AKAI professional

SOFTWARE UPDATE
S3000 Series V1.3
MIDI STEREO DIGITAL SAMPLER

MISE EN GARDE

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

Manuel de l'utilisateur

3615 AKAI

TABLE DES MATIÈRES

NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES 3
- MODE EDIT SAMPLE 3
- MODE EDIT PROGRAM 3
- MODE DISK 3
- MODE UTILITY 4
- FAIRE UNE COPIE DE SÉCURITÉ DE VOTRE NOUVEAU SYSTÈME D'EXPLOITATION 4
- BIBLIOTHÈQUE DE SONS 4

EDIT SAMPLE 5
- NOUVELLES FONCTIONS TRIM 5
- RÉÉCHANTILLONNAGE 7

EDIT PROGRAM 8
- NOUVELLE FONCTION MUTE GROUP 8
- NOUVELLES FONCTIONS DU LFO1 11
- NOUVELLES FONCTIONS DU LFO2 12
- NOUVEL ÉCRAN ENV2 pour S3000 et S2800 15
- NOUVEAUX ÉCRANS ENV2 ET ENV3 - pour S3200 15

MODE DISK 16
- SAUVEGARDE SUR DISQUE 17
- RECHERCHE DE FICHIERS - UTILISATION DE LA FONCTION FIND 18
- UTILISATION DU SYSTÈME DE REPÉRAGE DE DOSSIER (TAG) 20
- NOMMER LES TAGS 22
- NOTES SUR L'UTILISATION DU SYSTÈME DE REPÉRAGE 22
- MODIFICATIONS SUR LA PAGE HDSK 23

MODE UTILITY 24
- NOUVEAUX RÉGLAGES PAR DÉFAUT DE LA FONCTION "DAT BACKUP/RESTORE" 24

AKAI professional

SOFTWARE UPDATE
S3000 Series V1.3
MIDI STEREO DIGITAL SAMPLER

MISE EN GARDE

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

Manuel de l'utilisateur

3615 AKAI

TABLE DES MATIÈRES

NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES 3
MODE EDIT SAMPLE 3
MODE EDIT PROGRAM 3
MODE DISK 3
MODE UTILITY 4
FAIRE UNE COPIE DE SÉCURITÉ DE VOTRE NOUVEAU SYSTÈME D'EXPLOITATION 4
BIBLIOTHÈQUE DE SONS 4

EDIT SAMPLE 5
NOUVELLES FONCTIONS TRIM 5
RÉÉCHANTILLONNAGE 7

EDIT PROGRAM 8
NOUVELLE FONCTION MUTE GROUP 8
NOUVELLES FONCTIONS DU LFO1 11
NOUVELLES FONCTIONS DU LFO2 12
NOUVEL ÉCRAN ENV2 pour S3000 et S2800 15
NOUVEAUX ÉCRANS ENV2 ET ENV3 - pour S3200 15

MODE DISK 16
SAUVEGARDE SUR DISQUE 17
RECHERCHE DE FICHIERS - UTILISATION DE LA FONCTION FIND 18
UTILISATION DU SYSTÈME DE REPÉRAGE DE DOSSIER (TAG) 20
NOMMER LES TAGS 22
NOTES SUR L'UTILISATION DU SYSTÈME DE REPÉRAGE 22
MODIFICATIONS SUR LA PAGE HDSK 23

MODE UTILITY 24
NOUVEAUX RÉGLAGES PAR DÉFAUT DE LA FONCTION "DAT BACKUP/RESTORE" 24

VERSION 1.30 DU LOGICIEL SYSTÈME D'EXPLOITATION POUR LES ÉCHANTILLONNEURS AKAI S3200, S3000, ET S2800

Vous possédez maintenant le logiciel Version 1.30 pour les échantillonneurs stéréo numériques Akai S3200, S3000, et S2800. De nombreuses caractéristiques nouvelles ont été introduites dans cette version. Dans cet additif au manuel d'utilisation principal, nous supposons que vous avez déjà une très bonne connaissance des manipulations sur la série des S3000.
Ce document utilise également les noms "série S3000 (S3200, S3000, S2800)" dans l'explication des fonctions communes à tous les modèles, et utilise le nom du modèle correspondant pour l'explication des fonctions particulières à chaque modèle. Si vous avez des doutes, veuillez vous reporter au manuel d'utilisation, fourni avec votre échantillonneur, pour plus de détails.
Voici les nouvelles caractéristiques:

NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES

MODE EDIT SAMPLE

- Nouvelles fonctions CUT en ED.1 TRIM, permettant d'obtenir automatiquement un échantillon, sous forme de boucle sans avoir à fixer manuellement les temps de début et de fin.
- Les points de bouclage sont maintenant indiqués dans la page ED.1 TRIM pour faciliter l'édition des échantillons.
- Nouvelles fonctions de rééchantillonnage en ED.2, comprenant un contrôle de QUALITÉ analysant l'échantillon à rééchantillonner, pour obtenir un rééchantillonnage de haute qualité, à des bandes passantes inférieures.

MODE EDIT PROGRAM

- Nouvelle fonction MUTE GROUP pour les programmes de batterie, vous permettant de créer des groupes monophoniques de Keygroups, afin qu'un échantillon de ce Keygroup prédomine sur un autre en coupant le précédent. Il est possible ainsi de faire résider dans un même programme des charlestons et autres échantillons de batterie et de percussion.
- Nouvelle forme d'onde LFO 1 RANDOM, permettant de simuler les effets "sample and hold" des synthétiseurs analogiques.
- Nouvelle forme d'onde LFO 2 RANDOM pour les effets simulant les "sample and hold". Il est également possible de programmer cette caractéristique pour obtenir un redéclenchement avec des Notes On, afin que chaque note génère une valeur différente aléatoire.
- Nouvelle fonction RETRIGGER, en LFO 2, permettant à ce LFO de fonctionner en arrière-plan, simulant ainsi les effets de LFO que l'on trouve sur des synthétiseurs analogiques plus anciens.
- Vous pouvez désormais visualiser ENV1 pendant que vous programmez ENV2.

MODE DISK

- Le nouveau système de fonctionnement DISK, facilite et accélère l'accès aux volumes de mémoire et aux différentes partitions, grâce à la page DIRECTORY VIEW.

- Nouvelles fonctions FIND, permettant de rechercher des échantillons, programmes, et autres fichiers, par leur nom.

- Nouvelle fonction TAG, permettant de grouper des programmes, échantillons, et autres fichiers, en sous-dossiers, pour obtenir une visualisation, sélection et chargement, plus faciles.

MODE UTILITY

- La fonction DAT BACKUP TYPE est maintenant réglée par défaut sur MEMORY, au lieu de PARTITION, pour éviter un effacement accidentel des données du disque dur.

FAIRE UNE COPIE DE SÉCURITÉ DE VOTRE NOUVEAU SYSTÈME D'EXPLOITATION

Vous pouvez adapter certains aspects du système d'exploitation à vos propres besoins, et sauvegarder ces configurations sur disquette. Il est possible de sauvegarder des fonctions telles que les paramètres REC1 et les numéros d'identification SCSI, etc., comme une partie du système d'exploitation, pour vous faciliter la vie si vous utilisez toujours une configuration particulière ou une façon particulière de travailler. De plus, si vous le souhaitez, vous pouvez créer votre propre TEST PROGRAM de référence et le sauvegarder sur disquette, comme une sauvegarde normale ENTIRE VOLUME, qui sera chargée à la mise en route. Pour faire une copie de sécurité, insérez une disquette vierge, formatée (une disquette DD est suffisante), allez à la page Disk (assurez-vous que FLOPPY est sélectionné!), appuyez sur SAVE (F2), sélectionnez OPERATING SYSTEM comme type de sauvegarde, puis appuyez sur WIPE et/ou GO. Ceci sauvegardera le système d'exploitation sur disquette. Vous pouvez faire autant de copies que vous voulez ; veillez à les garder en lieu sûr, elles seront utiles en cas d'accident.

Nous espérons que vous apprécierez les nouvelles caractéristiques incorporées dans cette version du logiciel, et que vous les trouverez utiles et pratiques. Comme toujours, nombre d'entre elles viennent de vous, nos clients, et l'équipe de développement responsable de la gamme des échantillonneurs S3000 apprécie beaucoup votre aide et vos suggestions.

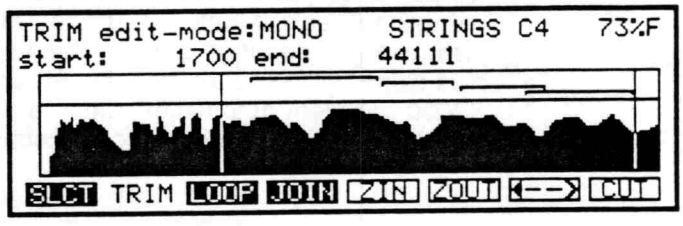
BIBLIOTHÈQUE DE SONS

La bibliothèque de sons pour les échantillonneurs de la série S3000 s'agrandit continuellement et plus de 100 nouvelles disquettes ont déjà été créées, qui seront disponibles auprès de votre fournisseur ou revendeur local Akai. Veuillez les contacter pour savoir comment vous procurer ces nouveaux sons.

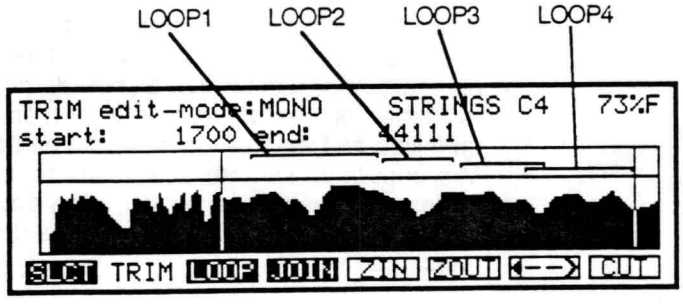
EDIT SAMPLE

NOUVELLES FONCTIONS TRIM

La page ED.1 TRIM a été modifiée, et de nouvelles fonctions ont été incorporées pour rendre le processus de tronquage des données d'échantillon indésirables beaucoup plus facile.
La nouvelle page TRIM ressemble à ceci:

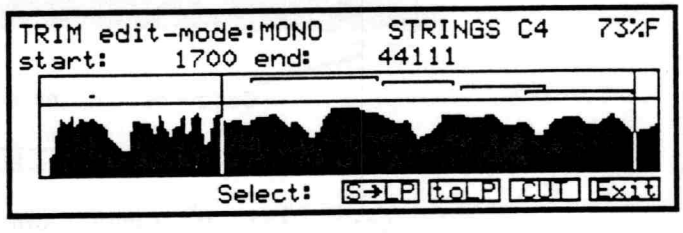


Tous les paramètres fonctionnent de la même façon, mais la hauteur de l'affichage vertical de la forme d'onde a changé, pour laisser de la place à une indication visuelle des points de bouclage que vous pouvez avoir programmés. Au-dessus de la forme d'onde, vous verrez jusqu'à quatre lignes horizontales qui vous indiqueront où vous avez fixé votre (vos) point(s) de bouclage. Il est possible d'en afficher quatre simultanément - celle du haut est LOOP 1, la seconde est LOOP 2, puis LOOP 3, et la dernière est LOOP 4, comme ceci:



Les points de bouclage ne peuvent pas être édités dans la page TRIM - vous devez toujours utiliser la page LOOP - mais ils vous donneront une indication plus fiable de l'endroit où vous êtes quand vous fixez les points de début et de fin pour supprimer des données.

De nouvelles fonctions ont également été incorporées pour vous faciliter la tâche. Quand vous appuyez sur F8 - [CUT] - vous obtenez désormais cet écran:



Les quatre options sont:

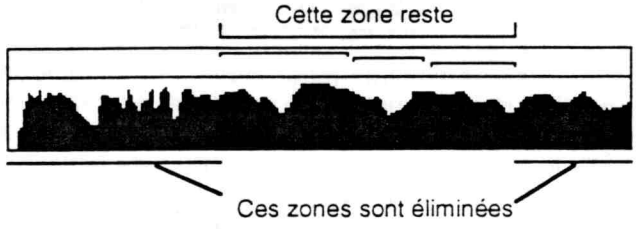
[Exit] — Pour quitter l'écran CUT et revenir à la page normale TRIM. Utilisez cette fonction si vous changez d'avis pendant que vous travaillez sur la forme d'onde.

[CUT] — Cette option correspond à la fonction normale CUT et supprimera l'audio se trouvant avant le point de début et après le point de fin que vous avez fixés manuellement. Comme auparavant, si les points de début ou de fin sont dans une zone

active de bouclage (et vous le verrez très clairement maintenant grâce aux nouveaux indicateurs de boucle ci-dessus!), l'action CUT sera ignorée.

[toLP]

Supprimera automatiquement quelques points d'échantillon se trouvant avant le début de la première boucle et quelques points d'échantillon après la fin de la dernière boucle, indépendamment de l'endroit où vous avez manuellement déterminé les points de début et de fin dans la page TRIM. Habituellement, une seule boucle est utilisée et l'audio est supprimé juste avant le début et la fin de cette boucle. Dans le cas où plus d'une boucle est utilisée, les échantillonneurs de la série S3000 calculent automatiquement la position de la fin de la dernière boucle et à quel endroit la coupure doit être réalisée.

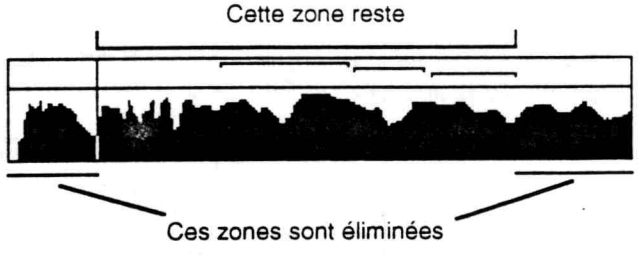


EN UTILISANT [toLP]

Cette fonction est utile pour l'édition de sons qui ne possèdent pas une attaque bien déterminée. Par exemple, pour échantillonner des formes d'onde de synthé désaccordé, vous n'avez en fait besoin que de la portion de boucle se trouvant au milieu de l'échantillon, et l'audio de part et d'autre peut donc être supprimé. De même, en échantillonnant un simple cycle de formes d'ondes de synthé, vous pouvez gagner beaucoup d'espace en supprimant le signal des deux côtés des points de bouclage.

[S→LP]

Cette fonction supprimera les données de l'échantillon se trouvant avant le point de départ que vous avez déterminé manuellement, et après la fin de la dernière boucle active.



EN UTILISANT [S→LP]

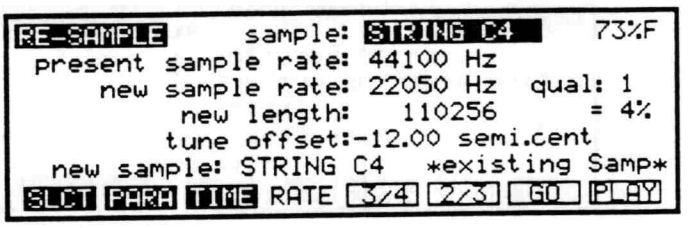
Cette option doit être utilisée pour l'édition des sons possédant une attaque prononcée que vous ne souhaitez pas perdre, mais où des données audio se trouvant après les points de bouclage sont inutiles et peuvent être supprimées.

***NOTE:** Vous trouverez également ce nouvel écran de boucle dans les pages Fade et d'édition par section ED.3, où vous pourrez visualiser les points de bouclage que vous avez fixés.*

RÉÉCHANTILLONNAGE

La page de rééchantillonnage possède dorénavant un contrôle QUALITY, semblable à la page TIMESTRETCH. En effet, durant le processus de rééchantillonnage, les échantillonneurs de la série S3000 analysent le signal et calcule les meilleures caractéristiques d'interpolation pour le son.

En appuyant sur **RATE** dans ED.2, vous obtenez cet écran:



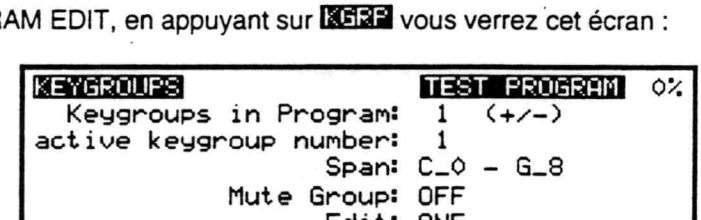
Toutes les fonctions sont les mêmes mais, à côté du champ `new sample rate:`, vous verrez le nouveau paramètre `qual:`. Il vous permet de déterminer la qualité du rééchantillonnage de 1 à 10. Les valeurs de qualité les plus hautes analyseront le signal plus exactement, produisant ainsi de meilleurs résultats. Un rééchantillonnage de haute qualité prend cependant plus de temps. Une valeur de qualité de 1 donne l'équivalent de la fonction de rééchantillonnage originale présente dans la Version 1.00.

EDIT PROGRAM

Plusieurs caractéristiques nouvelles ont été introduites dans EDIT PROGRAM. Elles sont décrites ici.

NOUVELLE FONCTION GROUP MUTE

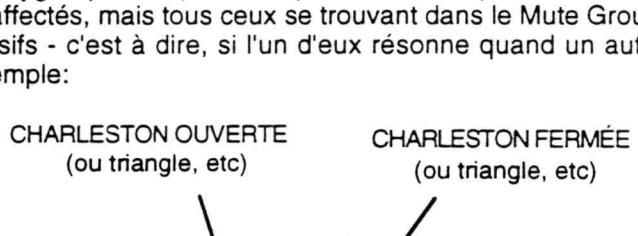
Dans PROGRAM EDIT, en appuyant sur KGRP vous verrez cet écran :



Il vous donne accès aux pages Keygroup. Les paramètres et le fonctionnement restent inchangés mais une nouvelle fonction, `Mute Group:` a été introduite.

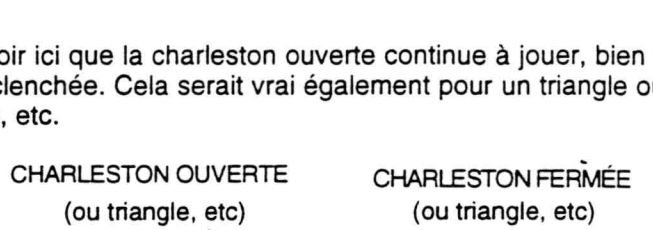
La fonction `Mute Group:` permet de grouper plusieurs Keygroups ensemble pour qu'ils soient essentiellement monophoniques. L'utilité principale de cette fonction concerne la batterie, pour laquelle il est parfois nécessaire d'arrêter la lecture d'un échantillon pendant qu'un autre joue. Par exemple, vous voulez qu'une charleston fermée coupe une charleston ouverte. Ou bien, si vous souhaitez qu'un triangle "ouvert" soit coupé par un triangle "fermé". Cela s'applique aussi à un son de guiro gratté et frappé.

Pour faire ceci, assignez simplement tous les Keygroups correspondants au même Mute Group. Par exemple, si toutes vos charlestons sont dans les Keygroups 3 à 6, assignez ces Keygroups sur, par exemple, Mute Group 1. Tous les autres Keygroups ne seront pas affectés, mais tous ceux se trouvant dans le Mute Group 1 seront réciproquement exclusifs - c'est à dire, si l'un d'eux résonne quand un autre est joué, il sera coupé. Par exemple:



CHARLESTON OUVERTE ET FERMÉE AVEC MUTE GROUP OFF

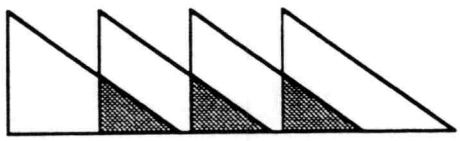
Vous pouvez voir ici que la charleston ouverte continue à jouer, bien que la charleston fermée soit déclenchée. Cela serait vrai également pour un triangle ou un son de guiro ouvert et fermé, etc.



CHARLESTON OUVERTE ET FERMÉE AVEC MUTE GROUP ON

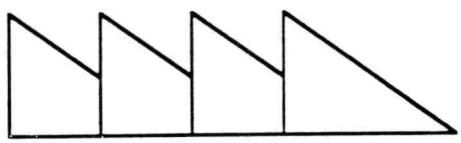
Dans cet exemple, la charleston ouverte est interrompue par la charleston fermée, créant un effet plus naturel. Ce serait également vrai pour un triangle ou un son de guiro ouvert et fermé, etc.

De plus, il est possible d'utiliser cette fonction pour simuler les sons des boîtes à rythme plus anciennes. Sur ces vieilles boîtes à rythme, bien qu'offrant parfois une polyphonie de 8 voix, chaque son de batterie individuel était souvent monophonique. Vous ne vous en aperceviez qu'en essayant d'exécuter un roulement de caisse claire ou quelque chose d'identique. A la place du déclin naturel de la caisse claire prévu pour résonner, le coup suivant coupait la fin du précédent, provoquant un effet de staccato peu naturel. Bien sûr, à cette époque, c'était un résultat non voulu, mais les exigences de la mode musicale ont fait que cet effet est très apprécié dans certains styles de musique! En assignant votre caisse claire à un Mute Group, vous pouvez recréer cet effet. Par exemple:



ROULEMENT DE CAISSE CLAIRE AVEC MUTE GROUP OFF

Dans cet exemple, chaque coup de caisse claire peut provoquer un Decay naturel.



ROULEMENT DE CAISSE CLAIRE AVEC MUTE GROUP ON

Dans cet exemple, chaque coup est coupé net par le suivant.

Sur le S1000 et le S1100, et dans les versions précédentes du logiciel de la série S3000, vous deviez créer un programme séparé, le rendre polyphonique à 1 voix, puis lui assigner le même numéro de programme que le reste de vos batteries. Maintenant, vous pouvez effectuer tout ceci dans un seul programme, ce qui est plus pratique.

Cette fonction s'applique aussi lorsque vous utilisez le mode MONO LEGATO. Quand le mode MONO LEGATO est sur ON, le programme devient monophonique. Cette fonction est toutefois limitée quand vous jouez un legato mono rencontrant un programme avec différents échantillons multiples dans divers Keygroups. Par exemple, dans un programme de flûte multi-échantillonnée, lorsque vous jouez dans les Keygroups, ces échantillons de Keygroup ne joueront pas, ce qui évitera dans certains types de jeu de jouer un échantillon de flûte Do5 sur Do2, ce qui donne un timbre peu naturel dû à la transposition extrême de l'échantillon.
Pour éviter ceci, assignez tous les Keygroups au même Mute Group, bien que le programme soit monophonique, pendant que vous jouez dans chaque Keygroup, afin que ces échantillons de Keygroup jouent tour à tour et, dans l'exemple ci-dessus, vous jouerez correctement l'échantillon Do2 sur Do2. Le côté négatif, cependant, est le redéclenchement de l'attaque des échantillons, puisque vous passez dans chaque Keygroup. Si l'attaque des échantillons est très prononcée, vous pouvez l'entendre mais, selon le réglage des générateurs d'enveloppe, elle peut être rendue beaucoup moins perceptible. Toutefois, si les échantillons n'ont pas une attaque marquée (c'est à dire dans le cas de formes d'onde brutes, de synthèse, échantillonnées), la transition des Keygroups sera douce.

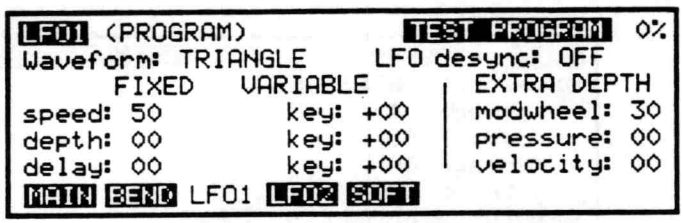
C'est à vous de décider ce qui est le mieux. Si une transposition précise est plus importante que le redéclenchement d'échantillons, utilisez la fonction Mute Group, en association avec le mode MONO LEGATO. Toutefois, si le redéclenchement des échantillons à chaque fois que vous passez dans un nouveau Keygroup n'est pas acceptable, il sera alors nécessaire d'utiliser le mode Mono Legato sans la fonction Mute Group, bien que vous puissiez tomber dans les problèmes liés à une transposition extrême des échantillons. Si, comme indiqué, les échantillons n'ont pas une attaque prononcée, une combinaison du mode Mono Legato et de la fonction Mute Group permettra une transition douce des Keygroups.

Vous remarquerez également un autre nouveau champ - **Edit:** ALL . Il est possible de passer de ONE à ALL, ce qui vous permet d'éditer le Keygroup sélectionné dans le champ **active keygroup:** avec un (ONE) Keygroup, ou tous les Keygroups (ALL). Vous pouvez déterminer un keyspan de Keygroups quand vous créez des programmes avec des Keygroups superposés ou, encore mieux, quand vous souhaitez assigner tous les Keygroups à un Mute Group spécifique; sélectionner ici ALL vous permettra d'effectuer cette opération plus facilement.

Appuyez sur la touche MAIN pour revenir à l'écran principal PROGRAM EDIT, afin d'avoir accès aux autres pages générales.

NOUVELLES FONCTIONS DU LFO1

De nombreuses caractéristiques nouvelles ont été incorporées sur les LFO, et sont décrites ici. En appuyant sur **LFO1** vous obtiendrez l'écran suivant:



Cette page sert à régler le LFO1. De nouveau, le nom du programme est indiqué dans le haut de l'écran, à droite, et les autres programmes peuvent être sélectionnés pour être édités. Les paramètres pour LFO1 demeurent inchangés, à l'exception d'une nouvelle forme d'onde qui a été introduite:

Waveform: Vous permet de sélectionner une des quatre formes d'ondes. Qui sont:

TRIANGLE (∿) - Donne un effet de progression et de chute. Avec un réglage autour de 75, elle sera normalement utilisée pour obtenir un vibrato, mais peut être assignée à autre chose, au filtre, panoramique, modulation d'amplitude et à des modifications lentes de la hauteur de note. C'est une forme de modulation "bipolaire" qui "tourne" autour de la note jouée pour lui donner un effet de vibrato naturel.

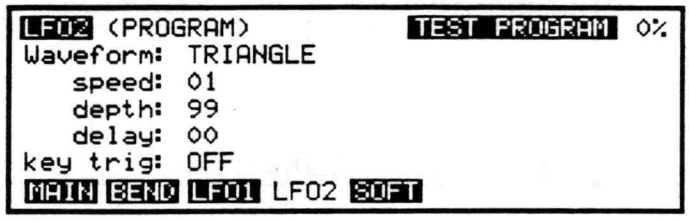
SAWTOOTH (◢) - Cette forme d'onde est utilisée principalement pour créer des effets spéciaux. Elle progresse lentement et chute d'un seul coup. C'est une forme d'onde "unipolaire" qui se déplace entre la note tenue et le niveau de modulation fixé à l'arrivée.

SQUARE (⊓) - Donne un effet qui monte et descend par pas. Lorsque vous l'appliquez au Pitch, vous pouvez la programmer pour obtenir des trilles ou des sauts d'octave. C'est une forme d'onde "unipolaire" qui se déplace entre la note tenue et le niveau de modulation fixé à l'arrivée.

RANDOM (⊓⊓⊓) - Donne une forme d'onde en escalier, variant par pas, totalement aléatoire, qui convient bien à des effets spéciaux. L'effet qui vient immédiatement à l'esprit, bien entendu, est le classique effet "sample and hold", existant sur les synthétiseurs analogiques . En l'envoyant sur le Pitch, vous pouvez créer des effets de pitch aléatoires, appropriés, par exemple, à la création d'effets informatiques, particulièrement quand la vitesse du LFO est fixée à un niveau très rapide. A un niveau plus fin, il est possible d'utiliser l'onde aléatoire comme source intéressante de vibrato, mais n'exagérez pas! Lors d'une utilisation sur le(s) filtre(s), vous pouvez créer plusieurs effets de changement de tonalité aléatoires intéressants. Bien entendu, elle peut également être appliquée à l'amplitude, au panoramique. Elle peut même être utilisée pour moduler la vitesse du LFO, LFO1 SPEED, pour que non seulement les escaliers, mais aussi le timing entre eux, soient également aléatoires - ajoutez simplement TAPE ECHO 1 dans la page FX, et vous obtiendrez une bande de film de science-fiction des années 50!

NOUVELLES FONCTIONS DU LFO2

La forme d'onde RANDOM a également été incorporée dans le second LFO avec d'autres possibilités nouvelles. Désormais, en appuyant sur **LFO2** vous verrez apparaître l'écran suivant:



Comme d'habitude, le nom du programme est affiché dans le coin en haut, à droite. Les paramètres disponibles sont les suivants:

Waveform: Sélectionne la modulation de la forme d'onde. Les choix sont:

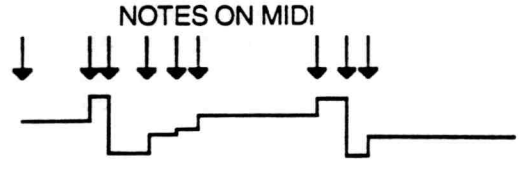
TRIANGLE (∿) - Donne un effet de progression et de chute. Avec un réglage autour de 75, elle sera normalement utilisée pour obtenir un vibrato, mais peut être assignée à autre chose, au filtre, panoramique, modulation d'amplitude et à des modifications lentes de la hauteur de note. C'est une forme de modulation "bipolaire" qui "tourne" autour de la note jouée pour lui donner un effet de vibrato naturel.

SAWTOOTH (◢) - Cette forme d'onde est utilisée principalement pour des effets spéciaux. Elle progresse lentement et chute d'un seul coup. C'est une forme d'onde "unipolaire" qui se déplace entre la note tenue et le niveau de modulation fixé à l'arrivée. Elle peut être inversée aux phases d'entrée de modulation de chaque destination pour donner des modulations de haut en bas.

SQUARE (⊓) - Donne un effet qui monte et descend par pas. Lorsque vous l'appliquez au Pitch, vous pouvez la programmer pour obtenir des trilles ou des sauts d'octave. C'est une forme d'onde "unipolaire" qui se déplace entre la note tenue et le niveau de modulation fixé à l'arrivée. Comme la forme d'onde Sawtooth, elle peut être inversée aux phases d'entrée de modulation de chaque destination.

RANDOM (⊓⊓⊓) - Donne une forme d'onde en escalier, variant par pas, totalement aléatoire, qui convient bien à des effets spéciaux. Comme la forme d'onde LFO1, elle peut être utilisée pour créer un effet classique "sample and hold" présent sur les synthétiseurs analogiques. Cependant, la forme d'onde Random générée par le LFO2 possède d'autres possibilités :

Lorsque le paramètre **speed:** est réglé sur 00, les niveaux aléatoires changent uniquement lorsqu'une nouvelle Note On est reçue et restent à ce niveau, jusqu'à ce qu'une nouvelle Note On soit reçue. C'est à dire:



Ainsi en appliquant ce LFO sur, par exemple, FILTER 1, chaque note que vous jouez, peut avoir une couleur et une tonalité différente et ceci peut procurer un effet de synthé spectaculaire en réglant les valeurs de la modulation au maximum, ainsi qu'une résonance importante. Avec des sons percutants, cela peut donner un accompagnement rythmique très intéressant pour des arpèges et des riffs, et autres effets identiques, en conjonction avec des séquences. En l'appliquant au panoramique, chaque note se trouvera sur une position différente dans l'image stéréo. Sur une note unique, vous obtiendrez un effet de panoramique donnant un transfert de son dans toute l'image stéréo. Sur les accords, chaque note se positionnera à différents emplacements, donnant l'impression d'une grande profondeur, en se propageant dans tout l'espace sonore.

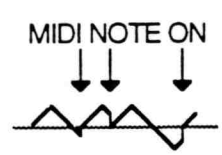
Cependant, cette fonction peut être aussi utilisée d'une façon plus subtile! En appliquant une valeur minuscule de la forme d'onde RANDOM au Pitch (essayez un réglage de 01), chaque note peut être modulée avec une toute petite différence de hauteur. Dans un ensemble de cordes ou de voies superposés, vous pouvez créer des effets intéressants de chorus, en appliquant cette fonction simplement à l'une des couches, car chaque note sera alors légèrement désaccordée.

De même, appliqué par petites valeurs, ceci peut servir efficacement sur des sons "ethniques", telle que flûte de pan, car l'instrument réel est rarement tout à fait accordé d'une note à l'autre. Sur un son riche de synthétiseur analogique, vous pouvez aussi simuler le fait que ces vieux sons de synthé désaccordés laissaient à désirer!

Vous découvrirez sans doute par vous-même bien d'autres possibilités.

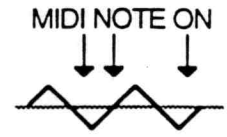
Les autres paramètres, `speed`, `depth` et la fonction `delay` n'ont pas changé. L'autre nouvelle caractéristique est `retrig:` ou RE-TRIGGER.

`retrig:` Avec `retrig:` réglé sur ON, chaque note jouée réinitialisera le cycle de la forme d'onde sélectionnée, sur son point d'attaque. Par exemple, en sélectionnant la forme d'onde Triangle, vous obtiendrez ce résultat:



Ceci est utile pour certains types de modulation d'effets où il faut que l'effet démarre au même point de la forme d'onde de modulation, pour chaque note jouée. Par exemple, si vous utilisez la forme d'onde Square, elle démarrera toujours sur le front du signal, pour toutes les notes que vous jouez. Il en va de même pour les formes d'onde Sawtooth et Random.

Cependant, il peut être nécessaire, dans certaines occasions que le LFO tourne librement en arrière-plan. Par exemple, pour le filtre ou les balayages de panoramique, si vous voulez que l'effet soit progressif pendant que vous jouez, vous devrez commuter `retrig:` sur OFF pour obtenir le résultat suivant:



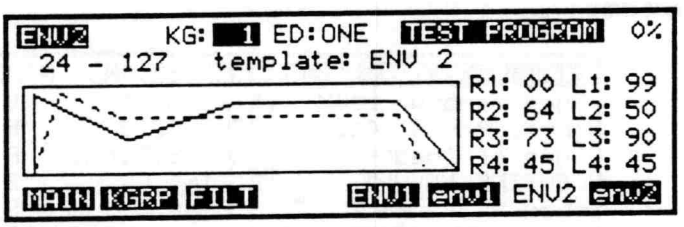
Ici, la forme d'onde de modulation ignorera les messages de Note On reçus, montant et déclinant, vous donnant un balayage progressif sur tout ce à quoi elle s'applique. C'est particulièrement utile lorsque l'onde Triangle est sélectionnée et appliquée à (aux) filtre(s), car vous pouvez recréer les bons vieux effets de filtre des synthétiseurs analogiques.

NOTE: *Vous ne pouvez avoir que 16 programmes actifs simultanément (c'est à dire partageant le même numéro de programme), dans lesquels la fonction retrigger est positionnée sur OFF - en d'autres termes, vous ne pouvez avoir plus de 16 programmes avec retrigger réglé sur OFF, superposés les au-dessus des autres, ou en séquence multitimbrale, à la fois. Vous pouvez, cependant, avoir beaucoup plus de programmes actifs à la fois, à condition que la fonction Reset ne soit pas réglée sur OFF, sur plus de 16 programmes.*

NOUVEL ÉCRAN ENV2 pour S3000 et S2800

Le fonctionnement de base de ENV2 est toujours le même, mais l'affichage a légèrement changé.

Comme vous pouvez avoir besoin de voir l'ensemble des courbes d'enveloppe pour ENV1 (amplitude) et ENV2 (habituellement utilisée pour la forme du filtre), vous pourrez maintenant visualiser un écran ressemblant à celui où la forme ENV1 est superposée à ENV2:



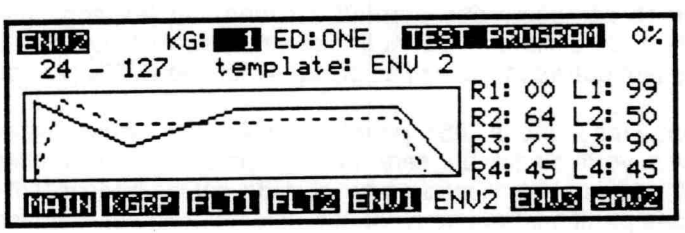
Vous pouvez accéder à la seconde page des paramètres d'enveloppe de la manière habituelle, en appuyant sur **env2**.

Vous noterez que lorsque vous programmez ENV1, vous ne pouvez voir la forme de ENV2, car les fonctions de cette enveloppe ne sont pas définies. Il se peut que ENV2 soit utilisée comme une enveloppe de pitch ou pour contrôler la sortie du LFO1, dans ce cas, cela n'a pas de rapport avec ENV1 et ne sera pas affiché.

NOUVEAUX ÉCRANS ENV2 ET ENV3 pour S3200

Le fonctionnement de base de ENV2 est toujours le même, mais la disposition de l'écran a légèrement changé.

Comme vous pouvez avoir besoin de voir l'ensemble des courbes d'enveloppe pour ENV1 (amplitude) et ENV2 (habituellement utilisée pour la forme du filtre), vous pourrez maintenant visualiser un écran ressemblant à celui où la forme ENV1 est surperposée à ENV2:



Vous pouvez accéder à la seconde page des paramètres d'enveloppe de la manière habituelle, en appuyant sur **env2**.

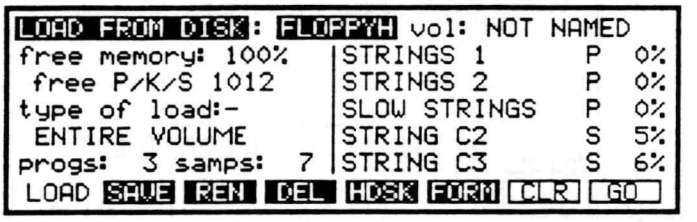
Il en va de même pour ENV3, et vous pouvez visualiser la forme de ENV1 superposée dessus. Cela peut s'avérer utile lors de la programmation de formes d'enveloppe pour contrôler FILTER 2.

Vous noterez que lorsque vous programmez ENV1, vous ne pouvez voir la forme de ENV2 ou ENV3, car les fonctions de ces enveloppes ne sont pas définies - il se peut que ENV3 soit utilisée comme une enveloppe de pitch, ou pour contrôler la sortie du LFO1 alors que ENV2 est utilisée pour contrôler le panoramique, ce qui n'a pas de rapport avec ENV1 et il ne serait donc pas pratique d'afficher ces enveloppes sur l'écran ENV1.

MODE DISK

De nombreuses caractéristiques nouvelles ont été implémentées dans le mode DISK. C'est un système de fonctionnement complètement nouveau pour la gestion du disque, qui inclut un accès plus rapide aux volumes et partitions, ainsi que la fonction FIND pour rechercher des fichiers par nom et un système de repérage (TAG) pour créer des sous-dossiers, et gérer ainsi plus facilement les sons.

Lorsque vous entrez dans la page Disk en utilisant une disquette, vous obtiendrez toujours cet écran:

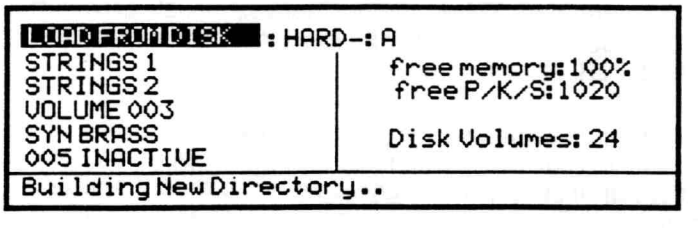


Si vous avez un disque dur connecté, lorsque vous pressez la touche DISK, vous verrez apparaître un écran tel que:



L'écran comporte une liste de tous les volumes appartenant à la partition sélectionnée, et vous pouvez les sélectionner très rapidement en faisant défiler la liste, à l'aide des touches CURSOR HAUT/BAS. Si vous avez nommé les volumes, ils seront indiqués. Si un volume n'a pas été nommé, vous verrez s'inscrire VOLUME 001, VOLUME 002, etc. Si le volume n'est pas utilisé il sera intitulé VOLUME? INACTIVE. Il est utile de nommer les volumes car ceci vous permettra d'identifier les sons plus facilement lors du chargement. Le défilement du répertoire est très rapide car les volumes ne deviennent pas actifs tant que vous n'avez pas pressé la touche OPEN (voir plus loin).

En entrant dans le mode DISK pour la première fois, vous verrez la partition A. Comme vous savez, votre disque dur sera divisé en partitions (voir le chapitre sur le formatage, dans votre manuel d'utilisation pour plus de détails concernant la création et l'arrangement des partitions) qui peuvent être sélectionnées en déplaçant le curseur sur le A après HARD-: . Vous noterez un léger retard après avoir choisi une partition, pendant que la partition est sélectionnée et lue par les échantillonneurs de la série S3000, et lorsque vous changez de partitions, vous obtiendrez cet écran:



Dans cet écran, les échantillonneurs de la série S3000 examinent la partition et crée le répertoire, de façon à vous montrer la liste des volumes à l'écran. Après quelques secondes, vous verrez la liste de volumes concernant la partition sélectionnée.

Une fois que vous avez sélectionné la partition désirée et choisi le volume que vous souhaitez charger dans cette partition, appuyez sur la touche OPEN (F8) Vous obtiendrez l'écran habituel LOAD avec lequel vous êtes déjà probablement familiarisé. Il ressemblera à quelque chose de ce genre:



Le chargement des fichiers se fait de la manière habituelle, c'est à dire, sélectionnez le type de chargement que vous voulez (ENTIRE VOLUME, ALL PROGS+SAMPLES, ALL PROGRAMS, etc.) et appuyez sur CLR et/ou GO.

Une seule partition sur disque dur peut contenir jusqu'à 100 volumes, dont chacun peut comprendre jusqu'à 510 "éléments" - c'est à dire, combinaisons de programmes, échantillons, fichiers d'effets, Qlists, etc., et vous pouvez sélectionner le volume à partir duquel vous voulez charger les données, en vous déplaçant de haut en bas dans la liste à l'aide des touches CURSOR HAUT/BAS.

CONSEIL UTILE: *Pour déplacer le curseur de nouveau sur la partition, sélectionnez le champ à partir du bas de la longue liste de volumes, au lieu de vous déplacer dans toute la liste à l'aide de la touche CURSOR HAUT, simplement en appuyant sur la touche CURSOR DROITE - ce qui déplacera le curseur sur le champ sélectionné de partition par une seule pression de touche.*

SAUVEGARDE SUR DISQUE

La sauvegarde des fichiers sur disque se fait exactement comme auparavant, sélectionnez SAVE (F2), sélectionnez un type de sauvegarde approprié (ENTIRE VOLUME, ALL PROGS+SAMPLES, ALL PROGRAMS, etc.) et appuyez sur WIPE et/ou GO pour sauvegarder.

RECHERCHE DE FICHIERS - UTILISATION DE LA FONCTION FIND

En raison de la quantité importante de données sur les disques durs, une fonction spécifique "find" existe maintenant pour localiser des fichiers plus rapidement. Appuyer sur la touche FIND fera apparaître cet écran :



Pour localiser le fichier que vous souhaitez, appuyez sur NAME, puis entrez un nom approprié et appuyez sur ENT/PLAY. Pour rechercher le fichier, appuyez sur la touche de fonction FIND qui affichera le(s) fichier(s). Si vous trouvez le fichier, vous le verrez affiché avec un message "Match found", et un volume spécial, temporaire, FIND, sera créé, contenant le(s) objet(s) trouvé(s) et il est possible de le charger de la même façon qu'un volume ordinaire. Appuyer sur CLR et/ou GO chargera les fichiers trouvés selon le type de chargement indiqué à gauche de l'écran.

Quand vous utilisez la fonction FIND, il n'est pas nécessaire de nommer le fichier entier. Par exemple, si vous voulez rechercher un son de basse, tapez simplement BASS - les échantillonneurs de la série S3000 recherchent la partition sélectionnée pour TOUS les fichiers qui comportent ces lettres. Dans cet exemple, vous pouvez obtenir un écran tel que:



Ici, plusieurs basses différentes provenant de plusieurs volumes différents dans la partition ont été trouvées. Vous obtiendrez le message "Match found" et vous verrez également ---FIND--- en haut de l'écran (indiquant que c'est le volume temporaire FIND). Sélectionnez maintenant un type de chargement approprié (dans cet exemple, probablement CURSOR PROGRAM AND SAMPLES, pour charger juste le son unique que vous souhaitez), déplacez le curseur sur le fichier que vous voulez charger et appuyez sur CLR et/ou GO .

Vous n'avez même pas besoin de taper BASS pour obtenir un écran comme celui ci-dessus. Vous pouvez simplement taper BA et obtenir quelque chose de similaire mais, dans ce cas, la fonction Search peut également inclure des noms de fichiers tels que BAD DRUMS, BACKWRDS CYMB, etc..

A l'aide de la fonction FIND, taper quelque chose comme SYN peut donner un écran comme ceci:



où tous les fichiers ayant les caractères SYN ont été trouvés. Si vous désirez limiter la recherche aux seuls sons de synthé, il est préférable de taper SYNTH, car dans ce cas, les sons nommés SYNC ou SYNVOX, etc., ne seront pas intégrés dans la recherche.

Lorsque vous serez familiarisé avec la fonction FIND, vous la trouverez d'une aide très précieuse pour faire une recherche rapide et charger des sons.

NOTE: *La fonction FIND ne fonctionne pas avec des disquettes.*

UTILISATION DU SYSTÈME DE REPÉRAGE TAG

Avec la série S3000, il est possible de "repérer" des fichiers. C'est à peu près comme les placer dans un sous-dossier spécial. Ainsi, certains fichiers d'une partition peuvent être classés par catégories, selon le type, ou toute autre catégorie que vous souhaitez. Par exemple, vous pouvez vous trouver dans une situation où toutes les basses, de tous les volumes dans une partition, ont été marquées BASS, et toutes les cordes marquées ORCHESTRAL. Tous les sons de chants ont été marqués VOICES. Ainsi, vous pouvez accéder beaucoup plus vite aux sons. En utilisant l'un des exemples ci-dessus, si vous voulez charger certains sons de basse, au lieu de vous déplacer à travers les volumes et partitions, vous pouvez simplement sélectionner le repère BASS pour visualiser, sélectionner et charger uniquement ces sons.

Les sons, cependant, peuvent appartenir à plusieurs repères. Par exemple, vous pouvez avoir une série de fichiers marqués BASS, comprenant TOUS les sons de basse, de la basse électrique à la basse slap, basse de synthé, basse solo, basse de cordes d'orchestre, saxo basse, et flûte, etc. Cependant, le repère SYNTH BASS contiendra uniquement ces sons de basse d'origine synthétique, tandis que E. BASS comprendra uniquement la basse électrique (bien que ces noms tout à fait identiques existent dans le repère BASS). Les basses acoustiques peuvent être marquées AC BASSES, ou quelque chose d'identique, etc. Ainsi, un système souple de gestion du disque existe, permettant un accès et un chargement facile des sons.

Mais avant de pouvoir sélectionner un fichier avec repère, vous devez d'abord marquer les fichiers.

Pour accéder à la fonction de repérage, appuyez sur la touche **TAGS** qui fera apparaître un écran de ce style:



Pour repérer les fichiers, déplacez simplement le curseur sur le fichier approprié, et appuyez sur MARK. Vous verrez alors un astérisque placé devant ce fichier, de cette façon:

```
|*| EL. BASS1      P    0%
```

Ceci indique que le fichier est marqué avec le repère sélectionné.

Pour sélectionner des fichiers à partir d'un autre volume à marquer, déplacez simplement le curseur sur le champ `vol:`, puis sélectionnez le volume suivant et répétez les opérations ci-dessus. Par la suite, vous marquerez tous les fichiers que vous voulez avec le repère sélectionné, et ainsi, à l'avenir, lorsque vous voudrez charger un type de son particulier, vous n'aurez qu'à sélectionner le repère approprié. En utilisant l'exemple ci-dessus, si vous voulez charger plus tard un ou plusieurs sons de basse, au lieu de faire défiler les volumes, sélectionnez simplement le repère BASS pour visualiser tous les fichiers de basse, puis sélectionnez le(s) fichier(s) appropriés et appuyez sur CLR et/ou GO pour charger le(s) son(s). Cela vaut la peine d'aller dans votre bibliothèque et de passer un peu de temps à repérer tous les sons pour ainsi gagner du temps par la suite lorsque vous chercherez des fichiers à charger.

***NOTE:** Il n'est pas nécessaire de repérer les programmes et leurs échantillons associés - vous avez seulement besoin de repérer le programme, puisqu'il est possible de charger TAG PROGS+SAMPLES. Cela chargera automatiquement le programme que vous avez repéré et les échantillons correspondants, sans avoir à repérer les échantillons.*

Si vous avez fait une erreur et accidentellement repéré un fichier que vous ne voulez pas, pressez simplement MARK de nouveau pour supprimer le repère. De même, plus tard, si vous souhaitez supprimer un fichier à partir d'un repère particulier, déplacez le curseur sur le fichier et appuyez sur MARK pour enlever le repère.

NOTE 1: *Si vous utilisez un disque dur magnéto-optique ou à cartouche amovible, vous devez enlever la protection contre l'écriture, car le processus de repérage nécessite de pouvoir écrire sur le disque.*

NOTE 2: *Comme il est seulement possible de lire les CD-ROM, vous ne pouvez repérer des fichiers contenus dans un CD-ROM*

Pour sélectionner un repère à charger, appuyez sur la touche TAGS pour faire apparaître cet écran:



Dans cet écran, vous pouvez voir que la première série de fichiers marqués BASS est présente dans le volume 2 et que les fichiers comportent un * à côté d'eux. Appuyer sur NEXT vous permet de faire défiler les fichiers marqués avec le repère BASS séquentiellement. Lorsque vous faites ceci, les volumes qui sont présents seront indiqués en haut à droite de l'écran. Lorsque vous arrivez à la fin des fichiers repérés, des pressions successives sur la touche NEXT feront " boucler" le défilement, et vous reviendrez aux fichiers repérés en premier. Si vous êtes satisfait de la sélection, pressez CLR et/ou GO pour charger les sons. Vous verrez apparaître les fonctions habituelles de chargement. Si les sons que vous désirez ne sont pas présents dans le repère, sélectionnez un autre repère dans le champ `select tag:` -. Lorsque vous pressez NEXT, vous serez amené au(x) premier(s) fichier(s) dans ce repère.

Vous pouvez sélectionner différents types de chargements de repères. Par défaut, le réglage est `TAG PROGS+SAMPLES`, ce qui chargera n'importe quel programme repéré et ses échantillons associés. Sélectionner `ALL TAGGED ITEMS` chargera simplement n'importe quel élément du repère en cours. Sélectionner `TAG PROGRAMS ONLY` chargera uniquement les programmes repérés et `TAGGED SAMPLES` chargera uniquement les échantillons qui ont été repérés.

NOMMER DES REPÈRES

Vous pouvez également nommer un repère en appuyant simplement sur NAME, puis en tapant un nom approprié et en appuyant sur ENT. Nous vous conseillons de donner des noms aux repères pour éviter toute confusions par la suite.

NOTES SUR L'UTILISATION DU SYSTÈME DE REPÉRAGE

Le système de repérage est très puissant et peut vous faire gagner un temps précieux en recherche de fichiers. Cela peut s'avérer utile si vous avez quelque chose à faire dans un délai précis ou si vous travaillez dans un studio coûteux.

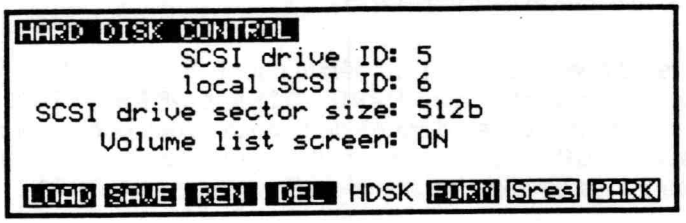
Par exemple, vous pouvez repérer tous les sons d'orchestre comprenant les cordes, les cuivres, les instruments à vent, les percussions, les choeurs dans un unique TAG A (que, bien sûr, vous nommerez par la suite ORCHESTRA, ou quelque chose de similaire). Vous pourrez alors repérer toutes vos cordes (qui peuvent inclure, par exemple, les cordes synthétiques, etc.) dans un TAG B (renommé STRINGS) et vos cuivres (comprenant les cuivres de synthé, les cuivres 'pop', etc.) dans un autre tag appelé BRASS. Toutes vos percussions d'orchestre pourront aussi se trouver dans un autre repère, qui comprendra également vos puissantes batteries rock, percussions, et batteries de synthé, etc. Les sons de basse peuvent se trouver dans un seul grand repère qui contient TOUS vos sons de basse, tandis que les sons de basse synthé peuvent être placés également dans un repère séparé pour basses synthé, aussi bien que dans un repère général SYNTH.

Vous pouvez ainsi, selon votre projet, sélectionner des sons beaucoup plus rapidement. Par exemple, si vous travaillez sur un morceau d'orchestre, vous utiliserez le repère ORCHESTRA qui vous fournira tous les sons permettant de créer un set d'orchestre, mais si vous travaillez sur une ballade qui nécessite des cordes douces, il est préférable d'utiliser le repère STRING car, bien que le repère ORCHESTRA comporte des cordes, vous ne serez pas gêné par les cuivres d'orchestre, les percussions, etc.. De même pour les basses. Sur une piste rock, vous utiliserez votre repère BASS, qui contient des basses électriques mais, sur une piste "dance", vous pouvez aller directement au repère SYNTH BASS pour n'avoir que les basses synthé, et ne pas être gêné par les basses électriques ou acoustiques.

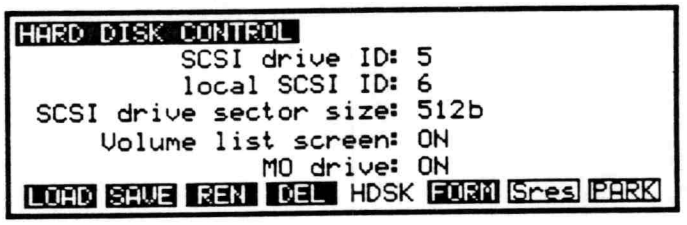
NOUVELLES MODIFICATIONS DANS LA PAGE HDSK

Une nouvelle fonction a été introduite à la page HDSK . Quand vous appuyez sur HDSK, l'écran suivant apparaît:

Écran S3000 et S2800



Écran S3200

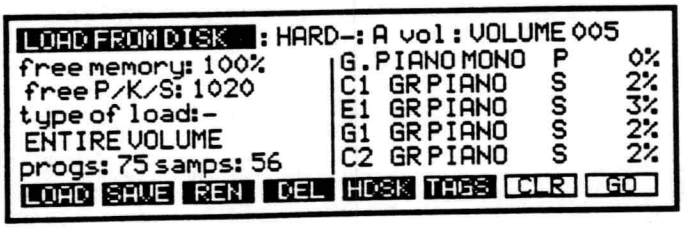


Les paramètres de cette page sont inchangés mais un nouveau champ - `Volume list screen:` a été incorporé.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, annuler, dans la série S3000 la liste des volumes, que vous obtenez en passant en mode DISK en utilisant le paramètre `Volume list screen ON/OFF:` . Si ce paramètre est réglé sur ON, en entrant dans le mode Disk, vous obtiendrez la liste des volumes. C'est à dire:



Si vous avez utilisé un S3200, S3000, 2800 ou S1000/1100 auparavant, vous pourrez vous servir du vieux système de gestion sur disque, et dans ce cas le paramètre `Volume list screen:` devra être commuté sur OFF. La liste des volumes ne sera pas indiquée et à la place, lorsque vous passerez en mode DISK, vous irez directement à l'écran LOAD et vous obtiendrez ce type d'écran à chaque fois. C'est à dire:



Au début, si vous êtes un habitué des produits Akai, vous préférerez peut-être le côté familier de l'ancien système de fonctionnement, mais nous sommes persuadés que vous apprécierez la commodité de cette nouvelle méthode de défilement de bas en haut de la liste des volumes, permettront une sélection et un accès aux volumes plus rapides dans une partition.

Toutes les autres fonctions de la page Disk demeurent inchangées. Pour des détails sur les fonctions renommer les fichiers, effacer des éléments du disque, formater une disquette et un disque dur, etc., veuillez vous reporter au manuel d'utilisation principal.

MODE UTILITY

NOUVEAUX RÉGLAGES PAR DÉFAUT DE LA FONCTION "DAT BACKUP/RESTORE"

Une petite modification a été introduite dans le mode UTILITY, lorsque vous utilisez les fonctions DAT BACKUP/RESTORE.

Vous noterez que la sélection par défaut pour la fonction BACKUP TYPE est désormais Memory. Auparavant, c'était HARD DISK ou PARTITION. Pour éviter tout effacement accidentel des disques durs, nous avons décidé de passer la sélection par défaut sur MEMORY. Si vous souhaitez sauvegarder ou restaurer le contenu d'un disque dur, vous devrez sélectionner spécifiquement ici PARTITION.