut a été résolu.

À présent, lorsque vous jouez et maintenez une note (ou si le son est en phase de release) et que vous sélectionnez un autre programme, le précédent va jusqu'à la fin naturelle du son (ou continue de sonner jusqu'à ce que vous relâchiez la touche). Même chose pour les Multis et les samples.

### Meilleure compatibilité avec les "anciennes" bibliothèques de sons (en particulier, les boucles)

Le S5/6000 demande une durée de séparation d'au moins 15 échantillons entre la fin d'une boucle et la fin de l'échantillon "source" lui-même. Ceci afin de pouvoir mettre en œuvre, dans les meilleures conditions possibles, un processus d'interpolation lorsqu'il faut transposer les samples.

Toutefois, beaucoup de samples provenant de bibliothèques assez anciennes (particulièrement ceux créés avec la fonction CUT S>LP du menu TRIM du S3000), ainsi que les samples créés avec des éditeurs audio pour Mac ou PC font correspondre *exactement* la fin de la boucle à la fin de l'échantillon "source". Résultat : lorsque vous lisez de telles boucles sur le S5/6000, des clics et autres parasites peuvent apparaître, surtout si vous demandez une transposition. Ce problème est désormais résolu : le S5/6000 importe sans problème des boucles éditées sur S1000, S1100, S3000 ou sur des logiciels d'édition de formes d'onde.

### Fonctions de SYSEX améliorées

Les fonctions SyEx (System Exclusive) ont été étendues à l'édition de MULTIS et de PROGRAMS ainsi qu'à certaines opérations accessibles depuis la face avant. Pour plus de détails concernant les détails d'implémentation, veuillez vous reporter aux documents se trouvant sur notre site Web.

### Gestion des disques améliorée

Le système de gestion des disques se livre désormais à une exploration automatique du contenu de tout support amovible après éjection/introduction. Par exemple, si vous éjectez un CD-ROM, le sampler explore automatiquement la chaîne SCSI, s'aperçoit que le CD-ROM a été éjecté et indique EMPTY DRIVE dans la page DISK LIST (ce qui a également rapport avec la fonction "soft-eject", que nous verrons plus tard dans cet addendum).

De même, dès qu'un disque est inséré, le S5/6000 le détecte et met à jour automatiquement la page DISK LIST.

Cette fonction d'AUTO-SCAN peut être activée/désactivée (ON/OFF) via une nouvelle fonction se trouvant dans la page SYSTEM UTILITIES (ON est sélectionné par défaut).

### Vérification de la référence externe (External Sync)

Si un problème survient alors que le S5/6000 est référencé à un wordclock externe (par exemple, extinction de l'appareil référence ou débranchement du câble), le message suivant apparaîtra :



Le S5/6000 vous prévient que "LE VERROUILLAGE SUR LA RÉFÉRENCE EXTERNE A ÉTÉ PERDU" et donne le choix entre réessayer ou basculer sur la référence interne (44,1 kHz).

### Sélection indépendante des disques de chargement et de sauvegarde

On peut désormais spécifier des disques différents pour le chargement ou la sauvegarde des données. Ce qui permet, par exemple, de charger des sons depuis un CD-ROM pour les utiliser dans un Multi que vous sauvegardez sur un disque dur. Auparavant, il vous aurait fallu sélectionner le CD-ROM, charger les sons, aller dans SAVE, trouver la DISK LIST, sélectionner le disque dur, sauvegarder, puis tout recommencer pour le son suivant : LOAD, aller en DISK LIST, sélectionner le CD-ROM, charger, etc... À présent, il suffit de sélectionner une fois pour toutes le disque dur sur lequel vous désirez sauvegarder et le CD-ROM depuis lequel vous désirez charger les sons : plus besoin de passer sans cesse de l'un à l'autre.

### Problèmes de chargement de MULTIS/PROGRAMS

Il avait été décelé un problème lors du chargement de plusieurs MULTIS ou PROGRAMS : si un élément n'était pas trouvé (par exemple, un PROGRAM ou un SAMPLE), alors le reste des MULTIS/PROGRAMS n'était pas chargé. Désormais, le S5/6000 charge tous les éléments qu'il trouve et indique, après chargement, les éléments qu'il n'a pu trouver.

### Problème de synchronisation à un signal de MIDI Clock

Le sampler pouvait rester "en attente" lorsqu'il recevait un signal de MIDI Clock sur les deux entrées MIDI A et B. Il peut désormais gérer des signaux de MIDI Clock arrivant sur ses deux entrées MIDI.

### AUDITION SAMPLE dans EDIT SAMPLE/QUICKLOAD

Il est désormais possible d'écouter un sample dans la page EDIT SAMPLE/QUICKLOAD. Pour sortir de cette page, il suffit d'utiliser la touche EXIT.

## COMPATIBILITÉ AVEC LES BIBLIOTHÈQUES DE SONS AU FORMAT EMU III

Le S5/6000 sait désormais charger, depuis des CD-ROM Emu, des bibliothèques de sons au format Emu EIII.

Aucune procédure particulière n'est requise - il suffit d'insérer le CD-ROM, de le sélectionner dans la page DISK LIST, d'aller en page LOAD et de charger les sons exactement comme d'habitude.

Les 'banques' Emu apparaissent sous forme de dossiers contenant les programmes ('presets' en langage Emu) et les samples. Les procédures de chargement habituelles sont applicables, et vous pouvez charger au choix tout le dossier ou uniquement des programmes sélectionnés, avec ou sans leurs samples, ou encore juste les samples. Pour écouter les samples, procédez de façon habituelle.

Bien sûr, vous pouvez sauvegarder les programmes sur votre disque dur (ou tout autre volume) si désiré ; dans ce cas, ils seront bien sûr enregistrés au format Akai (programmes .AKP) et les samples prendront la forme de fichiers .WAV.

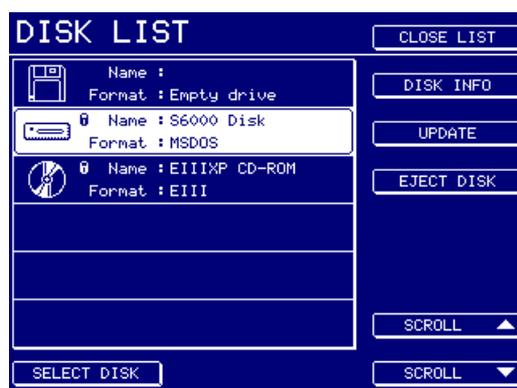
**NOTE 1 :** *Les ingénieurs de chez AKAI professionnel ont fait tout leur possible pour que les sons Emu soient lus dans les meilleures conditions possibles dans le S5/6000 : toutefois, à cause de différences intrinsèques aux machines, une précision absolue ne peut être garantie dans tous les cas. Par conséquent, quelques interventions sur les sons eux-mêmes seront parfois nécessaires. La plupart d'entre eux devraient toutefois être traduits dans de bonnes conditions.*

**NOTE 2 :** *Selon les performances de votre lecteur de CD-ROM, vous trouverez peut-être que le chargement de données au format Emu prend plus de temps que pour d'autres formats de données. Cette différence est due aux 'traductions' des fichiers effectuées pendant le processus de chargement.*

## ÉJECTION “SOFT EJECT” DU DISQUE

Avec la précédente version du logiciel d'exploitation, il était essentiel d'utiliser la fonction UPDATE de la page DISK LIST lorsqu'on changeait de support amovible ou de disque extractible, sous peine de voir apparaître de nombreux problèmes... En effet, lorsqu'un disque était éjecté, son répertoire restait dans la mémoire vive du sampler. Lorsqu'on oubliait d'appuyer sur UPDATE après avoir inséré un nouveau disque, le sampler ne savait pas que le disque avait changé : dès lors, toute tentative d'accès au disque (sauvegarde, chargement, lecture de samples virtuels, etc...) ou toute opération se heurtait à un gros problème : le répertoire que le sampler avait en mémoire ne correspondait pas à celui du nouveau disque !

La version 1.30 du logiciel d'exploitation corrige ce problème. La page DISK LIST prend à présent l'aspect suivant :



Même si elle se trouvait déjà dans la précédente version de logiciel d'exploitation, la fonction EJECT DISK (en [F12]) permet désormais d'éjecter le disque depuis le sampler lui-même (comme, sur un Mac, on éjecte un disque en le mettant à la corbeille). Ainsi, le sampler 'sait' que le disque a été éjecté, et son répertoire est effacé de sa mémoire interne. Dès insertion d'un autre disque, la nouvelle fonction AUTO SCAN le détecte, et réactualise les informations du sampler (répertoire notamment).

Lorsqu'un support amovible est inséré dans un lecteur connecté au S5/6000, ce dernier est “verrouillé” (ce qui est indiqué par l'icône de cadenas) et on ne peut plus éjecter le support depuis la face avant du lecteur. L'éjection doit forcément s'effectuer depuis la page DISK LIST : sélectionnez-y le disque que vous désirez éjecter, puis appuyez sur [F12] : il sera alors physiquement éjecté du lecteur. Le sampler explorera alors le bus SCSI, afin de déterminer ce qui s'y trouve : vous verrez apparaître une fenêtre de dialogue, dans laquelle le lecteur sera déclaré comme vide (“Empty”). À l'insertion d'un nouveau disque, et en supposant que la fonction DISK AUTO SCAN est activée dans la page UTILITIES/SYSTEM, le S5/6000 explore à nouveau son bus SCSI, et se met à jour en chargeant le répertoire du disque inséré dans sa mémoire vive.

Résultat de toutes ces améliorations : il n'est plus nécessaire d'appuyer sur UPDATE ([F11]) chaque fois que vous changez de disque, tout est automatique désormais.

**NOTE :** Si la fonction DISK AUTO SCAN n'est pas activée (OFF) dans UTILITIES/SYSTEM, il faut utiliser, comme avant, la fonction UPDATE lorsque vous changez de disque.

Veuillez noter que les disquettes ne sont pas concernées par cette fonction.

**\*\*\* REMARQUE IMPORTANTE \*\*\***

À l'intention de ceux qui persistent à vouloir relier leur sampler, via SCSI, à un Mac ou un PC, ou ceux qui partagent un même disque entre deux samplers : la fonction AUTO-SCAN n'est pas infaillible ! Laisser deux contrôleurs SCSI accéder librement à un disque commun peut être source de problèmes divers - pouvant vous obliger, pour éviter des crashes inopinés sur le bus SCSI, à désactiver la fonction DISK AUTO SCAN dans UTILITIES/SYSTEM SETUP. Pourquoi donc ? En voici la cause...

Dans le cas d'un S5/6000 relié à un Mac ou un PC, utiliser la fonction EJECT DISK éjectera le disque sélectionné, effacera son répertoire de la mémoire du sampler, lancera une exploration du bus SCSI, à l'issue de laquelle la fonction indiquera au sampler que le lecteur correspondant est vide, mais...

De son côté, le Mac/PC n'a aucun moyen de savoir que le disque a été éjecté : pour lui, rien de changé, c'est toujours le disque original qui est monté. Résultat : dès que vous désirez accéder au disque sur le Mac/PC, des problèmes pourront survenir.

De même, lorsque deux samplers accèdent à un même lecteur, les mêmes principes s'appliquent. Si vous utilisez la fonction EJECT DISK depuis le sampler A, le sampler B ne peut pas le savoir, d'où apparition de problèmes divers lorsque vous essaieriez d'utiliser des fonctions disque sur le sampler B.

Il s'agit là de limitations dues au SCSI et non à une mauvaise conception du système d'exploitation du S5/6000.

Vous trouverez sur notre site Web des documents détaillés sur les dangers que représentent plusieurs contrôleurs SCSI essayant de se partager un même bus SCSI (autrement dit, ce qui se passe quand on branche un sampler et son lecteur à un autre appareil SCSI).

<http://www.akaipro.com/downloads.html>

ou...

<http://www.akaipro.com/tips-samplers.html>

Certes, il est "théoriquement" possible de relier votre sampler à un Mac, un PC ou un autre sampler via SCSI. Cela dit, compte tenu des nombreux problèmes que ce branchement crée, cette exploitation ne peut être recommandée. AKAI professional M.I. Corp., ne peut être tenue pour responsable des problèmes et/ou des pertes de données qui pourraient survenir dans un tel contexte d'utilisation du S5/6000.

Si vous désirez quand même utiliser votre sampler de cette façon, il est recommandé de commuter la fonction DISK AUTO SCAN sur OFF dans la page UTILITIES/SYSTEM.

En exploitation "autonome", toutefois (c'est-à-dire un sampler relié à des lecteurs à supports de masse amovibles, sans Mac/PC ou second sampler branché), vous trouverez certainement que la nouvelle fonction AUTO-SCAN améliore grandement la fiabilité du système lors des changements de disques.

## FONCTIONS 'RAMP' DANS EDIT SAMPLE

Pour éliminer toute apparition de clics et de pops au début et à la fin de samples, deux nouvelles fonctions - RAMP START et RAMP END - ont été introduites dans la page EDIT SAMPLE - FADE UP/DOWN :



Lorsque la fonction RAMP START est désactivée (OFF) (autrement dit ) , le temps de montée du sampler est instantané (0 milliseconde), ce qui peut provoquer l'apparition de clics dans certaines situations. Si c'est le cas, activez la fonction RAMP START (ON) (c'est-à-dire ). La position par défaut est OFF ().

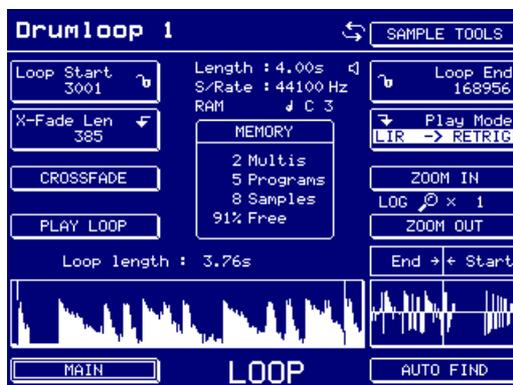
Lorsque la fonction RAMP END est activée (ON, c'est-à-dire ), un court fade (128 samples, soit environ 3 millisecondes) est créé à la fin du sample, afin d'éviter toute apparition de clics et de pops. Si elle est désactivée (OFF, c'est-à-dire ), aucun fade ne sera appliqué. La position par défaut est ON ().

Ces deux fonctions travaillent en "temps réel" ; vous pouvez les activer ou les désactiver à votre convenance...

**NOTE :** Les anciens samplers Akai créent par défaut un court fade en début et en fin de sample : une particularité également valable pour d'autres marques de samplers et la plupart des modules de sons, cartes audio, enregistreurs sur disque dur, etc... L'avantage de ces courts fades est d'éviter l'apparition de clics et de pops. Toutefois, s'ils sont appliqués en début de sample, ils peuvent "raboiter" l'attaque et ainsi déformer les informations de transitoire d'attaque. La version 1.30 de logiciel d'exploitation permet de supprimer ces fades, pour une flexibilité optimale.

## NOUVELLES FONCTIONS LOOP

Plusieurs nouvelles fonctions de lecture en boucle ont été introduites dans la version 1.30 du logiciel d'exploitation, elles sont accessibles depuis la fenêtre EDIT SAMPLE : LOOP.



Ces nouvelles fonctions sont :

LIR -> RETRIG

Abréviation de LOOP IN RELEASE UNTIL RE-TRIGGERED. Autrement dit, une fois qu'un sample a été déclenché, il est lu en boucle indéfiniment, jusqu'à réception d'un message MIDI correspondant à la même note sur le même canal MIDI.

Imaginons, par exemple une boucle de batterie assignée à la note Do 1 dans un programme, pour laquelle vous activez la fonction LIR -> RETRIG, une autre pour la note Ré 1, une autre encore pour la note Mi 1. Jouer un Do 1 déclenche la première boucle, qui sera lue jusqu'à ce que vous rejouiez un Do 1, ce qui l'arrêtera (ou plus exactement, lira sa phase de release). Si vous jouez un Ré 1 ou un Mi 1, vous déclencherez les autres boucles de la même façon.

Un exemple plus spécifique ? Voici...

Vous utilisez, sur le couplet, une boucle de batterie assignée à la note Do 1, pour laquelle LIR -> RETRIG est activée. Vous utilisez une autre boucle de batterie sur le refrain, assignée au Ré 1, et une troisième boucle sur le pont, assignée à Mi 1 - toutes deux en mode LIR -> RETRIG. Jouez Do 1 : la boucle du couplet est lue. Elle est lue indéfiniment, ce qui vous permet d'improviser à votre guise par-dessus. Pour passer au refrain, appuyez simultanément sur Do 1 et Ré 1 : la boucle "couplet" s'arrêtera, la boucle "refrain" commencera. Improvisez dessus, et, quand vous le désirerez, il suffira d'appuyer simultanément sur les touches Ré 1 et Do 1 pour revenir à la boucle "couplet". Vous désirez passer au pont ? Appuyez simultanément sur Do 1 et Mi 1... Et ainsi de suite - de quoi ne plus pouvoir s'arrêter de jouer !

Cette fonction a été ajoutée non seulement pour satisfaire les utilisateurs de Playsheets (voir plus loin), mais en réponse aux requêtes demandant plus de fonctionnalités de type "phrase sampling".

PLAY -> RETRIG

Cette fonction permet, comme précédemment, de déclencher un sample "one-shot", MAIS vous pouvez en suspendre à tout moment la lecture, en envoyant le même message de note. Autrement dit...

Vous disposez d'un long sample (RAM ou virtuel). Il dure X secondes, et vous voulez l'arrêter à un moment précis (normalement, ONE-SHOT le lirait jusqu'à la fin, sans moyen de l'arrêter). La fonction PLAY -> RETRIG permet de lancer la lecture du sample et, au moment désiré, de l'arrêter en rejouant la même note.

Cette fonction a été ajoutée, au départ, pour satisfaire ceux qui disposent de très longs samples virtuels ; mais elle comblera aussi les utilisateurs de PLAYSHEET (voir plus loin).

## SCSI COPY

La page UTILITIES s'est aussi vu ajouter quelques fonctions :



L'une d'entre elles - SCSI COPY - permet d'effectuer une copie image miroir d'un disque vers un autre. Selon votre configuration, appuyer sur SCSI COPY fera apparaître cet écran :



L'écran indique le disque source et celui de destination.

Pour sélectionner le disque que vous désirez copier (source), il suffit d'appuyer sur [F4] puis de le sélectionner avec la molette DATA (ou en entrant directement son numéro d'identification SCSI depuis le clavier). Pour sélectionner le lecteur sur lequel vous désirez effectuer la copie (destination), il suffit d'appuyer sur [F12] puis de le sélectionner avec la molette DATA (ou en entrant directement son numéro d'identification SCSI depuis le clavier). L'écran ressemblera alors à celui-ci :



Pour lancer la copie, il suffit d'appuyer sur COPY.



**(SUITE DES REMARQUES IMPORTANTES)**

Il serait évidemment idéal de pouvoir copier uniquement des parties d'un disque vers un disque d'archivage, par exemple les dossiers de votre choix, et aussi de pouvoir "panacher" des données provenant de plusieurs disques sur un seul support d'archivage : nous en sommes conscients, mais ces manipulations ne sont pas encore possibles dans cette version de logiciel d'exploitation. Au fil des prochaines versions, les fonctions d'archivage seront affinées : la version 1.30 en constitue une première phase, et nous avons jugé préférable de proposer des fonctions d'archivage, même grossières, que de ne pas en proposer du tout. Si vous préférez, vous pouvez toujours charger toutes les données d'un disque dans la mémoire du sampler et les sauvegarder sur un disque d'archivage...

**MEMORY COMPACT**

Une autre des fonctions nouvelles du menu UTILITIES s'appelle MEMORY COMPACT :



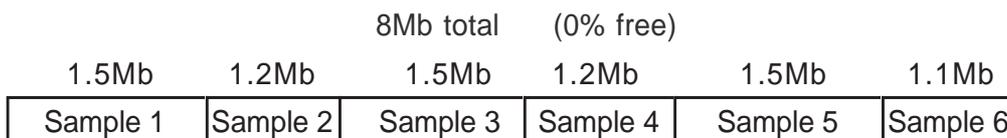
Les données des samples occupent des emplacements mémoire contigus, mais supprimer des samples peut parfois créer des espaces mémoire inutilisés. Le sampler effectue ces manipulations automatiquement en tâche de fond dès que vous supprimez quelque chose (en particulier, des samples courts), mais il existe certaines circonstances (par exemple lorsque la mémoire est pleine et que vous supprimez quelques samples longs) où il ne peut rien faire par lui-même. La fonction COMPACT MEMORY nécessite certes une intervention manuelle, mais elle assure une défragmentation efficace de l'espace mémoire du sampler, ce qui comble tous les trous qui pourraient être apparus à la suite de suppression de samples. Après avoir appuyé sur la touche COMPACT MEMORY, la jauge suivante apparaît :



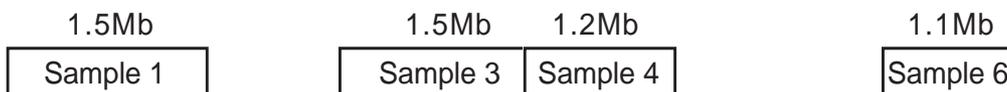
Elle indique l'avancement du processus.

Il ne devrait pas être nécessaire de recourir régulièrement à cette nouvelle fonction ; COMPACT MEMORY ne devrait être utilisée que lorsque, par exemple, la mémoire du sampler est pleine et qu'après avoir supprimé un ou deux longs samples pour faire de la place, le sampler vous informe qu'il ne reste plus assez de place en mémoire pour charger quoi que ce soit ! Dans cette situation, les espaces libres apparus dans la mémoire du sampler après suppression des longs samples ne sont pas directement utilisables puisqu'il n'y a pas eu défragmentation.

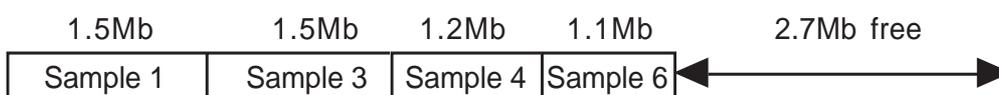
C'est justement l'utilité de la fonction COMPACT MEMORY : elle fera en sorte de rassembler les différentes données, de façon à leur faire occuper des espaces mémoire contigus, et de libérer le maximum de place possible pour accueillir de nouvelles données. Par exemple :



Après suppression (sans défragmentation automatique)



Après action de COMPACT MEMORY



## FONCTION PLAYSHEET

La fonction Playsheet a été conçue spécifiquement pour un usage “théâtral”, répondant aux demandes d'utilisateurs travaillant dans ce domaine, qui réclamaient une méthode permettant de lire des sons sans devoir recourir à un clavier “musique”. En effet, les samplers remplacent de plus en plus souvent les magnétophones ou les lecteurs de cartouches dans les régies son des théâtres, mais dans ce contexte, un clavier “musique” (ou tout autre contrôleur MIDI) ne constitue pas le moyen idéal, pour l'ingénieur du son, de déclencher un effet sonore, une musique, etc. S'ils se résolvent à utiliser un clavier MIDI, c'est qu'il n'y a vraiment pas d'alternative ! Jusqu'à aujourd'hui...

Une playsheet (traduction littérale : “feuille de lecture”) permet de sélectionner jusqu'à dix sons, qu'on déclenche ensuite depuis les touches de la face avant. Plutôt que de “sons”, il est plus exact de parler de programmes : au lieu de déclencher des samples “bruts”, vous pouvez ainsi utiliser toutes les fonctions d'édition des programmes (enveloppes, filtres, LFO...) pour améliorer vos samples, et même les superposer, pour plus de souplesse dans la création sonore. Vous pouvez aussi assigner différents sons aux différentes sorties du S5/6000, et même utiliser les effets de la carte EB20 (si elle est intégrée, dans le cas du S5000).

Une playsheet est en fait un Multi, et le mode Playsheet constitue simplement une façon de le présenter différemment, afin de pouvoir déclencher les sons depuis la face avant. Par exemple :

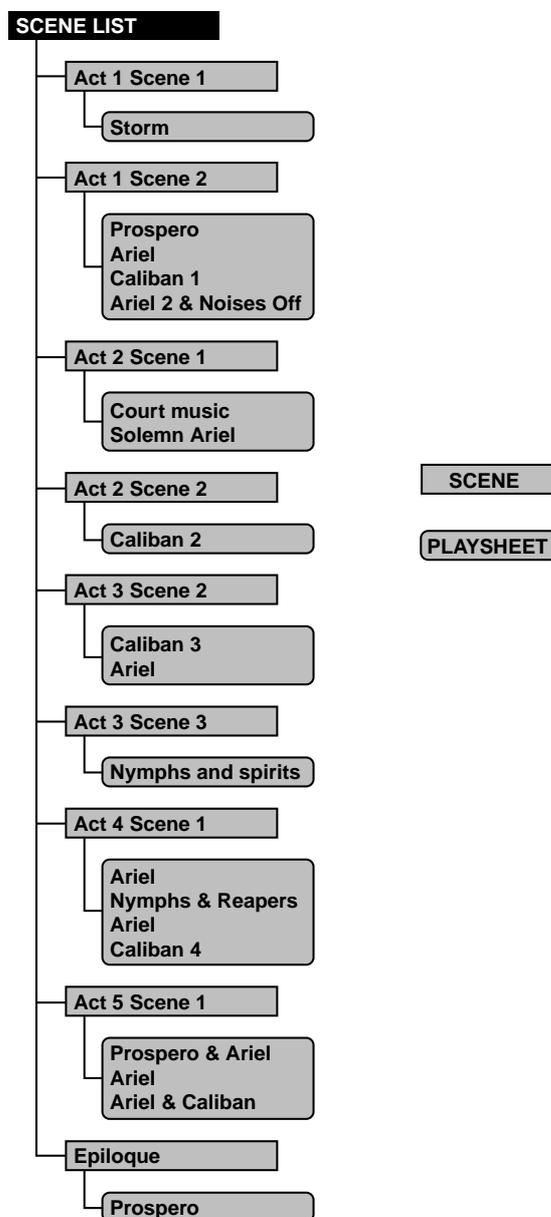


L'écran ci-dessus constitue un exemple tout à fait typique de playsheet pour une production théâtrale où les sons, après sélection, sont déclenchés ‘en direct’ en appuyant sur les touches F3 à 7 et F11 à 15 selon l'action se déroulant sur scène. Bien sûr ces sons peuvent être des musiques, des bruitages, des effets sonores... peu importe !

Le S5/6000 peut mémoriser jusqu'à 128 playsheets ; pour passer de l'une à l'autre, il suffit d'utiliser F2 ou F10. Vous pouvez ainsi accéder à tous les sons et playsheets depuis ce seul écran, en appuyant sur les touches situées de part et d'autre de l'écran LCD, sans besoin d'équipements supplémentaires.

Vous pouvez également rassembler les playsheets dans des Scènes, dans lesquelles on navigue via les touches F8 et F16. Vous pouvez ainsi organiser de façon très efficace les musiques et sons divers destinés à vos productions.

Par exemple, voici à quoi pourrait ressembler une liste de sons destinés à une représentation de “La Tempête” de Shakespeare :



Chaque scène peut renfermer un nombre quelconque de playsheets et chaque playsheet contient les musiques et divers effets sonores nécessaires à l’action. Pour sélectionner les playsheets et les scènes, il suffit d’utiliser respectivement les touches NEXT/PREV SHEET (F2 et F11) et NEXT/PREV SCENE (F8 et F16) dans la page PLAYSHEET. Vous noterez que dans cet exemple, certaines playsheets (“Prospero” et “Ariel”, par exemple) reviennent tout au long de la pièce - dès qu’un “thème de base” se trouve repris dans plusieurs scènes, c’est une façon économique d’utiliser le concept de playsheets.

Dans cet exemple, il n’est pas absolument nécessaire de répartir les playsheets dans plusieurs Scènes - en fait, on pourrait avoir une seule Scène (appelons-la “La Tempête”) contenant les 19 playsheets.

Bien sûr, une production n’est pas forcément aussi complexe, et une seule playsheet suffira sans aucun doute dans nombre de productions simples, ne nécessitant que quelques effets sonores.

## CRÉER UNE PLAYSHEET

Comme une playsheet est en fait un Multi, il faut passer en mode MULTI pour créer des playsheets. La procédure de création d'une playsheet est identique à celle d'un Multi : le curseur se trouvant en F1, appuyez sur CREATE MULTI (F16). Vous pouvez attribuer à la playsheet le nom de votre choix ("Tempête", "Prospero", "Ariel", "Caliban 1", "Ariel et bruits off", etc., voir page précédente). Une fois le Multi créé, l'assignation des programmes appropriés à l'action s'effectue de la manière habituelle. Les sons peuvent être mélangés, panpotés, transposés, envoyés à différentes sorties... exactement comme les Parts dans un Multi "musical".

**NOTE :** Une playsheet ne peut utiliser que les dix premières Parts d'un Multi ; il n'est donc pas intéressant d'ajouter des programmes à des Parts de numéro supérieur à 10, puisqu'ils ne pourront être affichés dans la page PLAYSHEET.

## CRÉER DES SCÈNES

Une fois que vous disposez en mémoire d'une série de playsheets, il faut les placer dans une Scène. Pour ce faire, il suffit d'appuyer sur SHEET TOOLS dans la page PLAYSHEET. Le menu suivant apparaîtra alors :



Appuyer sur SCENE LIST appellera cette page :



Cette copie d'écran montre une liste de Scènes vide : il va de soi que la fenêtre peut être beaucoup plus peuplée, comme dans l'exemple de la page 13 :



Pour créer une Scène, il suffit d'appuyer sur CREATE SCENE (F5). Le message "noms" habituel apparaîtra alors, vous pourrez en profiter pour attribuer un nom à la Scène si vous le désirez.

Après avoir créé la Scène, il faut lui ajouter des playsheets. Pour cela, il suffit d'appuyer sur EDIT SCENE (F12). La page suivante apparaîtra :



Pour ajouter une playsheet à une Scène, appuyez sur ADD P-SHEET (F10). Le message suivant apparaîtra :



Comme l'indique le message, la sélection de la playsheet (c'est-à-dire du Multi) que vous désirez assigner à la Scène s'effectue au moyen de la molette DATA. Ajoutez autant de playsheets que nécessaire. À la fin, l'écran ressemblera à celui-ci :



Vous pouvez insérer des playsheets où vous le désirez. Par exemple, pour insérer une playsheet après celle appelée "Caliban" dans la copie d'écran ci-dessus, sélectionnez "Caliban" puis appuyez sur INSERT P-SHEET. Pour supprimer les playsheets d'une scène, il suffit d'appuyer sur DELETE P-SHEET.

Comme mentionné, vous pouvez utiliser plusieurs fois une même playsheet dans la même Scène :



Cette façon de procéder est plus commode que de devoir passer d'une playsheet à l'autre en utilisant la touche NEXT SHEET.

Vous pouvez revenir à la page SCENE LIST à tout moment ; elle permet d'ajouter des Scènes, de modifier leur nom, de les supprimer à volonté, au fil de l'avancement de votre production.

## ÉDITION DE SAMPLES POUR UTILISATION DANS UNE PLAYSHEET

Les utilisateurs de playsheets ont des besoins très spécifiques en matière d'options de lecture. C'est pourquoi plusieurs nouveaux modes de lecture ont été intégrés dans la V 1.30. Les modes originaux sont toujours utiles en mode playsheet, mais ces nouvelles fonctions offrent davantage de flexibilité. Voici un résumé des particularités de chacune de ces nouvelles fonctions, pour utilisation avec la playsheet :

**ONE SHOT** Permet de lire le sample jusqu'à la fin, sans possibilité de l'arrêter une fois qu'on l'a déclenché. Appuyer sur la même touche ne fera que redéclencher le son. Ce mode de lecture peut être utile pour, par exemple, déclencher des effets sonores, dont la fin n'a que peu d'importance, ou pour lire des effets sonores devant être redéclenchés plusieurs fois en cours de lecture - coups de tonnerre, coups de feu, etc.

**LOOP IN REL** Ce mode est très pratique pour lire en boucle certains effets sonores, des ambiances par exemple. Il est toutefois *obligatoire* de maintenir la touche enfoncée pour que la lecture en boucle fonctionne. Dès que vous relâcherez la touche, le son s'arrêtera (ou, si un long release a été programmé dans le programme lui-même, il s'éteindra progressivement).

**LOOP UNTIL REL** Ce mode ressemble beaucoup à LOOP IN REL, à ceci près que la boucle ne se terminera pas par sa phase de release (pas de fade out) à moins qu'il y ait assez de son après la boucle.

**LIR -> RETRIG** Voici une des nouvelles options introduites pour la playsheet : elle permet de déclencher un son et de le lire en boucle sans devoir pour autant maintenir la touche correspondante enfoncée. Cette option convient donc parfaitement pour la lecture de boucles d'ambiance, de musiques, etc : il suffit de la lancer et de laisser tourner ! Pour arrêter la lecture, il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche.

Vous noterez qu'un son déclenché en mode LIR -> RETRIG continue à être lu en boucle même si vous changez de playsheet ou de Scène. Pour arrêter la lecture de la boucle après passage dans une autre playsheet ou Scène, il suffit d'assigner au préalable le même programme à la même touche dans la playsheet appropriée. Dès lors, appuyer de nouveau sur cette touche dans la nouvelle playsheet/Scène arrêtera la lecture.

**PLAY -> RETRIG** Ce mode est une variation sur le mode ONE-SHOT, dans lequel vous pouvez arrêter le son "manuellement" à tout moment. Appuyer sur la touche lancera le son, réappuyer l'arrêtera. Ce mode est utile pour des enregistrements très longs (et/ou les samples virtuels) qu'il est nécessaire d'arrêter à la main à certains moments. Si le son n'est pas arrêté manuellement, il s'arrêtera de lui-même une fois parvenu à sa fin "naturelle".

Comme dans le mode LIR -> RETRIG, un son long déclenché en mode PLAY -> RETRIG voit sa lecture continuer lors du passage à une autre playsheet ou Scène. Pour pouvoir arrêter manuellement la lecture après passage dans une autre playsheet/Scène, assignez au préalable le même son à la même touche dans la playsheet appropriée. Appuyer de nouveau sur cette touche dans la nouvelle playsheet/Scène arrêtera la lecture.

## ENREGISTRER DES SAMPLES POUR UTILISATION DANS UNE PLAYSHEET

Il n'y a pas de recommandation spécifique. Toutefois, comme ils sont toujours lus sur un Do 3 dans la playsheet, il est recommandé de tout enregistrer sur cette note.

## CRÉER DES PROGRAMMES POUR UTILISATION DANS UNE PLAYSHEET

Comme la playsheet ne joue qu'une note (Do 3), le Multi-échantillonnage est à bannir, et il ne faut utiliser plusieurs groupes de touches (Keygroups) que lorsqu'il est nécessaire d'empiler des samples les uns sur les autres. Pour un effet sonore tout simple, il suffit de configurer un seul Keygroup assigné à toute l'étendue du clavier, ou uniquement de Do 3 à Do 3.

Comme déjà mentionné, l'idéal serait d'enregistrer tous les samples sur un Do 3, de façon à les lire à leur hauteur d'origine. Si vous chargez des samples déjà existants sur CD-ROM et qu'ils sont lus à une mauvaise hauteur, il faut les éditer en mode EDIT SAMPLE de façon à assigner leur hauteur d'origine à la note Do 3. Bien sûr, rien ne vous empêche de le réaccorder dans le programme lui-même, mais il faut alors effectuer la même manipulation dans tous les programmes utilisant ce sample ; en revanche, en réaccordant le sample sur Do 3 "à la base" dans EDIT SAMPLE, une seule manipulation suffit.

Puisque nous parlons d'accord, un programme peut contenir des empilements de Keygroups qu'il est tout à fait possible de désaccorder entre eux pour obtenir divers effets. Par exemple, épaissir un son par effet de doublage en superposant un sample à lui-même et en utilisant la fonction Fine Tune (accord fin) pour obtenir un effet plus ou moins prononcé ; ou encore, créer un spectaculaire effet de tonnerre par superposition de trois samples, deux d'entre eux étant désaccordés pour produire un effet de flange et le troisième étant transposé d'une octave vers le bas pour ajouter un côté menaçant...

Les joies du sound design ne s'arrêtent pas là ! Les enveloppes d'amplitude permettent de créer des fade-in et des fade-out, voire d'affiner l'enchaînement de deux sons. Les filtres permettent de modifier le spectre de façon radicale - un filtre passe-bande donnera ainsi un très bel effet "téléphone" sur les voix.

Vous pouvez également envoyer les samples n'importe où dans l'image stéréo, "écarter" au maximum deux samples semblables afin d'obtenir un son très large, ou même faire évoluer la position stéréo d'un son. Les samples peuvent également se voir assignés à des sorties séparées, ce qui permet de revoir à tout instant leur équilibre ou de leur ajouter des effets sur une console.

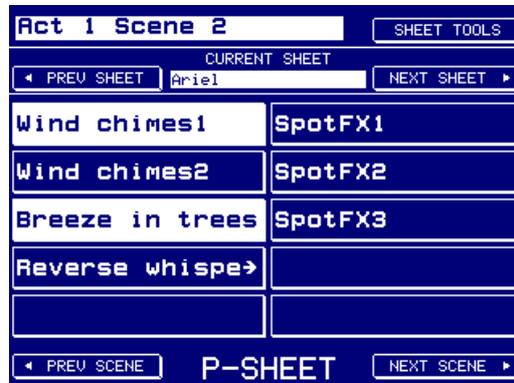
Tout cela sans toucher à la carte d'effets EB20.

## CRÉER UN MULTI POUR L'UTILISER EN TANT QUE PLAYSHEET

Créer un Multi pour l'utiliser en tant que playsheet ne demande pas de précaution particulière, à part de n'utiliser que les dix premières Parts. À part cela, les Parts (qui deviennent des Cues dans la Playsheet) peuvent être mélangées, réparties dans l'image stéréo, envoyées vers des sorties séparées, désaccordées/transposées... comme à l'accoutumée.

## UTILISATION DE LA PLAYSHEET

Vous pouvez lire les dix Cues simultanément. Lorsqu'un ou plusieurs Cues est (sont) en cours de lecture, son (leurs) nom(s) apparaît (apparaissent) en surbrillance :



Veillez toutefois noter que si vous appuyez et *maintenez enfoncées* plusieurs touches d'un même côté de l'écran LCD, appuyer et *maintenir enfoncée* une touche de l'autre côté de l'écran LCD sélectionnera les mêmes touches de ce côté que celles déjà sélectionnées de l'autre.

Par exemple, si vous appuyez et *maintenez enfoncées* les touches F3, F4 et F6 et que vous appuyez et maintenez enfoncée la touche F11, vous vous apercevrez que F12 et F15 seront également sélectionnées. De même, si vous aviez appuyé et *maintenu enfoncée* la touche F12, les touches F11 et F15 auraient été sélectionnées. Il s'agit là d'une limitation matérielle, qu'on ne peut contourner par voie logicielle.

Si cette limitation constitue un gros problème pour vous, sachez qu'elle ne s'applique pas si les nouvelles options de lecture LIR -> RETRIG ou PLAY -> RETRIG sont utilisées ou si la touche est appuyée mais pas maintenue enfoncée. Ce n'est que lorsqu'on *maintient enfoncées* plusieurs touches d'un côté de l'écran LCD tout en *maintenant enfoncée* une touche de l'autre côté de l'écran que ce phénomène de sélection "miroir" apparaît.

Le nom de la playsheet en cours apparaît au centre de l'écran LCD. Lorsque vous passez en mode PLAYSHEET, c'est toujours la première playsheet de la Scène qui est sélectionnée. Pour naviguer dans les Scènes, utilisez les touches NEXT et PREV SHEET.

De même, appuyez sur NEXT et PREV SCENE pour sélectionner d'autres Scènes (si vous préférez, vous pouvez également utiliser la molette DATA et/ou les touches +/-).

## CHARGEMENT ET SAUVEGARDE DE SCENES ET DE PLAYSHEETS

Le chargement et la sauvegarde de Scènes et de playsheets s'effectue de la même façon que pour les multis, les programmes et les samples. Un dossier contenant des Scènes et des playsheets ressemble, à l'écran, à :



Une Scène se distingue par l'icône : (  ). Comme une playsheet est un Multi, il se voit associer l'icône normale de Multi, (  ).

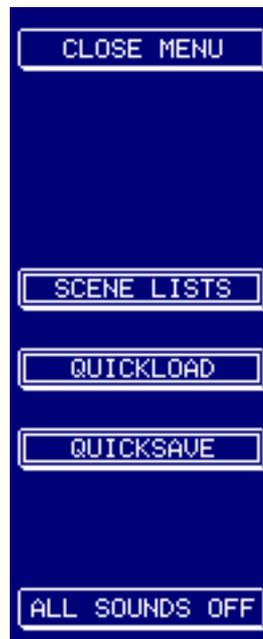
Vous pouvez charger une Scène avec ses playsheets associées ou ne charger qu'une playsheet (qui n'est, nous l'avons déjà signalé, qu'un Multi) ou le(s) programme(s) qu'elle contient, avec ou sans les samples.

La sauvegarde des Scènes et des playsheets s'effectue comme n'importe quel élément. Appuyer sur SAVE en mode playsheet fait apparaître un écran similaire à celui-ci :



Vous pouvez sauvegarder la Scène ou uniquement quelques-unes de ses composantes, voire sauvegarder tout le contenu de la mémoire. Pour naviguer à travers les dossiers pour choisir celui qui accueillera la sauvegarde, il faut passer en vue DISK (via la touche F9).

En mode playsheet, SHEET TOOLS permet d'accéder à QUICKLOAD et QUICKSAVE :

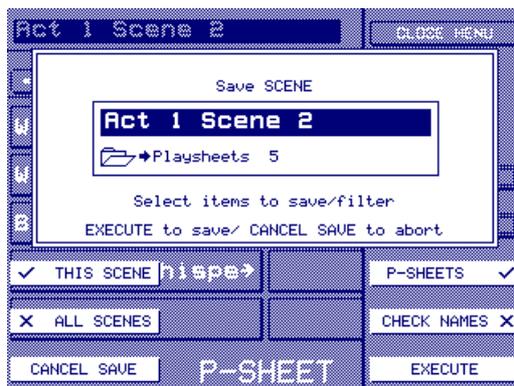


QUICKLOAD (chargement rapide) fait apparaître l'écran suivant :



Comme il n'est possible de charger rapidement que des Scènes, vous ne voyez apparaître que les Scènes se trouvant dans le dossier sélectionné.

Appuyer sur QUICKSAVE fait apparaître un écran ressemblant à celui-ci :



La Scène sélectionnée qui apparaît sera sauvegardée dans le dossier utilisé lors de la dernière sauvegarde (comme indiqué sous le nom de la Scène). Vous pouvez choisir de sauvegarder la Scène avec ou sans ses playsheets, via la touche F14 - vous pouvez aussi sauvegarder les Scènes sélectionnées ou toutes les Scènes, via respectivement les touches F6 ou F7.

Veillez vous référer au mode d'emploi principal pour des informations plus détaillées concernant le chargement et la sauvegarde d'éléments, ainsi que pour plus de détails concernant QUICKLOAD et QUICKSAVE. Bien que le mode d'emploi se réfère à différents 'éléments' (c'est-à-dire des multis, des programmes, des samples...), ce sont exactement les mêmes principes de base qui s'appliquent.