

Volkszämler



creamw@re[©]

fidelity at work.

Version 1.0

Sommaire

Avant propos

Intégration du Volkszämpler dans le séquenceur

- Cubase VST
- Logic Audio

Introduction

Interfaces

- Interface principale
- Interface KeyGroups
- Sample-Editor
- ProgramPool
- Sample Browser
- Fonctions de fenêtre globales

Prises de l'échantillonneur

Editer des paramètres

- Potentiomètre
- Encadré d'entrée
- Curseur de texte
- Bouton
- Afficheurs graphiques

Listes

- Naviguer dans une liste
- Transformation de paramètre dans une liste
- Valeur numérique
- Plusieurs options
- Commande par curseur
- Valeur de note
- Autres possibilités de commande de clavier

File Browser

- Menu Directory
- Menu View
- Menu Edit
- Menu contextuel

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 Volkszämpler

- Le Volkszämpler
- Le mode Multi
- ProgramPool (version complète)
- Programme
- KeyGroups
- Zones
- Echantillons

Interface principale

Liste MultiProgram

- Page Main
- Page Additional
 - Individual Outs - Un exemple :
- Page Memory

ProgramPool (version complète)

Opérations dans le Pool

- Ajouter une liaison
- Déplacer une liaison
- Effacer une liaison
- Changer de répertoire

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

Page Tuning

Page Soft Pedal

KeyGroup

Opérations dans KeyGroup

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

La liste KeyGroup

- Autres commandes

KeyGroups 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
- Sample
- Loop

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

Support

Avant propos

Un grand merci de vous être prononcé pour notre Volkszämpler !

Le Volkszämpler est d'ailleurs, l'un des instruments VST les plus performants qu'il soit. Il est certes basé sur la technologie SFP de CreamWare, mais contrairement à nos échantillonneurs DSP éprouvés de la série STS pour nos plateformes Pulsar, SCOPE et Luna, il n'utilise en tant que Plug Ins VST cependant pas de matériel DSP.

Le Volkszämpler soutient des échantillons mono et stéréo avec une résolution de jusqu'à 32-Bit et 96 kHz, de sorte que la meilleure qualité sonore soit garantie. Il est également compatible avec les bibliothèques Akai S1000 & S3000, Soundfont 2, WAV et AIFF. Les échantillons peuvent être chargés directement du lecteur CD-ROM ou du disque dur du PC/Mac, et sauvegardés sur le disque dur de l'ordinateur.

L'échantillonneur propose des moyens étendus pour modifier les échantillons et programmes. Les Keygroups disposent ainsi d'options de Velocity-Switch et -Crossfade. Un éditeur graphique d'échantillons permet de trouver confortablement les points Loop et autres traitements des échantillons individuels. Une matrice de modulation, deux enveloppes et LFO ainsi qu'un filtre Multimode avec résonance agrémentent les moyens d'intervention sur le son et font du Volkszämpler l'un des instruments de musique les plus créatifs et flexible.

En plus de ses réalisations sonores, le Volkszämpler séduit par son interface d'utilisation intuitive ainsi que par son intégration impeccable dans les programmes compatibles VST tel que Cubase, Logic ou Nuendo. La seule limitation du Volkszämpler par rapport aux échantillonneurs DSP de Cream Ware se rapporte aux inconvénients naturels qui découlent de l'implémentation en tant que Plug Ins native qui charge le CPU.

Le Team de CreamWare vous souhaite autant de plaisir que de succès avec le Volkszämpler !

Intégration du Volkszämpler dans le séquenceur

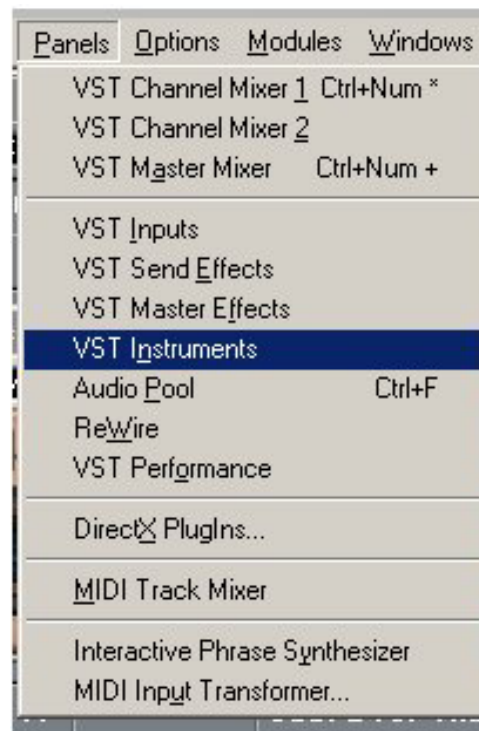
Le Volkszämpler est ce que l'on nomme un instrument VST, c'est à dire qu'il peut être intégré en tant qu'instrument virtuel directement dans un séquenceur, à condition que celui-ci soutienne l'interface VST 2.0 (les versions actuelles de Cubase VST, Nuendo, Logic Audio par ex.). L'intégration est expliquée à partir d'exemples concrets sur les deux séquenceurs les plus populaires : Cubase VST de Steinberg et Logic Audio de Emagic.

Vous pouvez survoler les passages suivants lorsque la manipulation d'instruments VST vous est familière, car le Volkszämpler se laisse intégrer et manipuler comme tout autre instrument native VST.

Cubase VST

Appelez une liste déroulante sous *Devices-> Instruments VST* qui affiche tous les instruments VST, cliquez ensuite sur la flèche de *no VST-Instrument*, et sélectionnez le *Volkszämpler* dans la liste qui apparaît.

Lorsque l'inscription *Volkszämpler* n'apparaît pas dans cette liste, c'est qu'il n'a pas été correctement installé ou que le chemin des instruments VST est incorrect.



L'échantillonneur est chargé, et l'inscription *Volkszampler* est affichée.

Reportez-vous à la documentation de Cubase pour toute explication relative à cette fenêtre.

Vous pouvez charger le Volkszämler plusieurs fois parallèlement.

Le bouton **EDIT** vous permet d'appeler l'interface du Volkszämler.



Ouvrir l'interface du Volkszämler

Sélectionner un Preset

Ouvrez une table de mixage sous *Devices-> Vst Channel Mixer 2*, vous y trouverez tout autant les canaux correspondants de la sortie de la somme que ceux des entrées individuelles du Volkszämler. Vous pouvez agrémenter ici les sons du Volkszämler avec des effets, les mélanger et les répartir sur les sorties VST.

Reportez-vous à la documentation de Cubase pour toute explication relative aux éléments de la table de mixage.



Sortie de la somme

Entrées individuelles

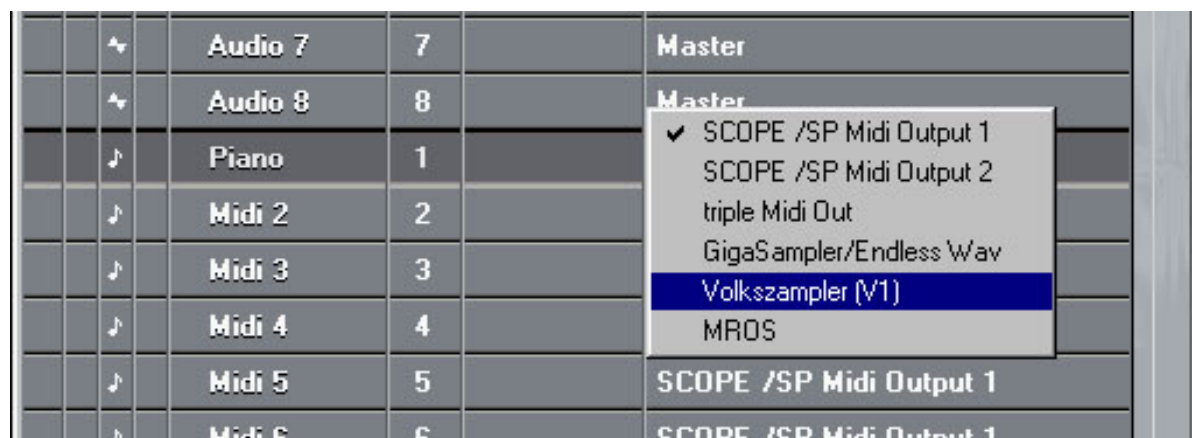
Sortie du Sample Editor

Afin d'acheminer des données MIDI enregistrées sur une piste MIDI du Volkszämpler, vous devez attribuer cette piste dans la colonne *sortie* du Volkszämpler de la fenêtre Arrangement de Cubase. Cliquez pour cela sur le champ de sortie de cette piste et sélectionnez *Volkszampler*.

Lorsque plusieurs instances du Volkszämpler sont chargées, vous pouvez les identifier par les extensions (V1), (V2), etc.

Assurez-vous que le canal MIDI de la piste paramétrée corresponde au canal du programme du Volkszämpler.

Sélectionnez cette piste MIDI d'un clic dans la liste de pistes, vous pouvez ainsi jouer le programme du Volkszämpler correspondant avec votre clavier MIDI.

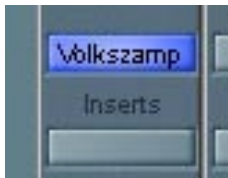


Logic Audio

Les instruments VST sont intégrés dans le Mixer de Logic Audio, d'où ils peuvent être chargés. Le Mixer possède des canaux pour les instruments Audio sur la droite de ceux des pistes Audio. Cliquez sur le bouton au dessus d'Inserts de l'un de ces canaux, et maintenez la touche de la souris appuyée, une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner l'inscription *Volkszampl* apparaît alors.

Lorsque l'inscription *Volkszampl* n'apparaît pas dans cette liste, c'est qu'il n'a pas été correctement installé ou que le chemin des instruments VST est incorrect.

L'échantillonneur est chargé, et l'inscription *Volkszamp* est alors affichée sur le bouton.



Reportez-vous à la documentation de Logic pour toute explication relative aux autres éléments des canaux pour instruments Audio.

Vous pouvez charger plusieurs instances du Volkszämpler de manière identique dans d'autres canaux du Mixer.

Logic ne soutient pas les sorties individuelles du Volkszämpler, mais uniquement la sortie de la somme stéréo.

Ouvrez le bouton **Slot** d'un double-clic, celui-ci vous permet d'appeler le Control Panel (description plus loin) du Volkszämpler.

Afin d'acheminer des données MIDI enregistrées sur une piste MIDI du Volkszämpler, vous devez attribuer l'instrument Audio de cette piste (dans laquelle vous avez préalablement attribué le Volkszämpler) dans la fenêtre Arrange de Logic. Cliquez pour cela sur le champ de sortie de cette piste et sélectionnez l'instrument Audio correspondant dans la liste qui apparaît, tout en maintenant la touche de la souris appuyée.

Assurez-vous que le canal MIDI de la piste paramétrée corresponde au canal du programme du Volkszämpler.

Sélectionnez cette piste MIDI d'un clic dans la liste de pistes, vous pouvez ainsi jouer du programme du Volkszämpler correspondant avec votre clavier MIDI.

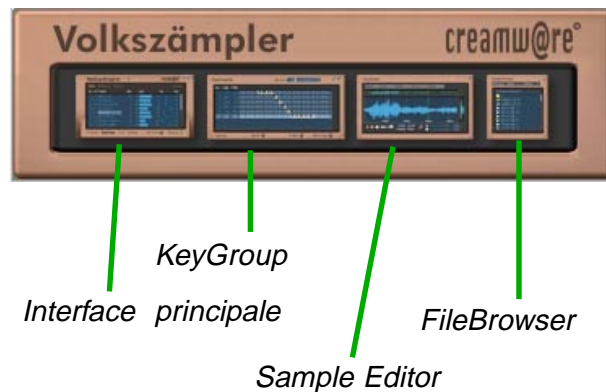


Introduction

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

Interfaces

Le Volkszämler possède plusieurs interfaces distinctes les unes des autres que vous pouvez ordonner librement sur l'écran et transformer partiellement leur taille. Les différentes fenêtres peuvent être ouvertes et fermées avec la barre d'outils.



Interface principale

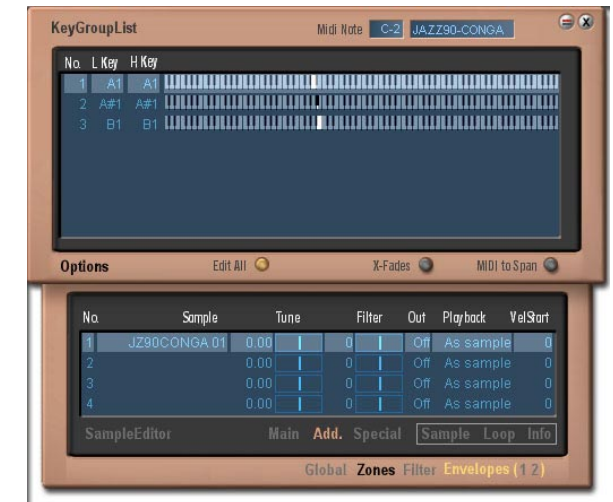
Ouvrez cette interface d'un clic sur le bouton correspondant de la barre d'outils. L'interface principale vous permet de configurer le MultiProgram du Volkszämler qui peut administrer jusqu'à 16 programmes ou instruments différents. Le tiroir de l'interface principale vous donne accès aux paramètres du programme sélectionné.



Interface KeyGroups

Pour ouvrir cette interface, cliquez sur l'inscription **KeyGroups** de l'interface principale.

Cette 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.



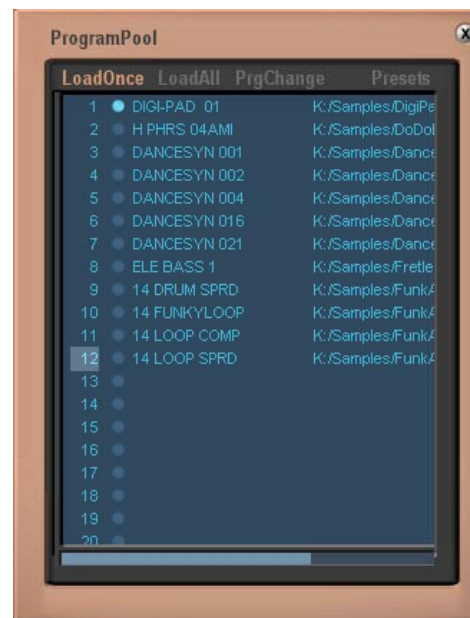
Sample-Editor

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.



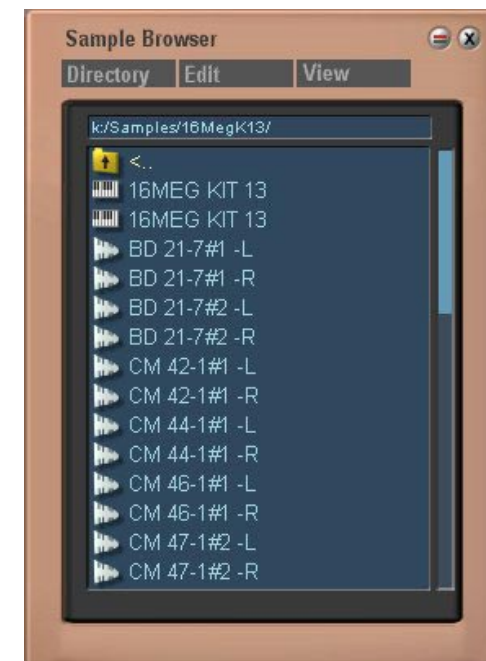
ProgramPool

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



Sample Browser

Le Sample Browser du Volkszämler ne vous permet pas seulement d'administrer des échantillons et programmes de votre disque dur (ou de les charger), mais il affiche également le contenu des CD AKAI. Ce qui n'est pas réalisable avec l'explorateur de Windows.



Ne figure que dans la version complète !

Fonctions de fenêtre globales

Chaque fenêtre du Volkszämpler dispose de deux boutons semblables à ceux de Windows sur le bord supérieur droit.



On Top

Activez ce bouton (traits rouge visibles) pour que la fenêtre soit **On Top**, donc toujours au-dessus des autres fenêtres.



Close

Cliquez sur ce bouton pour fermer la fenêtre.

Prises de l'échantillonneur

Le Volkszämpler 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.

Out1-6 : les programmes ou échantillons peuvent être placés sur une sortie individuelle, en plus de la somme stéréo. Vous pouvez ainsi router différents instruments sur des canaux de mixages différents et les traiter séparément.

SpIL/SpIR : ces sorties livrent les signaux du Sample-Editor lorsque celui-ci est activé par le bouton Start. L'échantillon pur est restitué ici, les paramètres de synthèse sont ignorés.

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

Editer des paramètres

Le Volkszämpler vous propose quelques moyens fondamentaux 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 (sur 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.

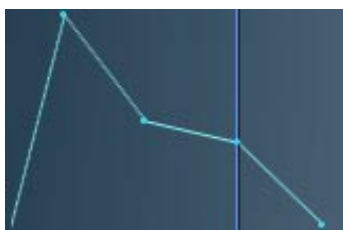
Bouton

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 supplément des régulateurs ou curseurs de textes traditionnels, une interface graphique. Celle-ci n'a pas seulement la visualisation de la valeur paramétrée pour but, mais peut également être manipulée. 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 par endroits organisés en listes. C'est le cas 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.

Sur la version PC, les touches flèches vous permettent, en outre, 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.

Transformation 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 (sur PC) appuyée, (horizontalement = transformation précise de la valeur, verticalement = transformation grossière de la valeur).

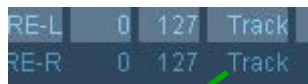
Sélectionnez le paramètre, puis donnez la valeur directement par clavier. Confirmez alors la transformation de la valeur avec <Entrée>. Répétez l'opération si nécessaire sans effectuer de nouvelle sélection.

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 sur PC) appuyée.



Option : texte

Commande par curseur

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



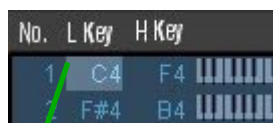
Curseur de niveau



Curseur positionné au centre

Valeur de note

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

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 (sur la version PC).

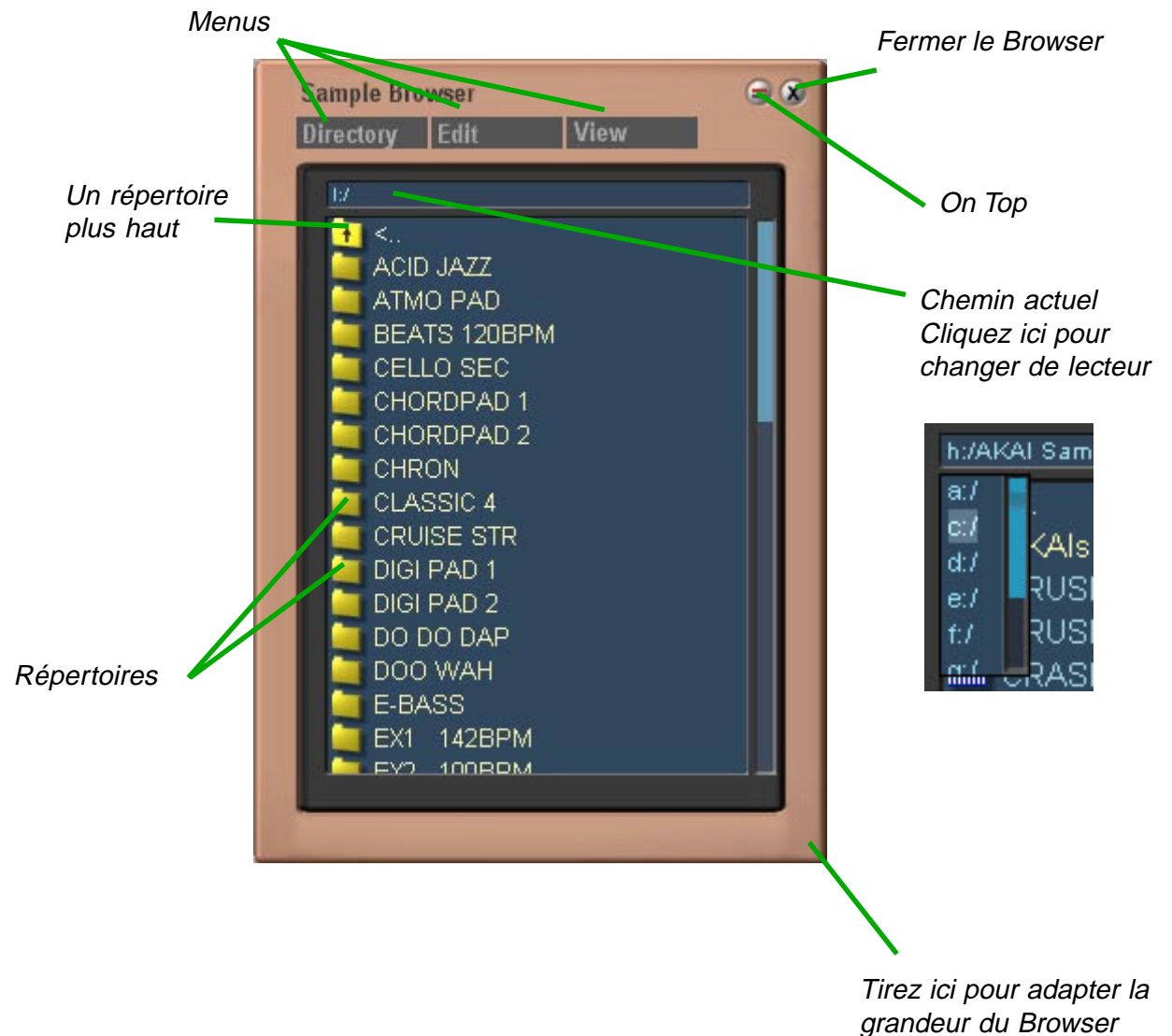
File Browser

Le File Browser constitue la structure de fichier de votre ordinateur et sa fonctionnalité peut être comparée avec celle du gestionnaire de fichier de votre système d'exploitation.

Pour sélectionner un lecteur, il vous suffit de cliquer sur la ligne se trouvant au-dessus de la liste des fichiers, puis de sélectionner le lecteur souhaité dans la liste déroulante qui apparaît.

Sélectionnez un lecteur pour afficher les répertoires et fichiers qu'il contient. Seuls les fichiers qui sont essentiels pour l'échantillonneur seront affichés ici, donc les programmes et les échantillons.

Pour charger un programme, il vous suffit de le tirer du Browser et de le déposer sur un connecteur du Multi de l'échantillonneur. Les échantillons sont chargés de la même manière dans une Zone particulière d'un KeyGroup. Tirez un fichier WAV- S-, ou AIF du Browser et déposez-le dans la zone souhaitée.



Menu Directory

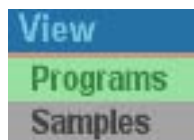


Cliquez sur l'inscription **Directory** pour ouvrir ce menu et effectuer l'action souhaitée d'un clic supplémentaire sur l'inscription correspondante.

New : produit un nouveau sous-répertoire.

Up : cette action vous permet de passer dans le répertoire supérieur.

Menu View



Cliquez sur l'inscription **View** pour ouvrir ce menu.

Programs : affiche les fichiers pouvant être chargés en tant que programme par l'échantillonneur (Akai, STS, Soundfont).

Samples : affiche les fichiers pouvant être chargés en tant qu'échantillon par l'échantillonneur (WAV, S, AIF).

Menu Edit



Cliquez sur l'inscription **Edit** pour ouvrir ce menu.

Cut : sélectionnez cette inscription pour découper un fichier préalablement sélectionné, le mémoriser dans le presse-papier et pouvoir le réinsérer sur une autre position avec **Paste**. Vous pouvez également utiliser la commande de clavier <Ctrl.+ X> sur PC, et <Pomme + X> sur Mac pour effectuer cette action.

Copy : sélectionnez cette inscription pour copier un fichier préalablement sélectionné dans le presse-papier et le réinsérer ensuite sur une autre position avec la fonction **Paste**. Vous pouvez également utiliser la commande de clavier <Ctrl.+ C> sur PC, et <Pomme + C> sur Mac pour effectuer cette action.

Paste : insère un fichier copié dans le presse-papier par une action **Cut** ou **Copy** sur une autre position. Vous pouvez également utiliser la commande de clavier <Ctrl.+ V> sur PC, et <Pomme + V> sur Mac pour effectuer cette action.

Delete : retire un fichier/répertoire préalablement sélectionné. Vous pouvez également utiliser la commande de clavier <SUPPR> sur PC, et <NumLock> sur Mac pour effectuer cette action.

Toutes les fonctions Edit peuvent être utilisées simultanément sur plusieurs fichiers/répertoires. Pour cela, sélectionnez plusieurs fichiers dispersés en maintenant la touche <Ctrl.> ou <Maj> sur PC, et <Pomme> sur Mac appuyée.

Copier des échantillons

Le File Browser est également à votre disposition pour copier des échantillons et répertoires sur votre disque dur. Pour cela, sélectionnez par ex. un répertoire de votre CD d'échantillons et cliquez sur **Copy** dans le menu Edit, puis allez dans le répertoire souhaité de votre disque dur et cliquez sur **Paste**.

Menu contextuel

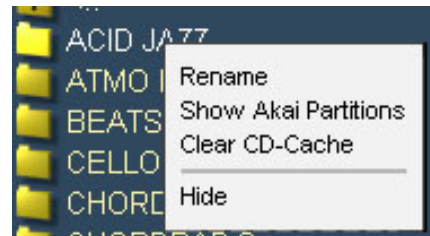
Cliquez avec la touche droite de la souris (dans la version PC ou Ctrl + souris dans la version MAC) sur l'arrière-plan de la fenêtre principale du File Browser, et un petit menu qui contient les fonctions suivantes apparaît :

Rename (lorsqu'un fichier ou un dossier est déjà sélectionné) : rebaptiser le fichier ou le dossier.

Show AKAI Partitions : la lettre de la partition est affichée en supplément pour les CD AKAI. Ce qui est particulièrement utile lorsque le CD contient plusieurs dossiers de même nom dans des partitions différentes, qui ne peuvent autrement pas être différenciés.

Clear CD Cache : lorsque plusieurs CD possèdent le même numéro de série, le contenu du CD ne sera pas à nouveau lu. Cette option vous permet donc de ré-initialiser le CD-Cache manuellement.

Hide: ferme le File Browser.



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 est affiché 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 Volkszämpler (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 par 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.

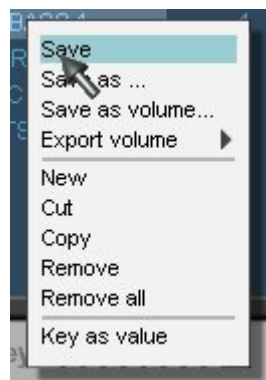
Faites glisser un fichier Soundfont (Icône Keyboard rouge) par Drag&Drop du Filebrowser sur un connecteur du MultiProgram de l'interface principale. Le premier Preset du Soundfont est alors chargé et apparaît sélectionné dans la liste de programmes.

Ouvrez le **Pool** (uniquement dans la version complète) 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 Volkszämpler. 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.

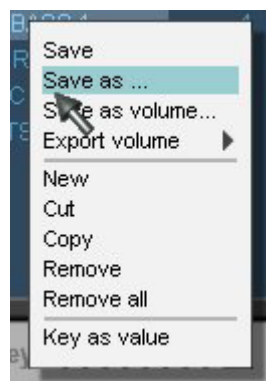
Sauvegarder des programmes

Comme vous l'avez déjà constaté, un programme Multi du Volkszämpler contient jusqu'à 16 programmes. Ceux-ci sont administrés en tant que références. En d'autres termes : le Multi du Volkszämpler 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 de programme du Multi (touche droite de la souris - version PC et Ctrl + souris version Mac - sur le nom du programme). Le menu contextuel suivant apparaît alors :

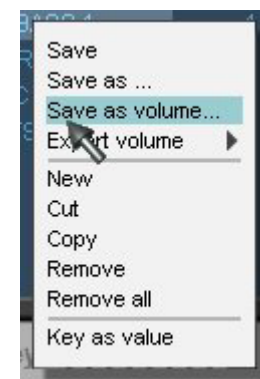


dans un premier temps chargé en format AKAI. Si vous ne souhaitez pas remplacer ce programme AKAI, sélectionnez **Save as...** et attribuez-lui un nouveau nom.



Save : sélectionnez cette inscription lorsque vous souhaitez sauvegarder le programme en tant que programme Volkszämpler. Celui-ci est remplacé lorsqu'un programme a été

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

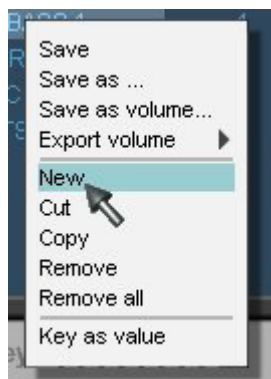


Save as Volume : sélectionnez cette inscription si vous souhaitez sauvegarder un programme y compris tous les échantillons qu'il contient dans un répertoire particulier.

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

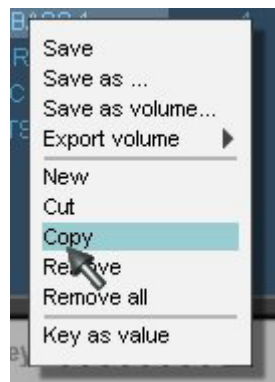


Sélectionnez **New** lorsque vous souhaitez produire un nouveau programme vide. Ce qui représente la première action à effectuer lorsque vous souhaitez utiliser vos propres échantillons sans

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>. (version PC)

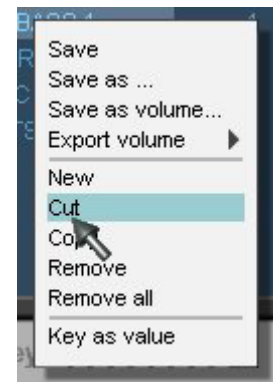
Copier des programmes



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> (sur PC et <Pomme+C> sur Mac), puis allez sur le connecteur dans lequel le programme doit être inséré et appuyez enfin sur <Ctrl+V> (sur PC et <Pomme+V> sur Mac).

Déplacer des programmes

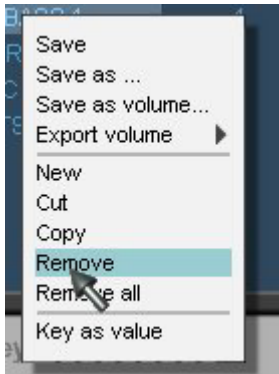


Pour déplacer un programme d'un connecteur à un autre, il vous suffit de le sélectionner puis de choisir l'inscription **Cut** dans le menu contextuel (le programme disparaît). Allez maintenant

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> (sur PC et <Pomme+X> sur Mac), puis allez sur le connecteur dans lequel le programme doit être inséré et appuyez enfin sur <Ctrl+V> (sur PC et <Pomme+V> sur Mac).

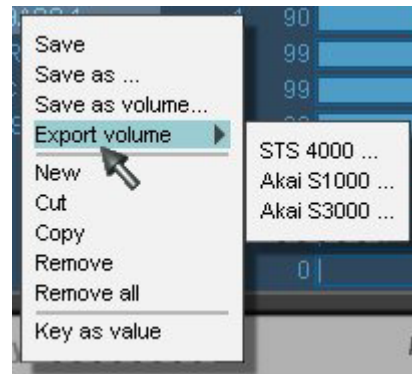
Effacer des programmes



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> (sur PC et <NumLock> sur Mac).

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 **Volkszämpler** et les formats **AKAI S1000** et **AKAI S3000**. Sélectionnez le format souhaité dans le sous-menu.

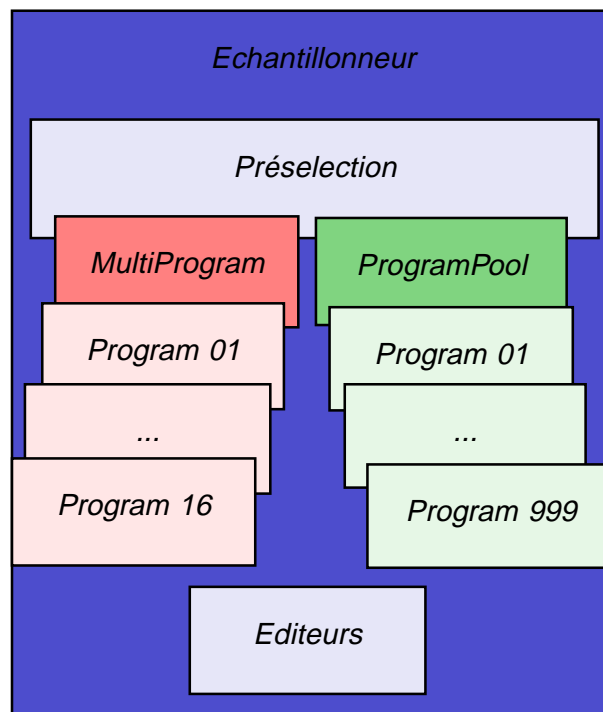
La structure du Volkszämpler

Le Volkszämpler

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

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

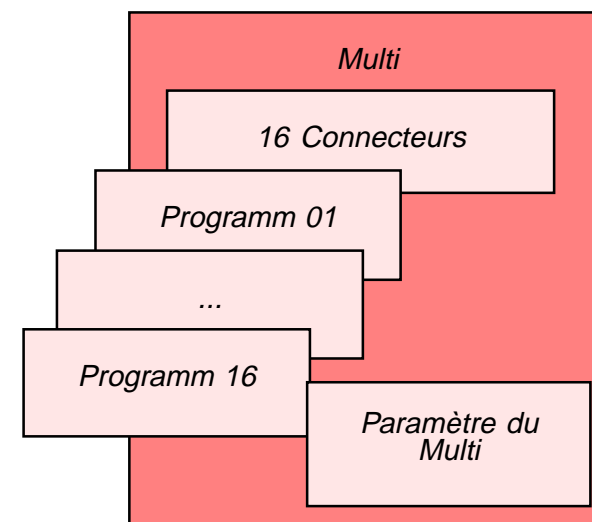
Vous pouvez grâce à MIDI Program Change attribuer l'un des 128 programmes contenus dans le ProgramPool à chacun des 16 connecteurs de programmes, en supplément de la charge manuelle de programmes.



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 du son 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.

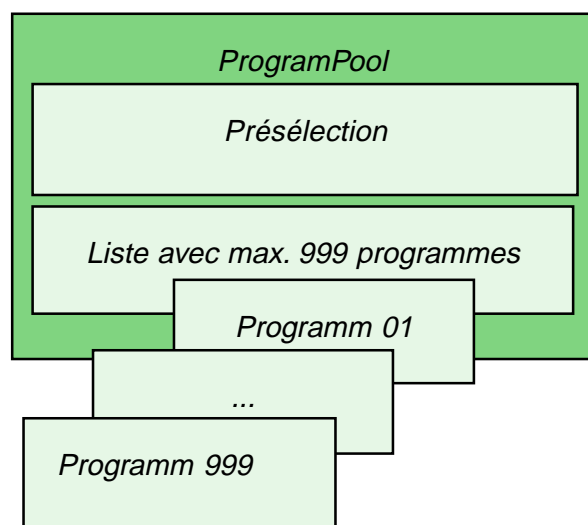
Le mode Multi

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.



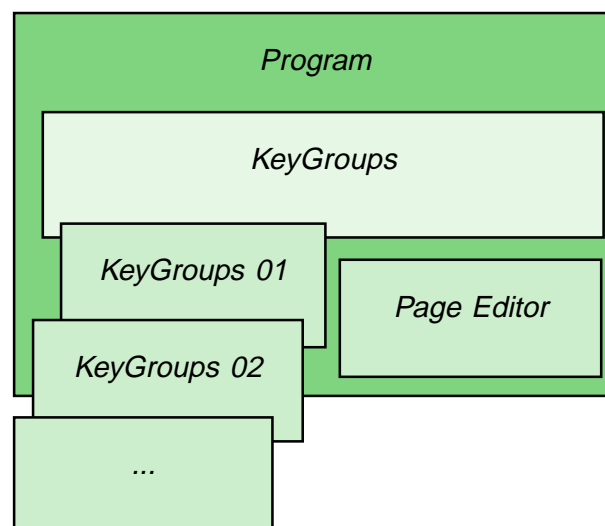
ProgramPool (version complète)

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.



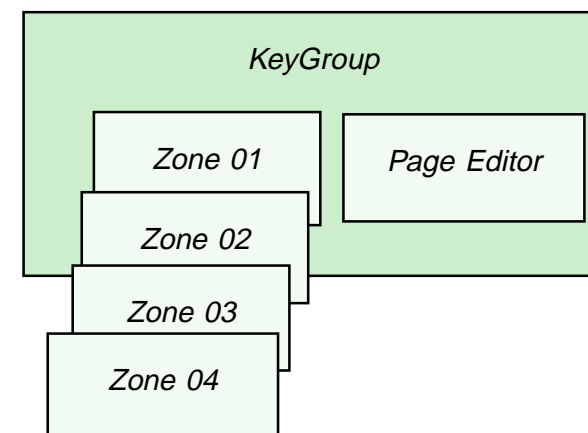
Programme

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 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.



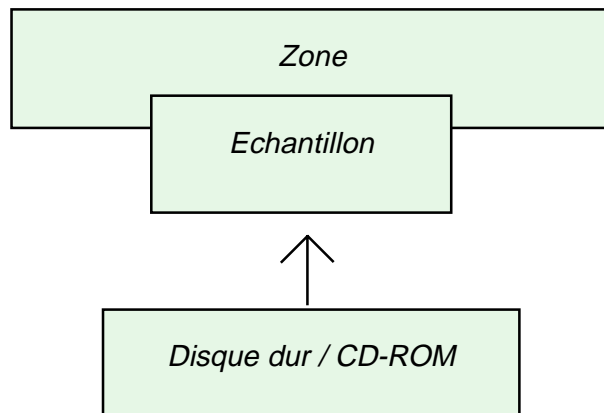
KeyGroups

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 les informations de restitution (volume, position de panorama, enveloppe par exemple).



Zones

Un KeyGroup contient quatre zones, chacune d'elle peut recevoir un échantillon. Ces zones sont utilisées pour deux choses en particulier : 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.



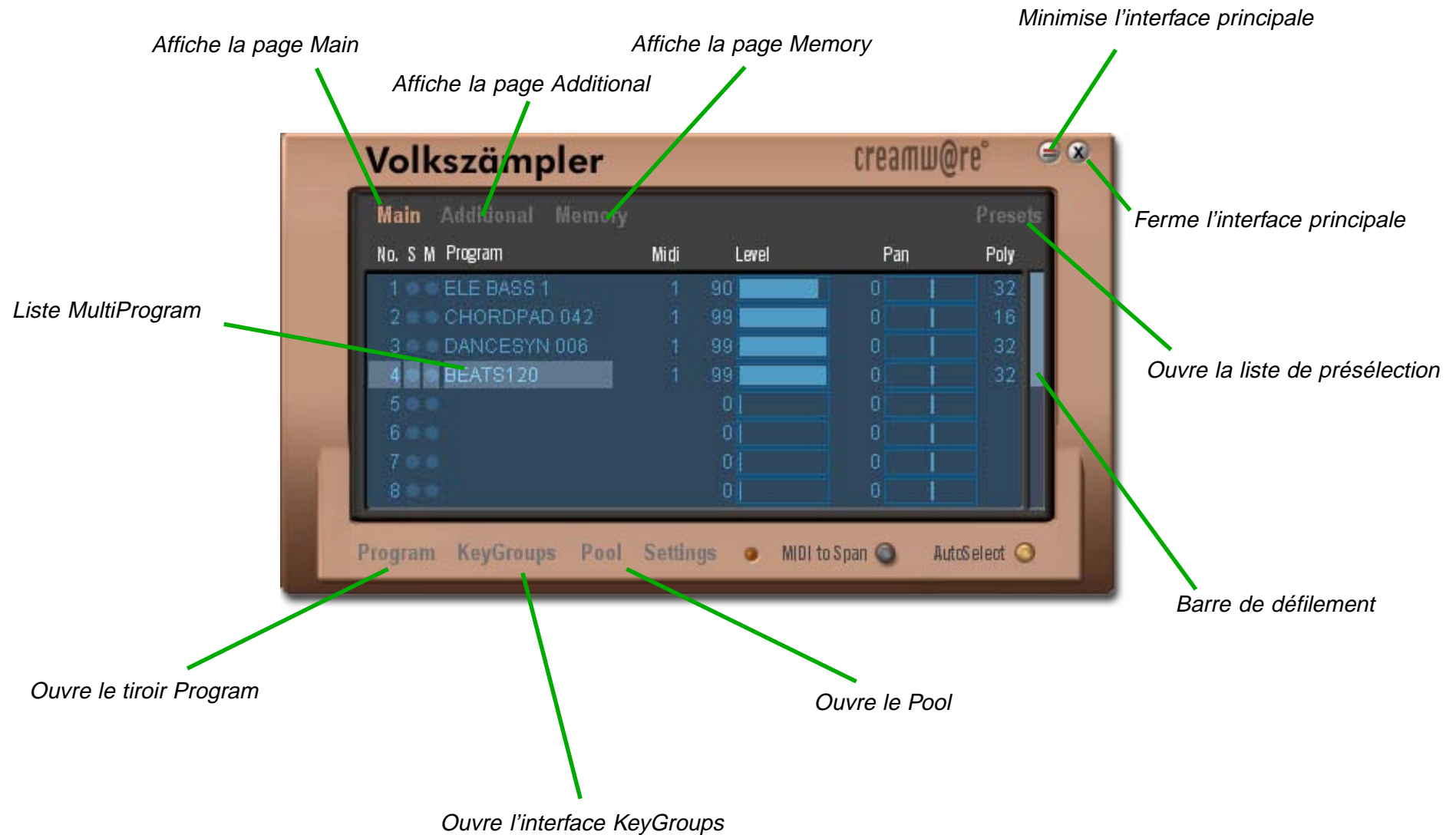
Echantillons

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 Volkszämpler 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 Volkszämpler 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 fréquemment pas même nécessaire.

Interface principale



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



MIDI to Span : en certains endroits, le Volkszämpler s'attend à recevoir des notes MIDI comme valeur de paramètre, pour pouvoir, par exemple, 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.

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.

AutoSelect : cette fonction vous permet de synchroniser l'interface principale, l'interface KeyGroups et l'éditeur d'échantillon. Les programmes sélectionnés dans le Multi affichent automatiquement les KeyGroups 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 un maximum de 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. Cette liste contient en outre le nom 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 un nom nouveau et 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 Volkszämpler, 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 ne devant 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	IOut	Playback
E:/Samples/E-Bass/YK BASS2 F-1.s				
YK BASS2 F-1	0.00	0	Off	As samp
	0.00	0	Off	As samp
	0.00	0	Off	As samp
	0.00	0	Off	As samp

Individual Outs des Zones (échantillons)

Mais que représente donc **IOut** ?

Chaque Zone (Sample) d'un KeyGroups peut contenir une attribution propre sur une sortie. Chose que vous installez avec **Add - Out** sous le tiroir Options du KeyGroups dans la page **Zone**. Ceci vous permet de diriger par exemple la caisse claire d'une batterie sur une sortie indépendante, mais pas 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 placiez par ex. **IOut** sur 1, cela signifierais 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.

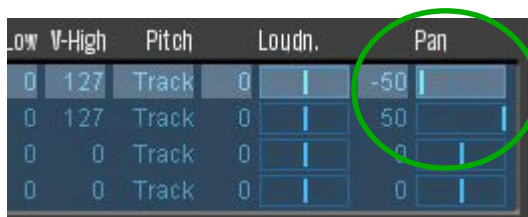
Trans. : transpose un programme en paliers de jusqu'à 50 demi-tons vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez ici soit utiliser le curseur de texte, soit donner directement la valeur dans l'encadré d'entrée.

L-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 KeyGroups 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*.



Liste KeyGroups - Options -
Main

Vous souhaitez restituer ce programme sur deux sorties individuelles :

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 KeyGroups - Options - Add

Le programme est maintenant dirigé sur la sortie 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

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 individuelles 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 KeyGroup 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.

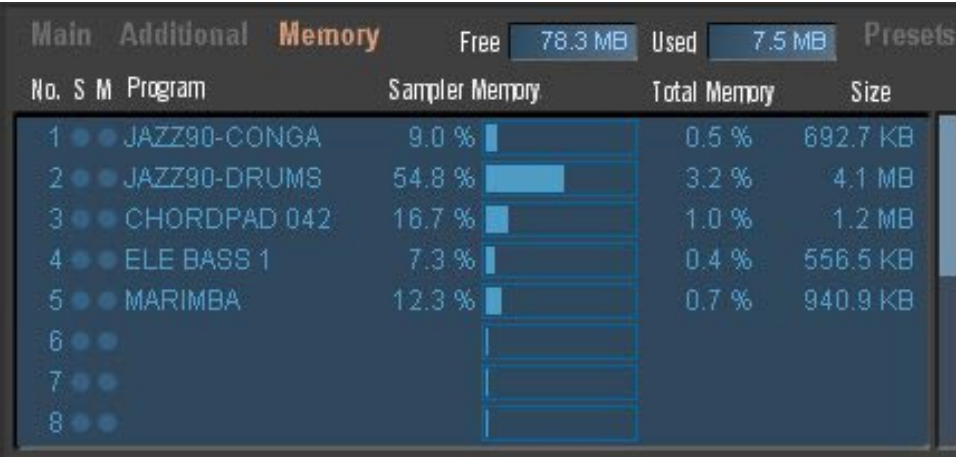
Page Memory

La page Memory vous informe sur tout ce qui a de l'importance pour vous, 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.



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 ralentit, 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 inclus).

ProgramPool (version complète)

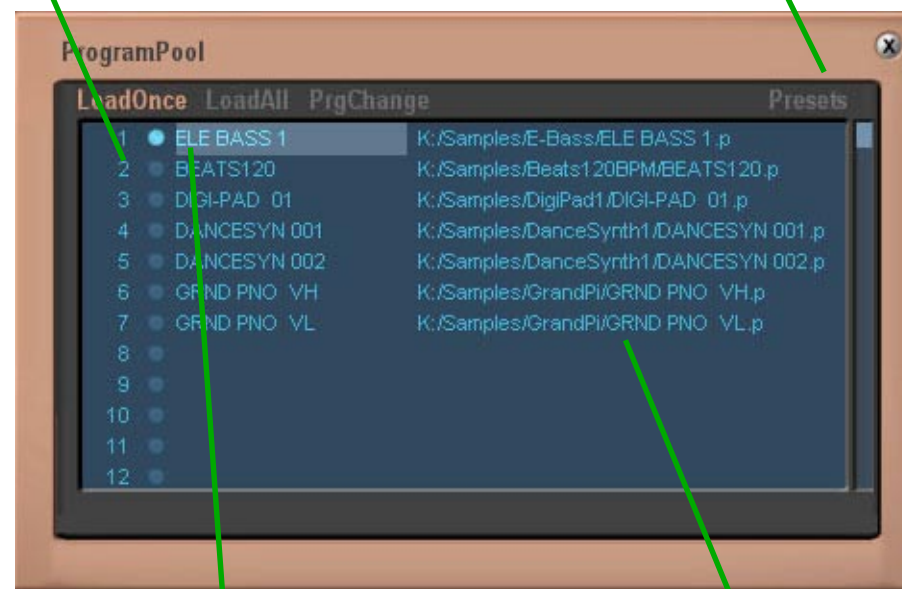
Le ProgramPool du Volkszämpler vous offre non seulement la possibilité d'appeler des programmes par MIDI Program Change, mais aussi celle d'apporter plus de clarté dans l'administration de vos programmes. Le Pool accueille jusqu'à 999 liaisons de programmes qui peuvent être disséminées sur votre disque dur et dans vos répertoires. Vous pouvez ainsi produire différents Pools qui seront par ex. 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 répertoires. 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 Volkszämpler 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 (sur 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 Pool



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 d'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**, seul 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.

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

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.

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.

Effacer une liaison

Sélectionnez une liaison, puis appuyez sur la touche <Suppr> (sur PC et <Num-Lock> sur Mac) 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 de la souris (version PC et Ctrl + souris version Mac) et activez **Clear**.

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.

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 Volkszämpler, ses possibilités de modulation se trouvent sur des pages différentes.



Page actuelle

Autres pages

Domaine, Zone, Plage du paramètre

La matrice de modulation

Le Volkszämpler 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., valide 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

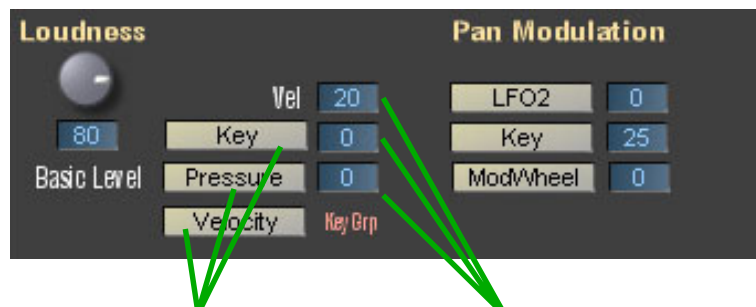
No Source : aucune source de modulation.

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*.



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 : position MIDI 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 autres présélections.

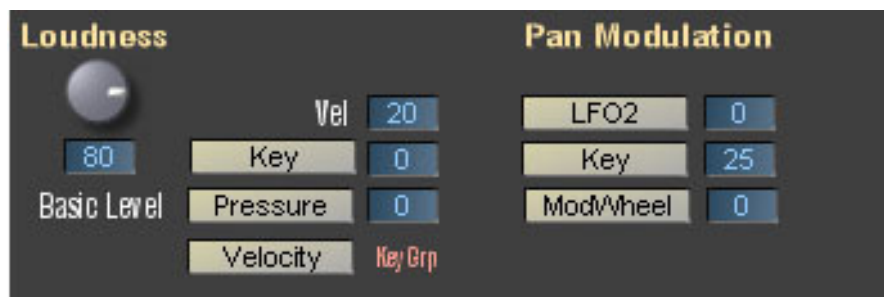
Ctrl-Nr.	Adresse de modulation
7	Volume
10	Panorama
11	Expression
67	Softpedal
70	CutOff
72	Release
73	Attack

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 fixement connectée 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

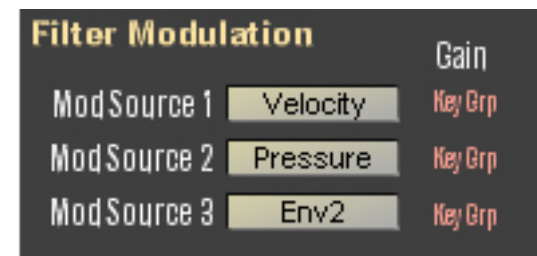
La position de Panorama peut être simultanément modulée par trois sources librement attribuables, pour la totalité du programme.

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.

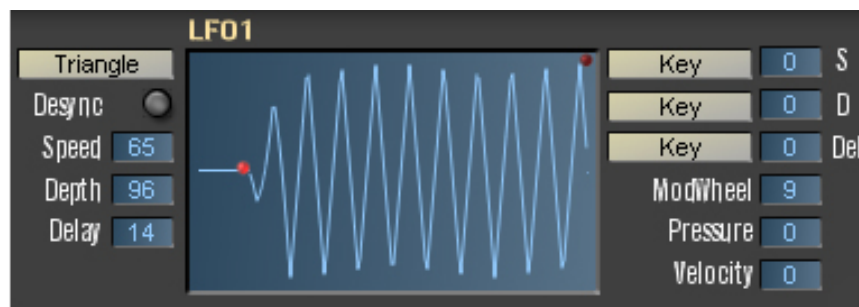
L'influence de chaque source sur le filtre peut toutefois être installée séparément pour chaque KeyGroup (sous **Filter** dans le tiroir Options).



Page filtre du tiroir Program

Page LFO 1

Le LFO 1 du Volkszämler peut non seulement être utilisé comme source de modulation, mais peut également être lui-même modulé. Ceci 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). Sélectionnez pour cela, l'encadré d'entrée et déplacez la souris verticalement tout en gardant la touche gauche (sur 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, avec ce paramètre, la fréquence du LFO dans une plage de 0 à 99.

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.

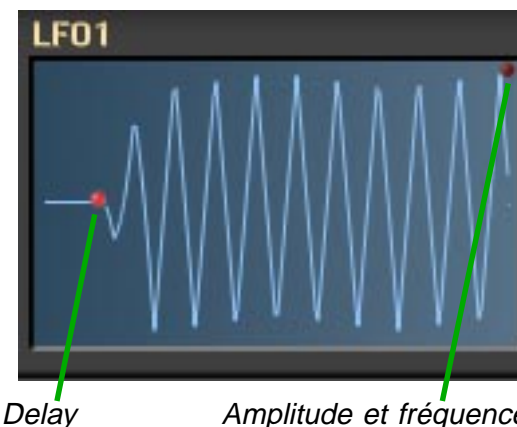
Delay : installez ici le temps de délai du LFO. Le LFO est alors retardé et son amplitude augmente doucement.

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, vous pouvez en outre y éditer plusieurs paramètres graphiquement.



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

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

Fréquence : déplacez le point rouge verticalement avec la touche droite de la souris (sur PC et Ctrl + souris sur 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 (sur PC) de la souris appuyée jusqu'à ce que le nom de la forme d'onde souhaitée apparaisse.

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

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 du son 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 du son 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 du son 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).

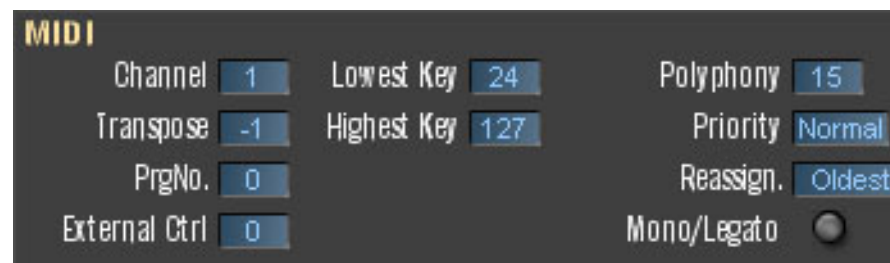
BendWheel Down : transformation de la valeur Pitch en demi-tons lorsque la molette de hauteur est déplacée vers le bas (plage de +/-24 demi-tons).

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 son 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 : 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 Volkszämpler, 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 prioritaires 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 disparitions ne sont pas immédiatement audibles (Hihats). D'autres programmes qui peuvent s'évanouir 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**, afin d'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 longtemps 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 son 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.

Page Tuning

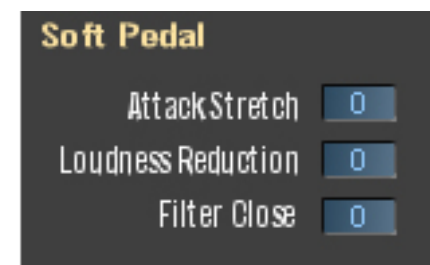
Vous pouvez installer divers accordages tempérés sur cette page. Vous pouvez accorder chaque note d'une octave de +/-25 Cents (centième de demi-ton). Cette installation se répercute sur toutes les octaves.



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 .

Page Soft Pedal

Cette page correspond au MIDI-Controller 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.

KeyGroup

Programme sélectionné

Note MIDI jouée

Plages du clavier

Page actuelle

Ouvre le tiroir Options

Ouvre le Sample Editor

Change de page Zone

Change les pages KeyGroup

Page actuelle

The screenshot shows the 'KeyGroupList' window. At the top, 'Midi Note' is set to 'C-2' and the sample is 'JAZZ90-CONGA'. The main area displays three key groups with their respective piano roll visualizations. Below this is an 'Options' section with buttons for 'Edit All', 'X-Fades', and 'MIDI to Span'. The bottom section is the 'SampleEditor' with a table of samples and tabs for 'Main', 'Add.', 'Special', 'Sample', 'Loop', and 'Info'. The 'Global Zones' tab is currently selected, showing a list of zones.

No.	L Key	H Key
1	A1	A1
2	A#1	A#1
3	B1	B1

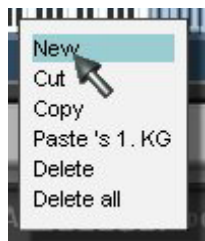
No.	Sample	Tune	Filter	Out	Playback	VelStart
1	JZ90CONGA.01	0.00		0		Off As sample 0
2		0.00		0		Off As sample 0
3		0.00		0		Off As sample 0
4		0.00		0		Off As sample 0

SampleEditor Main Add. Special Sample Loop Info

Global Zones Filter Envelopes (1 2)

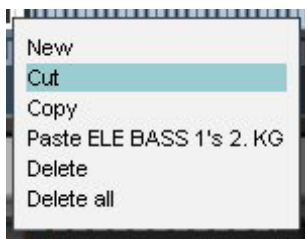
Opérations dans KeyGroup

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 KeyGroup, ou bien d'utiliser la commande <Ctrl. N> (<Pomme+N> sur Mac).

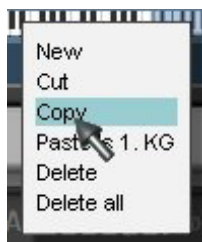
Découper des KeyGroups



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

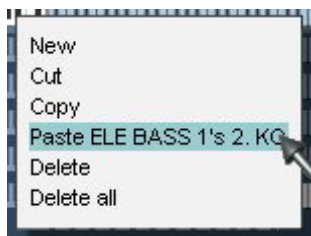
Celui-ci peut par la suite être inséré avec la commande **Paste** dans un autre programme. Vous pouvez également utiliser pour cela la commande de clavier <Ctrl.X>, puis <Ctrl.V> (<Pomme + X>, puis V sur Mac)..

Copier des KeyGroups



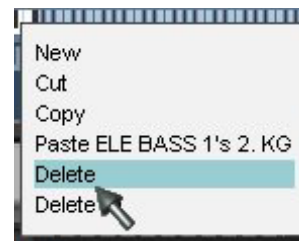
Copiez un KeyGroup sélectionné dans le presse-papier en cliquant sur l'inscription **Copy** du menu contextuel. Celui-ci peut par la suite être inséré avec la commande

Paste dans un autre programme. Vous pouvez également utiliser pour cela la commande de clavier <Ctrl.C>, puis <Ctrl.V> (<Pomme+C,> puis V sur Mac)..



La commande Paste contient le nom des programmes et des KeyGroups du presse papier.

Effacer des KeyGroups



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

(Num-Lock sur Mac)..



Delete all efface tous les KeyGroup d'un programme.

La liste KeyGroup

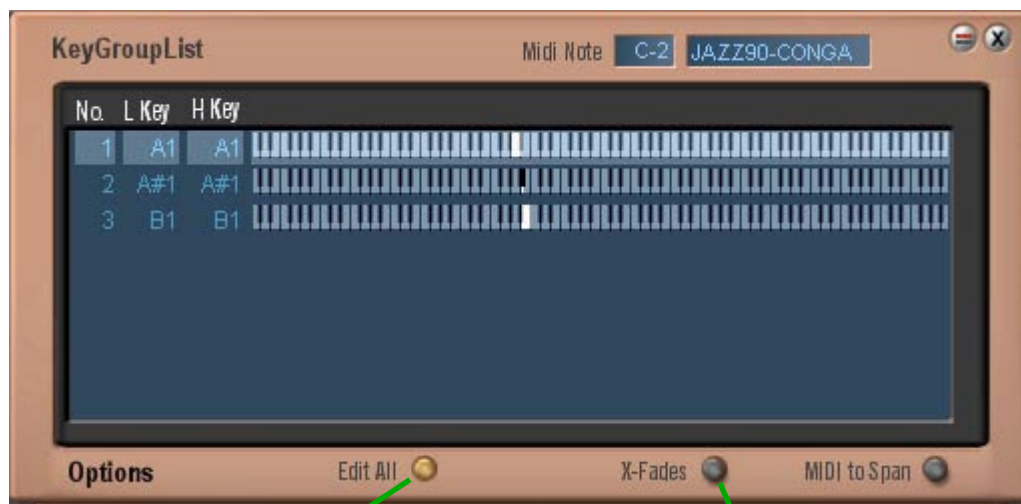
Tous les KeyGroups d'un programme sont listés dans KeyGroupList. Pour faciliter l'orientation les KeyGroups sont affichés en vert lorsqu'une note MIDI s'adresse au KeyGroup correspondant. Chaque KeyGroup se définit selon les trois valeurs suivantes :

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 (sur 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 KeyZones effectuée dans les pages **Main** et **Add** se répercute sur tous les KeyGroups (sur les zones correspondantes) actuellement édités. Lorsque vous échangez par ex. la sortie Individual Out pour un échantillon en Zone 1, tous les échantillons en Zone 1 seront positionnés sur cette valeur.

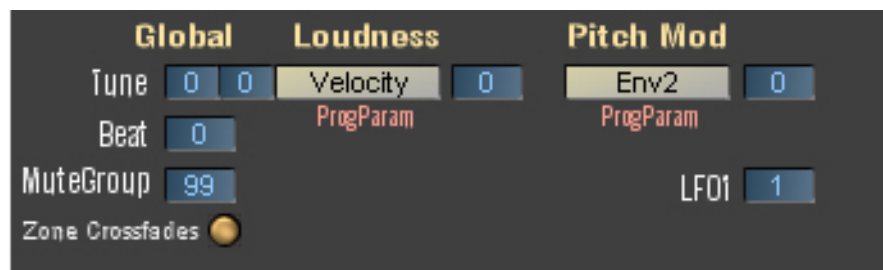
X-Fades : activez ce bouton pour que les KeyGroups qui se chevauchent fassent un fondu enchaîné dans la plage de chevauchement.

Prenez en considération que cette installation coûte des voix supplémentaires.

KeyGroups Options

Ce chapitre décrit les interfaces contenues 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 centièmes (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 KeyGroups à l'un des 100 MuteGroups à disposition. Lorsque vous avez par ex. attribué un KeyGroups 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 KeyGroups. Installez la puissance (positive ou négative) de la modulation sur les échantillons d'un KeyGroups dans l'encadré d'entrée de droite.

Pitch Mod : la source de modulation pour la modulation de hauteur correspond à un paramètre de programme et est ainsi valable pour tous les KeyGroups. Installez la puissance (positive ou négative) de la modulation sur les échantillons d'un KeyGroups 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 KeyGroups sélectionné sont représentées sur cette page. La page Zones se divise en quatre pages supplémentaires : **Main**, **Add.**, **Sample** et **Loop**.

Les paramètres des pages **Main** et **Add** 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 existants.

Chemin de l'échantillon référencé

Path	E:/Samples/E-Bass/YK BASS2 F-1.s							Main	Add.	Sam
Zone	Sample	V-Low	V-High	Pitch	Loudn.					
1	YK BASS2 F-1	0	127	Track	1					0
2		0	0	Track	0					0
3		0	0	Track	0					0
4		0	0	Track	0					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 Volkszämpler 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 (sur PC et Ctrl + souris sur Mac). Choisissez ensuite dans le menu contextuel le genre de l'échantillon que vous souhaitez installer :

New Mono...

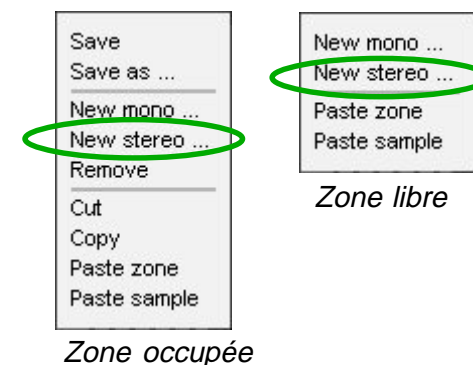
Entrez le nom et le chemin du nouvel échantillon que vous souhaitez enregistrer. Choisissez alors le type de format (WAV, AIF) et confirmez avec la touche <Entrée>. L'échantillon est maintenant prêt à être enregistré. Vous pouvez enregistrer le canal droit ou gauche de l'entrée d'échantillonnage avec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

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

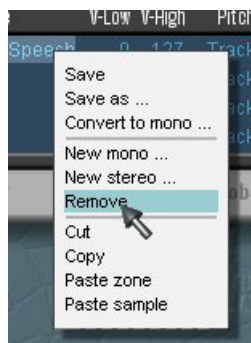


Sauvegarder un échantillon

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 (version PC et Ctrl + souris version 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).

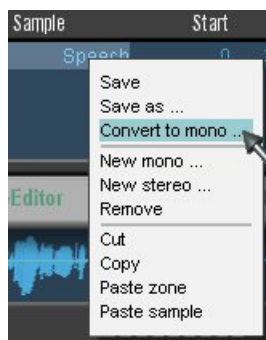
Effacer un échantillon

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



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 le canal d'un échantillon stéréo en un échantillon mono. Pour cela, cliquez avec la touche droite de la souris (Ctrl + souris version 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 appuyée. Cliquez alors avec la touche droite de la souris (Ctrl + souris version Mac) sur l'un des deux échantillons sélectionnés et choisissez l'inscription **Convert to Stereo ...** dans le menu contextuel. Donnez enfin 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

Path K:/Samples/DigiPad1/PAD 01-5 -L.s Main Add. Sample Loop							
Zone	Sample	V-Low	V-High	Pitch	Loudn.	Pan	
1	PAD 01-5 -L	0	127	Track	0	-50	
2	PAD 01-5 -R	0	127	Track	0	50	
3		0	0	Track	0	0	
4		0	0	Track	0	0	

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.

Pitch: vous pouvez déterminer ici si la hauteur du son 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 du son d'origine avec **Const**.

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

Path K:/Samples/DigiPad1/PAD 01-5 -L.s Main Add. Sample Loop							
Zone	Sample	Tune	Filter	Out	Playback	VelStart	
1	PAD 01-5 -L	0.00	0	Off	As sample	0	
2	PAD 01-5 -R	0.00	0	Off	As sample	0	
3		0.00	0	Off	As sample	0	
4		0.00	0	Off	As sample	0	

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 (sur 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 particulier 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 ses paramétrages d'origine.

Loop Rel : l'échantillon est restitué 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 continue à jouer jusque dans la phase Release.

Loop>Rel : l'échantillon est ici aussi restitué 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.

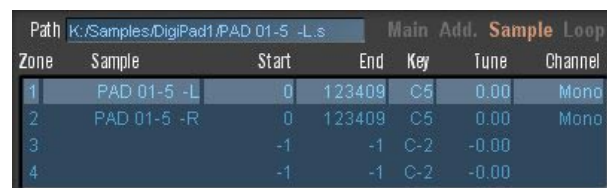
No Loops : l'échantillon est restitué tant que la touche reste appuyée, et les Loops sont alors simplement parcourus.

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.

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.



Path K:\Samples\DigiPad1\PAD 01-5 -L.s Main Add. Sample Loop						
Zone	Sample	Start	End	Key	Tune	Channel
1	PAD 01-5 -L	0	123409	C5	0.00	Mono
2	PAD 01-5 -R	0	123409	C5	0.00	Mono
3		-1	-1	C-2	-0.00	
4		-1	-1	C-2	-0.00	

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 transpositions, donc dans sa hauteur du son 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.

Path K:/Samples/DigiPad1/PAD 01-5 -L.s Main Add. Sample Loop						
Zone	Sample	Start	End	Fine	Playback	TOff
1	PAD 01-5 -L	77477	123264	0	Loop Rel	0
2	PAD 01-5 -R	77477	123264	0	Loop Rel	0
3		-1	-1	-1		-1
4		-1	-1	-1		-1

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 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.

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 son de la boucle, et ce, dans une plage allant de 0 à 127.

Loop>Rel : l'échantillon est ici aussi restitué du moment où la touche est jouée jusqu'au Loop. La boucle sera parcourue tant que la touche restera

Filter

Les paramétrages de filtre du KeyGroups sélectionné sont effectués dans cette plage. Trois filtres aptes à résonner de 12dB différents sont à votre disposition : passe-bas, passe-bande, passe-haut.

Type : installez ici le type de filtre souhaité.

Frequency : installez ici la fréquence de coupure dans une plage allant de 0 à 99. Selon le genre de filtre utilisé, les fréquences atténuées se trouvent au-dessus (Lowpass), au-dessous (High-pass) ou aux alentours de la fréquence de coupure (Bandpass).

Resonance : installez ici l'intensité de la résonance dans une plage allant de 0 à 15.



Res. Mod. : le paramètre de résonance peut être modulé par une source de modulation quelconque. Sélectionnez ici la source et paramétrez l'intensité de cette modulation. La source sélectionnée s'applique au programme complet, mais l'intensité peut par contre être réglée pour chaque Keygroup séparément.

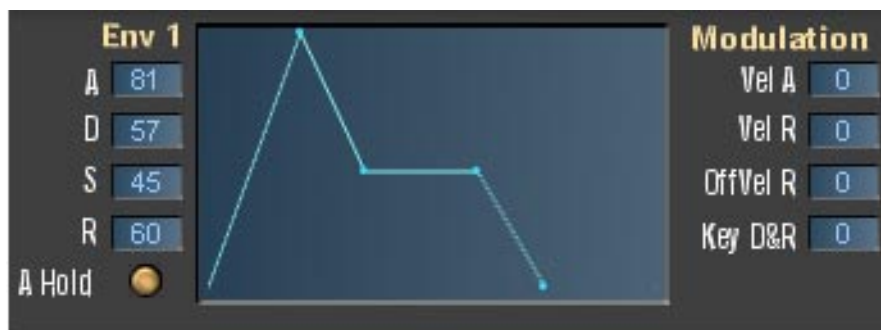
Freq Mod. : la fréquence de coupure du filtre peut être modulée par trois sources de modulations quelconques. Sélectionnez la source et paramétrez l'intensité de la modulation. La source sélectionnée s'applique au programme complet, mais l'intensité peut par contre être réglée pour chaque Keygroup séparément.

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.

Env 1

Les paramétrages de l'enveloppe de volume du KeyGroups 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 a 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 a 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.

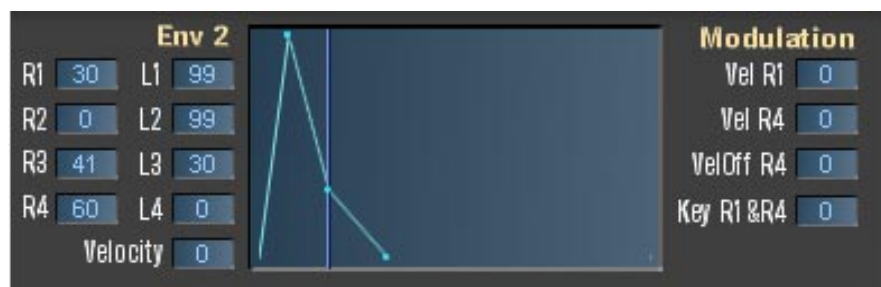
Une forte frappe diminue les valeurs positives du temps d'attaque/Release et augmente les valeurs négatives pour **Vel A** et **Vel R**.

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 son. 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.

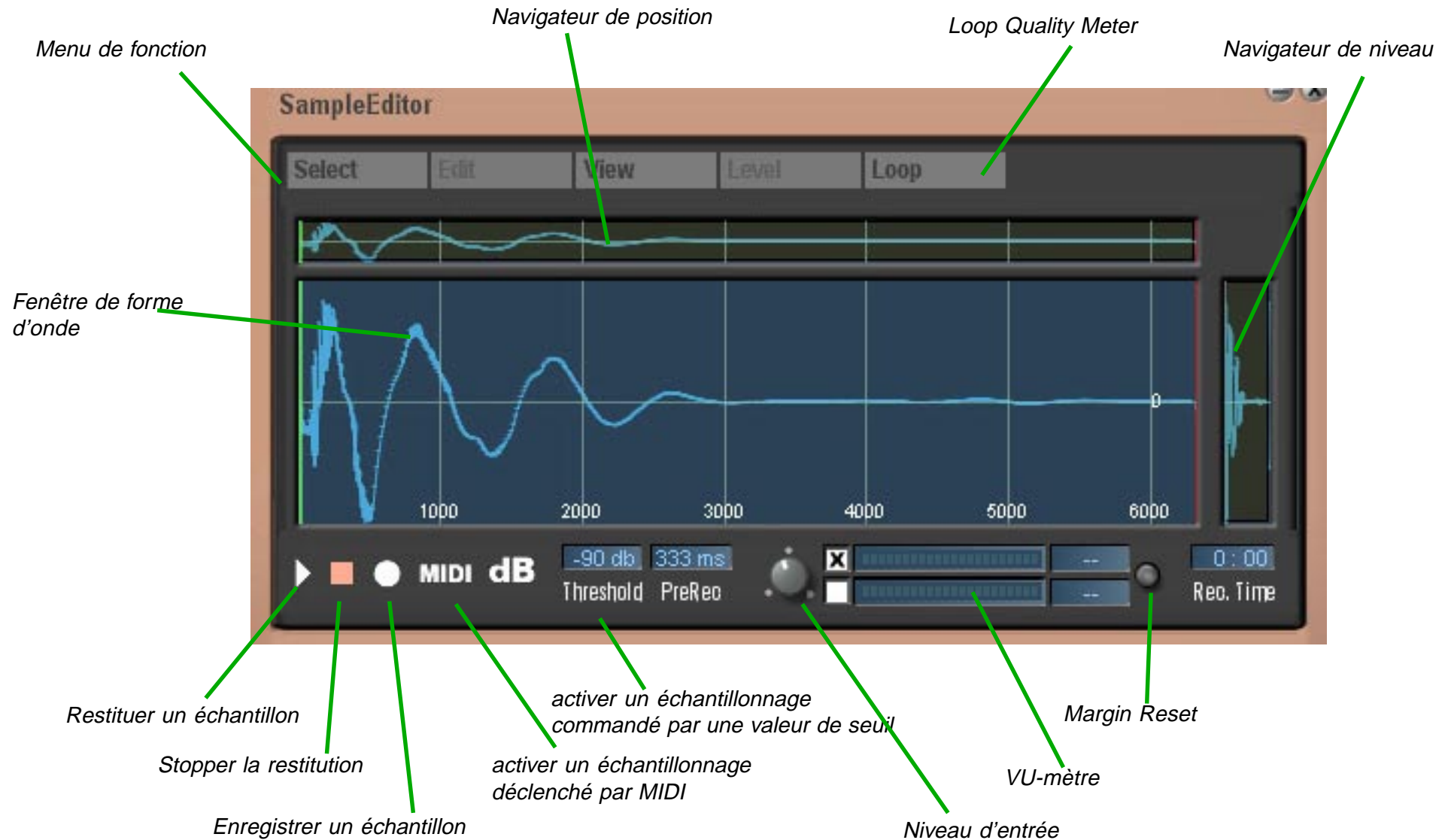
Vel R : paramétrez l'influence de la vitesse Note On sur le temps Release dans une plage de +/-50.

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 son. Les valeurs négatives correspondent plutôt au comportement des instruments naturels.

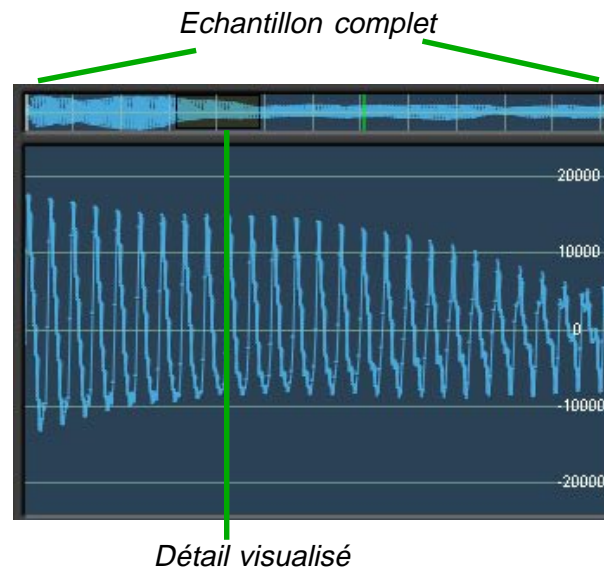
Le Sample Editor



Ce chapitre décrit les moyens et les modes de fonctionnement du Sample Editor. Sélectionnez l'inscription **Zones** du tiroir **Options** de l'interface KeyGroups 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 Volkszämpler 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.

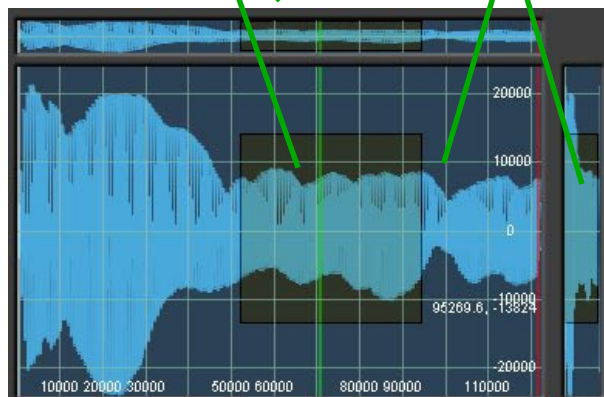


Zoomer dans la fenêtre de forme d'onde

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 sur 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 et la touche <Ctrl.> 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.

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 zooms par échelons vers le centre de la partie sélectionnée.

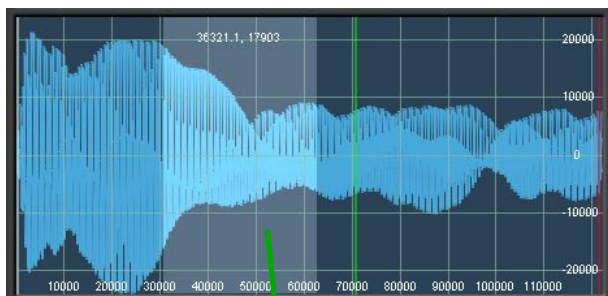
Défiler temporellement dans l'échantillon

Lorsque vous avez effectué un zoom, vous pouvez vous déplacer dans l'échantillon. Pour cela, maintenez la touche gauche (sur 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 (sur PC) de la souris appuyée, celui-ci sera alors affiché dans une couleur plus claire.



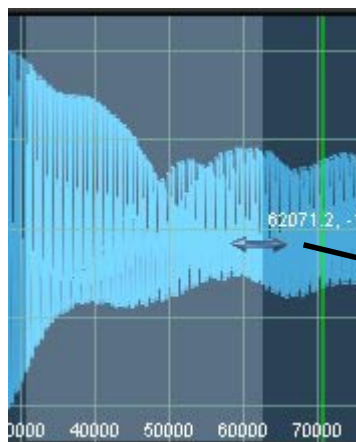
Domaine sélectionné

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 (sur 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 KeyGroups ou d'une autre Zone.

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

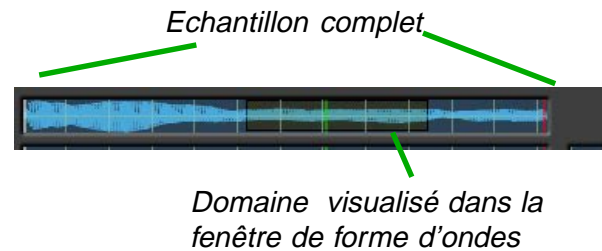
- <Ctrl+X> pour **Cut** (Découper)
- <Ctrl+C> pour **Copy** (Copier)
- <Ctrl+V> pour **Paste** (Insérer)

Mac

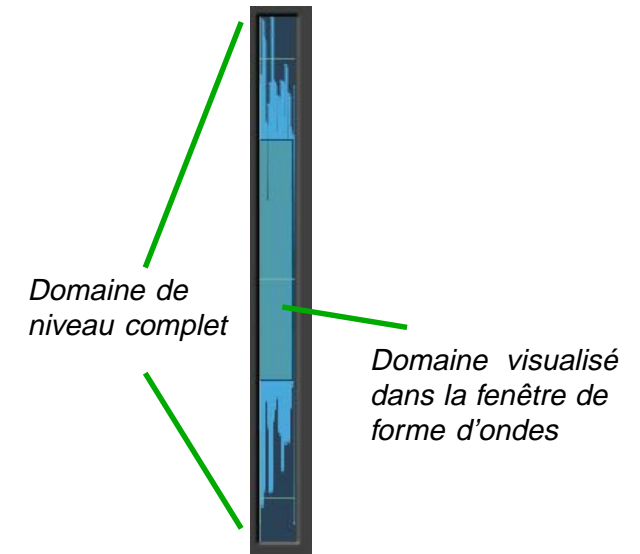
- <Pomme+X> pour **Cut** (couper)
- <Pomme+C> pour **Copy** (copier)
- <Pomme+V> pour **Paste** (insérer)

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 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 ici seulement 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

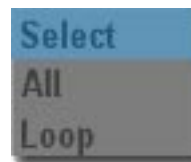
Les menus de l'éditeur d'échantillon s'ouvrent d'un clic sur l'inscription souhaitée, vous pouvez par la suite vous déplacer dans le menu sans autre clic supplémentaire. L'option actionnée apparaît sur fond bleu, il vous suffit de cliquer dessus pour effectuer cette action et le menu se ferme. Lorsque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

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>.

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.

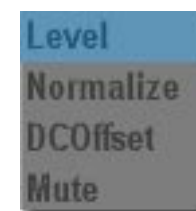


Link Range : activez cette option pour que les deux parties divisées aient toujours le même facteur de zoom. Ce qui est par ex. particulièrement utile pour apprécier la qualité de la boucle.

Coordinate : active/désactive l'affichage de coordonnées dans l'éditeur. Lorsque cette option est active, elle affiche la position et la valeur du pointeur. La première valeur correspond à la position temporelle et la deuxième à la valeur. La position de l'échantillon peut être affichée en échantillons ou 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 être endommagés dans ces circonstances).

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.

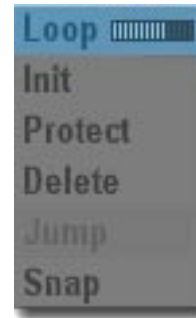
Le menu Loop

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 craquements 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 Volkszämpler. 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 se déclenche avec la prochaine note.

dB : cliquez sur ce bouton pour que l'enregistrement se 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 pour 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 Volkszämpler 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

Afin de diriger les signaux sur les entrées d'échantillons du Volkszämpler, vous devez charger le module d'effet VZ Recording en tant qu'Insert dans le canal (ou Group, Master etc.) sur lequel se trouve le signal à échantillonner. La connexion avec le Volkszämpler s'effectue automatiquement.

Le signal enregistré se retrouve sur les sorties *MonL* et *MonR* du moniteur après une amplification d'entrée interne du Volkszämpler, 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 Volkszämpler ne soit parcourue.

Une fois le module VZ Recording 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 KeyGroups qui correspond lui-même à une partie d'un programme.

Produire un programme

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

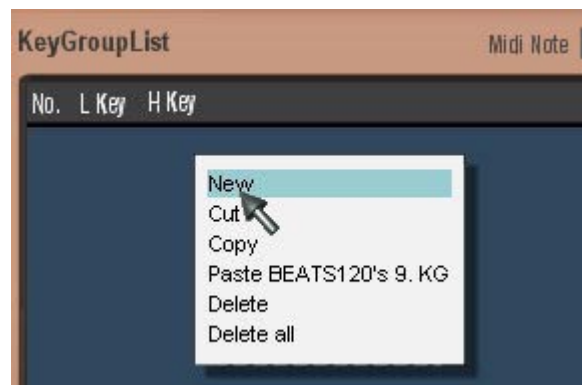


Le nouveau programme est alors chargé, celui-ci contient une compilation de pré-sélections de paramètres judicieuse.

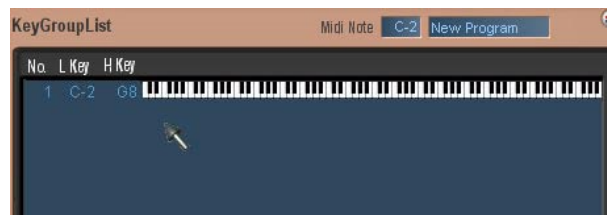


Produire un KeyGroup

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 (version PC et Ctrl + souris version Mac) sur la liste KeyGroups et sélectionnez l'inscription **New** dans le menu contextuel qui apparaît.



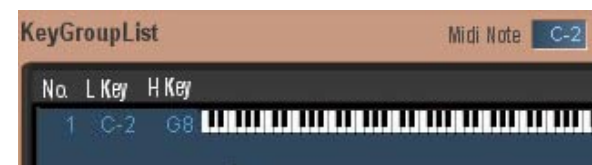
Le nouveau KeyGroups y est alors ajouté et la plage de clavier complète lui est attribuée.



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 KeyGroups 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 aigüe). Pour transformer la valeur correspondante, il vous suffit de la cliquer avec la touche gauche (sur PC) de la souris, puis de déplacer celle-ci verticalement (grossier) 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 (version PC et Ctrl + souris version 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.

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 (version 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

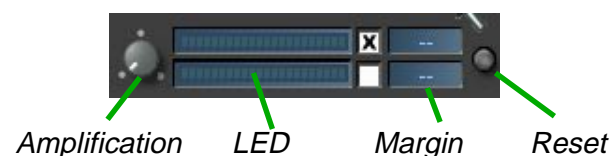


Cliquez sur le bouton dB pour démarrer l'enregistrement lorsqu'un niveau Audio particulier sur l'entrée de l'échantillon est dépassé. Installez cette valeur de seuil dans l'encadré d'entrée correspondant.

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 Volkszämpler 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 Volkszämpler 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 Volkszämpler, 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>/<Pomme+X>).

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> 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 incluse 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 ce 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 continue 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 appuyiez sur **Stop**.

Support

Vous pouvez contacter notre service Support de quatre manières différentes :

par eMail: hotline@creamware.fr

ou bien support@creamware.de
(en anglais)

par Fax: 01.48.06.97.95

par Tel.: Du mardi au vendredi
de 10:00 à 14:00 heures
au Nr. : 01.48.06.97.97

par Courrier : CreamWare France
66/68,boulevard Beaumarchais
75011 PARIS

Dans la mesure où aucun logiciel ni matériel ne peut être à 100% parfait, nous travaillons en permanence sur l'amélioration de nos produits et accueillons chaque critique ou proposition visant à les perfectionner. Nous espérons maintenant que vous ne rencontrerez aucun problème à l'utilisation du Volkszähler et que vous pourrez enfin laisser parler votre créativité !!!

Votre Team de CreamWare !

Index

A

A 55
A Hold 55
Add 51
Additional 29
Affichage de la forme d'onde 39
Affichage de niveaux 66
Afficheurs graphiques 14
AIF 49
Ajouter une liaison 35
AKAI S 49
All 62
Amplification d'entrée 66
Amplitude 39
Annuler une sélection 60
As Sample 51
Attack 55
AttackStretch 43
AutoSelect 27

B

Basic Level 38
Beat 47
Bend 37
BendWheel Down 41
BendWheel Up 41
Bouton 14

C

Changer de répertoire 35
Channel 42, 52
Charger 19
Charger un échantillon 49
Clavier MIDI 7, 9
Clear CD Cache 18
Close 12
Commande de clavier 15
Commande par curseur 15
Const 51
Contrôle d'échantillonnage 65
Convertir un échantillon 50

Coordinate 63
Copier 60
Copier des échantillons 17
Copier des KeyGroups 45
Copier des programmes 21
Copier une Zone 50
Copy 17, 62
Couper 71
Cubase VST 5
Curseur de texte 13
Cut 17, 62

D

D 55
DB 65
DCOffset 63
Decay 55
Découper des KeyGroups 45
Défiler temporellement 59
Delay 39, 40
Delete 17, 63, 64
Déplacer 60
Déplacer des programmes 21
Déplacer une liaison 35
Déplacer une sélection 60
Déplacer une Zone 50
Depth 39, 40
Desync 39

E

Echantillonner 67
Echantillons 25
Edit 62
Edit All 46
Editer 13
Editor 62
Effacer des KeyGroups 45
Effacer des programmes 22
Effacer un échantillon 50
Effacer une liaison 35
EMail 73
Encadré d'entrée 13
Enregistrement 69

Enregistrer un échantillon 49
ENV 37
Env 1 55
Env 2 56
Exporter des Volumes 22
External 37
External Ctrl 42
Extract 63

F

Fax 73
Fenêtre de forme d'onde 58
Fichiers Soundfont 19
Filter 38, 51, 54
Filter Close 43
Fine 53
Forme d'onde 39, 40
Free 32
Fréquence 39
Frequency 54

G

Global 38, 47

H

H Key 46
Held 41
Hide 18
High 42
Highest Key 42
Hold 42

I

Init 64
Instrument VST 5
Interface 10
Interface Key Group 10
Interface principale 10, 26
Introduction 10
IOut 29

J

Jump 64

K

Key 37, 52
Key D&R 55, 56
Key Follow 54
KeyGroup 45
KeyGroup Options 47
KeyGroups 24, 27

L

L Key 46
L-Key / H-Key 30
L1...L4 56
Level 28, 30, 38, 63
LFO 37
LFO 1 39
LFO 2 40
LFO1 47
Link Range 63
Liste KeyGroup 46
Liste MultiProgram 28
Listes 14
Load All 34
Load Once 34
Logic Audio 5, 8
Loop 53, 62, 64
Loop Rel 51, 53
Loop>Rel 52, 53
Loops 72
Loudn. 51
Loudness 38, 47
Loudness Reduction 43
Low 42
Lowest Key 42

M

M 28
Main 28, 51
Margin 66
Matrice de modulation 37
Memory 32
Menu Directory 17
Menu Edit 17

Menu View 17
 MIDI 28, 42, 65
 MIDI In 12
 MIDI Program Change 33
 MIDI to Span 15, 27
 Mode 41
 Mode Multi 23
 ModSource 38, 41
 Modulation de volume 38
 Modulation du filtre 38
 Modulations MIDI fixe 37
 ModWheel 39
 Modwheel 37
 MonL/MonR 12
 Mono Legato 43
 Mute 64
 MuteGroup 47

N

Navigateurs 61
 Naviguer 14
 New 17
 New Mono... 49
 New Stereo ... 49
 Niveau du signal d'entrée 70
 No Loops 52, 53
 No Source 37
 No. 28, 46
 Normal 41, 42
 Normalize 63
 Nouveaux KeyGroups 45
 Nouveaux programmes 21
 Nuendo 5

O

OffVel R 55, 56
 Oldest 43
 On Top 12
 Opérations dans le Pool 35
 Opérations dans une Zone 49
 Optimiser le niveau 71

Out 51
 Out1-14 12
 OutL/OutR 12

P

Pan 28, 51
 Pan Modulation 38
 Paramètres du programme 36
 Paste 17, 62
 Piste MIDI 7, 9
 Pitch 51
 Pitch Mod 47
 Pitch Modulation 41
 Plage de clavier 68
 Play 65
 Playback 51, 53
 Polyphony 42
 Pool 27, 33
 Potentiomètre 13
 PreRec 65
 Presets 34
 Pressure 37, 39, 41
 PrgChange 34
 PrgNo. 42
 Priority 30, 42
 Produire un KeyGroup 68
 Produire un Loop 72
 Produire un programme 68
 Produire une zone 69
 Program 28, 36
 Programme 24
 Programmes AKAI 19
 ProgramPool 11, 24, 33
 Programs 17
 Protect 64

Q

Quietest 43

R

R 55
 R1...R4 56
 Reassign 43

RecTime 66
 RecL/RecR 12
 Record 65
 Release 55
 Rename 18
 Reset 66
 Resonance 54
 Retrigger 40
 Reverse 63

S

S 28, 55
 S, D, Del 39
 Sample 52
 Sample Editor 57
 Sample-Editor 11
 Sampler Memory 32
 Samples 17
 Sauvegarder 19
 Sauvegarder des programmes 20
 Sauvegarder un échantillon 50
 Save 20
 Save as 20
 Save as Volume 20
 Select 62
 Sélecteurs de canaux 66
 Sélectionner 60
 Séquenceur 5
 Shift Root Key 43
 Show AKAI Partitions 18
 Size 32
 Snap 64
 Soft Pedal 43
 Sources de modulation 37
 Speed 39, 40
 Splitter 63
 SplL/SplR 12, 65
 Start/End 52
 Stop 65
 Structure du STS 4000 23
 Sustain 55

T

Tel. 73
 Terminer l'enregistrement 70
 Threshold 65
 To end 52, 53
 Total Memory 32
 Track 51
 Trans. 30
 Transformation de paramètre 14
 Transformer une sélection 60
 Transpose 42
 Tune 41, 47, 51, 52
 TuneOffset (Loop) 53
 Tuning 43

U

Up 17
 Used 32

V

V-High 51
 V-Low 51
 Valeur de note 15
 Valeur numérique 14
 Vel 38
 Vel A 55, 56
 Vel R 55, 56
 Velocity 37, 39, 56
 VelStart 52
 View 63

W

WAV 49

X

X-Fades 46

Z

Zone Crossfades 47
 Zones 25, 48
 Zoomer 59
 Zoomer graduellement 59