EVOLUTION

de Wave Alchemy

Drum Engine

Manuel, vers. 1.0

Traduction et adaptation, L. Duffar



Sommaire

(Le sommaire complet est à la fin du document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 5

1.1 BIENVENUE DANS « EVOLUTION » 6
1.2 INSTALLATION & ACTIVATION 6
1.3 « BATCH RE-SAVE » 8
1.4 CONFIGURATION REQUISE 8
1.5 GÉNÉRALITÉS 8

2 UTILISATION 10

2.1 PAGE « MIXER » 10
2.1.1 ENTÊTE D'INSTRUMENT : « INSTRUMENT HEADER » 11
2.1.2 SÉLECTION DE SON DE PERCUSSION : « DRUM SELECT » 11
2.1.3 CONTRÔLEURS DE DRUM VOICE : « DRUM VOICE CONTROLS » 16
2.1.4 EFFETS D'INSERTION : « INSERT EFFETS » 20
2.1.5 « MASTER EFFECTS » 22
2.1.6 « SEND EFFECTS » 23
2.1.7 MIXAGE : « DRUM MIXER » 28
2.1.8 SORTIES MULTIPLES : « MULTI OUTPUT ROUTING » 29
2.1.9 SÉQUENCEUR CLASSIQUE : « CLASSIC SEQUENCER » 30
2.1.10 COMMANDES MIDI GLOBALES 32
2.2 PAGE « XY PAD » 33
2.2.1 SÉLECTION DE VOIX DE PERCUSSION : « DRUM VOICE SELECT » 34
2.2.2 MIXAGE DES 3 MOTEURS DE PERCUSSION : « XY PAD » 34
2.2.3 SYSTÈME DE MACRO COMMANDE : « MACRO SYSTEM » 35
2.3 PAGE « SEQUENCER » 38
2.3.1 SÉQUENCEUR DE NOTES : « NOTE SEQUENCER » 39
2.3.2 SÉQUENCEUR D'EFFETS : « FX SEQUENCER » 42
2.4 CHARGEMENT DES PRESETS 44
2.5 INTÉGRATION NKS POUR LES CONTRÔLEURS HARDWARES DE NATIVE INSTRUMENTS 45
2.5.1 GUIDE LUMINEUX SUR LES TOUCHES DE CLAVIER MIDI : « LIGHT GUIDE » 45
2.5.2 « NATIVE MAP » 47
2.6 PRESETS POUR LOGICIELS HÔTES (DAW) 48
2.6.1 « ABLETON LIVE » (VERSION 9.7.5 OU PLUS RÉCENTE) 48
2.6.2 LOGICIEL « MASCHINE » 48
2.6.3 « LOGIC PRO X » 48
2.7 RACCOURCIS CLAVIER 49
2.8 PROBLÈMES 50
2.8.1 « EVOLUTION » EST BLOQUÉE SUR L'ÉCRAN « LOADING » 50
2.8.2 MESSAGE DE FICHIERS MANQUANTS LORS DU CHARGEMENT DE « EVOLUTION » DANS « KONTAKT » 50
2.8.3 EXTRACTION IMPOSSIBLE DES FICHIERS RAR DE L'INSTALLATEUR « EVOLUTION » 50
2.8.4 EVOLUTION NE DÉMARRE PAS EN CLIQUANT SUR « PLAY » DANS LE LOGICIEL DAW 51
2.8.5 « EVOLUTION » DISPARAÎT DE L'ONGLET « BIBLIOTHÈQUE » DE « KONTAKT » 51
2.8.6 « EVOLUTION » EST ACTIVÉ MAIS INVISIBLE DANS « KONTAKT » 51
2.8.7 TAUX ÉLEVÉ D'OCCUPATION DU PROCESSEUR 51

2.9 SOURCES SONORES & TRAITEMENTS UTILISÉS PAR « WAVE ALCHEMY » 52
2.9.1 ACOUSTIC SOUND SOURCES 52
2.9.2 PROCESSING KIT LIST 52
2.10 CREDITS 53

3 RESSOURCES SUR LE WEB 54

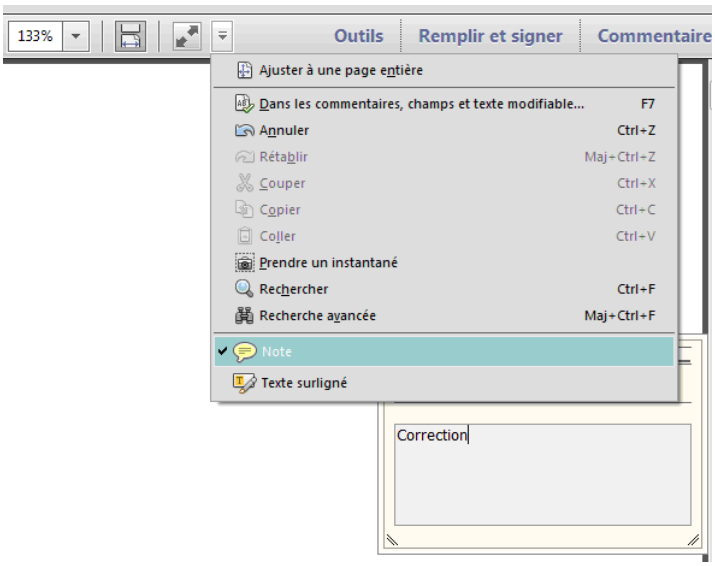
3.1 TUTORIELS VIDÉOS 54

Téléchargez la dernière version de ce manuel sur :
https://fr.audiofanzine.com/synthe-percussifs-virtuel/wave-alchemy/evolution/medias/autres

AVERTISSEMENT :
Ce document n'est pas prévu pour l'impression car il ne prétend pas être finalisé, et peut évoluer.

Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes. Ces liens fonctionneront toujours, même quand le numéro de paragraphe ou de page affiché semble erroné, et donc inutile sur un document imprimé (cela est dû à une absence de rafraichissement automatique par WORD de ces numéros affichés, après une modification du fichier ; le rafraichissement manuel des liens un par un est très laborieux et n'est donc pas toujours effectué).

APPEL À CONTRIBUTION
Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité. Dans un premier temps, cet aide-mémoire est une fusion des manuels « Quick Start » et « Mode d'emploi » en français.

Ce document est une traduction et adaptation du manuel original de Wave Alchemy.

En effet, j'avais besoin présenter les informations du manuel sous une forme claire et illustrée, qui accélère l'apprentissage, qui facilite une consultation ultérieure, et qui permet des ajouts au fil du temps.

Même s'il améliore la présentation des informations, et en éclaircit certaines, il mériterait d'être complété par des informations plus avancées.

Spécificité de « Evolution » par rapport à « Revolution » : Post de Wave Alchemy sur un forum

"Evolution is an Instrument, not a Sampler. Being able to load your own samples would kill the flow and design of the instrument. Everything has been designed through many thousands of hours of work to give the best user experience possible, and the sounds that power Evolution (almost 30,000), are in our opinion the best collection of electronic & sound design influenced drums ever created. It is an instrument, and very similar to asking why samples cannot be loaded into a TR-808 (as an example), or more modern engines such as those from Output, Spitfire or Heavyocity - all instruments.
In our opinion, there is currently nothing out there in the software / sample world that matches the quality of these sounds. They were built over 5 years of production time, and single sounds sometimes took over a full hour to perfectly design, sculpt, layer and process. This is actually where we see the value in Evolution above everything else".

« Evolution est mort »… vive « Drumvolution » !

En décembre 2018, soit un an après sa sortie, « Evolution » est renommé « Drumvolution »… mais rien ne change ou presque ! C'est le même logiciel au même prix (évidemment gratuit pour les utilisateurs existants), avec le même logo et le même manuel qui passe simplement en version 1.1.

On trouvera le nouveau manuel en téléchargement ici :
https://fr.audiofanzine.com/synthe-percussifs-virtuel/wave-alchemy/drumvolution/medias/autres

1 DÉMARRAGE 5

2 UTILISATION 10

3 RESSOURCES SUR LE WEB 54

1 Démarrage

1.1 BIENVENUE DANS « EVOLUTION » 6
1.2 INSTALLATION & ACTIVATION 6
1.3 « BATCH RE-SAVE » 8
1.4 CONFIGURATION REQUISE 8
1.5 GÉNÉRALITÉS 8

1.1 Bienvenue dans « Evolution »

« Evolution » est un Drum « Engine » moderne pourvu d'une bibliothèque de plus de 28 000 échantillons de batterie électronique et d'outils de conception sonore.

Avec son design fluide et son workflow créatif, « Evolution » propose :

- ✓ un moteur et un navigateur intuitifs,
- ✓ un XY-pad,
- ✓ un système modulaire étendu de macro,
- ✓ un séquenceur d'effets à verrouillage de paramètres,
- ✓ un moteur entièrement compatible NKS et
- ✓ de nombreux paramètres d'édition sonore.

Le contenu sonore est le résultat de milliers d'heures de conception sonore pendant plusieurs années, pour fournir la boîte à rythmes virtuelle la plus puissante possible.

1.2 Installation & Activation

Le démarrage avec Evolution comporte 2 étapes :

Étape 1 - Installation

- 1. Téléchargez les 3 fichiers RAR de « Evolution » depuis votre compte.
  Assurez-vous que les 3 fichiers RAR sont téléchargés à 100%.

- 2. Décompressez les fichiers RAR à l'aide d'un programme comme « Winzip » / « WinRAR » (sur PC) ou The « Unarchiver » (sur Mac).

- 3. On obtient un seul dossier nommé « Evolution », d'environ 4,5 Go (ou légèrement plus grand). Il est très important que la structure des sous dossiers soit conservée dans le dossier « Evolution ».
  Prenez note de l'emplacement de ce dossier car vous référerez cet emplacement à l'étape suivante.

  Si vous ne possédez pas « Kontakt 5 », vous devrez installer le logiciel gratuit Native Instruments « Kontakt Player » téléchargeable ici - Kontakt Player Download Link

Étape 2 - Activation

- 1. Ouvrez « Kontakt » ou « Kontakt Free Player » et accédez à l'onglet « Library » dans le coin supérieur gauche de « Kontakt ».
  Cliquez sur le bouton « Manage Libraries » directement en dessous pour que « Native Access » se lance et se connecte automatiquement

- 2. Cliquez sur l'en-tête « Add a Serial » en haut à gauche du menu pour entrer votre numéro de série « Evolution » (Copiez et collez le numéro)
  Cliquez sur le bouton « + Add Serial »

  (Votre numéro de série a été automatiquement envoyé à votre adresse e-mail après l'achat de « Evolution ». Il est également disponible dans votre compte sur le site Web Wave Alchemy).

- 3. Cliquez sur le bouton « Browser » pour naviguer jusqu'au dossier « Evolution » (décompressé à l'Étape 1 « Installation » ci-dessus). Il est important de sélectionner le dossier « Evolution » lui-même et non les sous-dossiers.

Cliquez sur « Open » (sur Mac) ou « Select a Folder » (sur PC).

- 4. Si besoin on actualisez l'onglet en cliquant sur l'icône d'actualisation située à gauche du bouton « Manage Libraries ». « Evolution » est alors installé dans l'onglet « Libraries » de « Kontakt ».

Note : « Wave Alchemy » recommande fortement de mettre à jour la dernière version de « Kontakt / Kontakt 5 Player » depuis « Native Access » avant d'activer « Evolution ».

1.3 « Batch Re-Save »

Il est fortement recommandée d'exécuter ce « réenregistrement par lots » après l'installation, afin d'accélérer les temps de chargement ultérieurs.

Une fois « Evolution » chargé dans « Kontakt » :

- 1. Cliquez sur l'icône « Disk / File » en haut de « Kontakt » 
- 2. Sélectionnez « Batch re-save »
- 3. Cliquez sur « Yes » pour confirmer
- 4. Naviguez pour sélectionner le dossier principal « Evolution » (Le même dossier « Evolution » déjà sélectionné lors de l'ajout en tant que bibliothèque dans « Kontakt »)
- 5. Terminé. Les temps de chargement seront ainsi plus courts

1.4 Configuration requise

Configuration minimale requise

- ✓ « Kontakt Player 5.7.1 » ou « Kontakt 5.7.1 »
- ✓ Mac OS X 10.10, 10.11 ou 10.12 (dernière mise à jour), Intel Core 2 Duo
- ✓ Windows 7, Windows 8 ou Windows 10 (dernier Service Pack, 32/64 bits), Intel Core 2 Duo ou AMD Athlon 64 X2
- ✓ 4 Go de RAM

Configuration recommandée

- ✓ « Kontakt Player 5.7.1 » ou « Kontakt 5.7.11 »
- ✓ Mac OS X 10.10, 10.11 ou 10.12 (dernière mise à jour), Intel Core i5 ou i7
- ✓ Windows 7, Windows 8 ou Windows 10 (dernier Service Pack, 32/64 bits), Intel Core i5 ou i7
- ✓ 8 Go de RAM

1.5 Généralités

Ce manuel décrit tous ce qui est nécessaire pour démarrer avec « Evolution ».

« Evolution » présente 3 pages principales :

- ✓ « XY Pad »,
- ✓ « Mix » &
- ✓ « Sequencer »

ainsi que des pages dynamiques graphiques :

- ✓ « Drum Voice Controls »,
- ✓ « FX Sequencing »,
- ✓ « Drum Layering »,
- ✓ « Pattern Browsing »,
- ✓ « Effects »,
- ✓ « Macros » et autres.

Ces pages contiennent des commandes intuitives, des paramètres et des fonctions pour la conception, la superposition, l'édition et le traitement de sons de batterie et de motifs de séquenceurs créatifs.

Une fois installé, conformément aux instructions § 1.2 ci-dessus, 4 instruments sont disponibles dans le Browser « Library » :

- ✓ Evolution (Instrument principal)
- ✓ Evolution - Tape 1
- ✓ Evolution - Tape 2
- ✓ Evolution - Tape 3

Ces 3 types d'instruments présentent des fonctionnalités identiques; mais ceux nommé « Tape » disposent de versions de sons traitées analogiquement sur bandes.

- ✓ La bande 1 est la plus subtile,
- ✓ la bande 3 est la plus saturée

Un aperçu détaillé de chaque page / section de l'instrument est donné plus loin.

2 Utilisation

2.1 PAGE « MIXER » 10
2.2 PAGE « XY PAD » 33
2.3 PAGE « SEQUENCER » 38
2.4 CHARGEMENT DES PRESETS 44
2.5 INTÉGRATION NKS POUR LES CONTRÔLEURS HARDWARES DE NATIVE INSTRUMENTS 45
2.6 PRESETS POUR LOGICIELS HÔTES (DAW) 48
2.7 RACCOURCIS CLAVIER 49
2.8 PROBLÈMES 50
2.9 SOURCES SONORES & TRAITEMENTS UTILISÉS PAR « WAVE ALCHEMY » 52
2.10 CREDITS 53

2.1 Page « Mixer »



- Cliquez sur le bouton de navigation « MIX »  en haut à gauche de l'en-tête d''instrument pour afficher si besoin la page « Mixer »

La page « Mixer » est le cœur du moteur d'édition et de sculpture sonore de « Evolution ». Elle permet l'édition et le mixage en profondeur des 12 voix / Layers. Elle comporte les 10 sections suivantes décrites plus loin dans ce paragraphe :

- ✓ « Instrument Header »
- ✓ « Drum Selector »
- ✓ « Drum Voice Controls »
- ✓ « Insert Effects »
- ✓ « Master Effects »
- ✓ « Send Effects »
- ✓ « Drum Mixer »

- ✓ « Classic Sequencer »
- ✓ « Sequencer Controls »

2.1.1 ENTÊTE D'INSTRUMENT : « INSTRUMENT HEADER » 11
2.1.2 SÉLECTION DE SON DE PERCUSSION : « DRUM SELECT » 11
2.1.3 CONTRÔLEURS DE DRUM VOICE : « DRUM VOICE CONTROLS » 16
2.1.4 EFFETS D'INSERTION : « INSERT EFFETS » 20
2.1.5 EFFETS MASTER : « MASTER EFFECTS » 22
2.1.6 « SEND EFFECTS » 23
2.1.7 MIXAGE : « DRUM MIXER » 28
2.1.8 SORTIES MULTIPLES : « MULTI OUTPUT ROUTING » 29
2.1.9 SÉQUENCEUR CLASSIQUE : « CLASSIC SEQUENCER » 30
2.1.10 COMMANDES MIDI GLOBALES 32

2.1.1 Entête d'instrument : « Instrument Header »



La section « Instrument Header » est l'une des 3 sections globales (avec les sections « Drum Selector » et « Classic Drum Sequencer ») visibles sur chaque page.

X+Y  : Accéder à la page « XY Pad » § 2.2 ci-dessous

MIX  : Accéder à la page de « Mixer » § 2.1 ci-dessus

SEQ  : Accéder à la page « Sequencer » § 2.3 ci-dessous

Output Meter  :
Représentation visuelle du volume de sortie principal de l'instrument en temps réel

2.1.2 Sélection de son de percussion : « Drum Select »



C'est un Browser permettant de charger tout son de la bibliothèque sonore dans l'une des 12 voix de Drum (Voir « Drum Mixer » § 2.1.7 ci-dessous pour la sélection des voix de percussion).

Chacune des 12 « Drum Voices » dispose de 3 moteurs de percussion indépendants, permettant de charger 3 sons superposée. Ces 3 couches (Layers) peuvent être éditées, modulées, assignées, découpées et mixées indépendamment, offrant ainsi des possibilités infinies de création de superposition.

2.1.2.1 Moteurs de percussions : « Drum Engines » 12
2.1.2.2 Mettre en solo les moteurs de percussion : « Solo » 12
2.1.2.3 Sound Library 13

2.1.2.4 Chargement / Changement des sons de batterie 14
2.1.2.5 Déclenchement de sons de batterie via MIDI 15

2.1.2.1 Moteurs de percussions : « Drum Engines »



Les 3 moteurs de percussion sont accessibles séparément par les 3 onglets suivants :

Drum : Visualisation et édition du moteur « Drum »
Les contrôleurs de voix reflètent et contrôlent alors le moteur « Drum ».

Transient : Visualisation et éditons du moteur de « Transitoire ».
Les contrôleurs de voix reflètent et contrôlent alors le moteur « Transient ».

Layer : Visualisation et édition du moteur « Layer »
Les contrôleurs de voix reflètent et contrôlent alors le moteur « Layer ».



À droite les boutons « Drum Type » & « Sub Bank » à droite affichent dans chaque cas les Drum Types & Sous-banques disponibles en fonction du Layer actif.

2.1.2.2 Mettre en solo les moteurs de percussion : « Solo »

- Cliquez sur l'icône « Solo » à droite des onglets « Drum », « Transient » & « Layer » pour mettre en solo chaque « Drum Engine » / « Layer ». Le voyant Solo clignote en jaune une fois que vous avez cliqué, indiquant que ce calque est en solo

2.1.2.3 Sound Library

Chaque Layer / Engine propose un ensemble différent de sons percussifs et d'outils de création sonore dont la description est faite ci-après.

2.1.2.3.1 Onglet « Drum » 13
2.1.2.3.2 Onglet « Transient » 13
2.1.2.3.3 Onglet « Layer » 14

2.1.2.3.1 Onglet « Drum »

Le moteur « Drum » dispose de plusieurs milliers d'échantillons de Drum électroniques et de Hits percussifs, issus d'une vaste gamme de boîtes à rythmes et synthétiseurs analogiques, bruitages et sources sonores acoustiques; traité individuellement à l'aide de matériel haut de gamme.

Les types de « Drum » et les sous-banques disponibles sont les suivants:

Drum Type	Sub Banks				
Kick	808	Classic	Deep	Heavy	Mid
	Machine	Punchy	Short	Unusual	Various
Snare	808	Heavy	Layered	Lo-Fi	Low Mid
	Noise	Machine	Punchy	Synthetic	Tight
Tom	Classic	Heavy	Lazer	Short	Sub
	Synthetic	Tone			
Hat Closed	Acoustic	Classic	Metallic	Noise	Short
	Synthetic				
Hat Open	Acoustic	Classic	Layered	Metallic	Noise
	Synthetic				
Cymbal	Crash	Effected	Noise	Ride	Synthetic
Clap	Abstract	Bright	Classic	Deep	Layered
	Noise	Snap	Synthetic		
Perc Real	Blocks / Bells	Bongo	Clave	Conga	Hand Drum
	Small Perc	Timbale			
Perc Electronic	Abstract	Blips / Snaps	Claves / Bells	Clicks / Sticks	Hand Drum
	Nu Perc	Pops	Rimshot	Shaker	Various
Perc Glitch	(no sub bank)				

2.1.2.3.2 Onglet « Transient »

Le moteur « Transient » inclut des centaines de transitoires de Drums et d'outils créatifs de « Drum enhancing », élaborés et superposés manuellement à partir de sources sonores de classe mondiale.
Les types de « Drum » disponibles sont les suivants (pas de sous-banques) :

Transient Type
Transient Soft
Transient Hard
Transient Clap
Click
Snare Body

2.1.2.3.3 Onglet « Layer »

Le moteur « Layer » inclut des centaines d'outils de conception sonore et à de calques créatifs, conçus à partir de sources de bruit analogiques, d'enregistrements sonores, de sons trouvés, de synthèse granulaire expérimentale et d'enregistrements acoustiques de classe mondiale.

Les types de « Drum » disponibles sont les suivants (pas de sous-banques) :

Layer Type
Organic
Sub Deep
Sub Mid
Sub Verb
Sub Bomb
Live Snare
Prepared Snare
Room Snare
Clap Tail
Noise

2.1.2.4 Chargement / Changement des sons de batterie

Le chargement des sons dans un Drum Engine :

- 1. Sélection d'un type de Drum (par exemple « Kick »)
- 2. Sélection d'une banque secondaire (par exemple « 808 »)
- 3. Sélection d'un son de batterie (par exemple « House Deep Classic »)

2.1.2.4.1 Sélection d'un « Drum Type » 14
2.1.2.4.2 Sélection d'une banque secondaire : « Sub Bank » 15
2.1.2.4.3 Sélection d'un son 15
2.1.2.4.4 Randomiser un son de batterie 15

2.1.2.4.1 Sélection d'un « Drum Type »

- Cliquer sur un « Drum Type » dans les 2 première lignes de boutons ci-dessous pour afficher dans les 2 lignes du bas les « Sub Banks » pour ce type



← Drum type

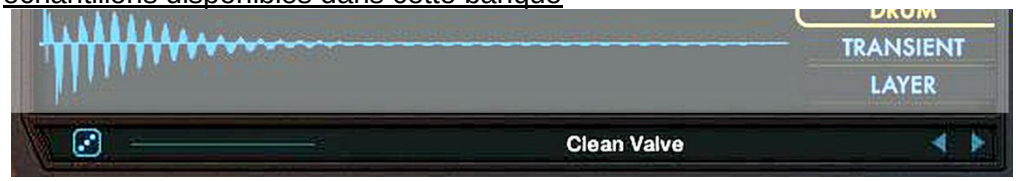
← Sub Bank

✓ Les boutons « Drum Type » / « Sub Bank » changent dynamiquement en fonction du moteur visualisé / modifié

✓ Les « Sub Banks » changent en fonction du « Drum Type » sélectionné.

2.1.2.4.2 Sélection d'une banque secondaire : « Sub Bank »

- Cliquez sur une banque secondaire pour afficher dans le menu du Browser les échantillons disponibles dans cette banque



2.1.2.4.3 Sélection d'un son

- Cliquez sur le nom de son actuellement affiché dans le menu du Browser montré ci-dessus, pour afficher / charger le menu déroulant de sélection des sons dans cette banque.

Ou Bien

- Faire défiler les sons de batterie disponibles depuis la banque sélectionnée en naviguant avec les flèches gauche et droite directement à droite du nom du son de batterie.

Ou Bien

- utiliser le bouton «Select» 

de la section Drum Voice pour parcourir rapidement les sons de batterie disponibles

2.1.2.4.4 Randomiser un son de batterie

- Cliquer sur l'icône des matrices  dans la partie gauche du menu du Browser pour sélectionner et charger de façon aléatoire un son de Drum de la banque actuellement sélectionnée. Commande + Clic (Mac) | Ctrl + Clic (PC) l'icône des dés sélectionnera et chargera un son de manière aléatoire pour les 3 couches.

2.1.2.5 Déclenchement de sons de batterie via MIDI

Chacune des 12 « Drum Voice / Drum Channels » est déclenchée par l'une des notes MIDI suivantes de C1 à B1 :

Voix	Note MIDI
1	C1
2	C#1
3	D1
4	D#1
5	E1
6	F1
7	F#1
8	G1
9	G#1
10	A1
11	A#1
12	B1

2.1.3 Contrôleurs de Drum Voice : « Drum Voice Controls »



- Cliquez sur le bouton de navigation « VOI » 

sur le côté gauche de la page « Mix » pour afficher si besoin les contrôleurs de voix de Drum

Les noms et fonctions de ces contrôleurs changent dynamiquement selon le « Drum Engine » sélectionné.

Ces contrôleurs permettent de façonner, éditer, moduler, filtrer et mixer indépendamment chaque Layer / « Drum Engine ».

Les 3 moteurs de percussion peuvent aussi être « liés », pour contrôler les 3 couches simultanément. Voir « Lier les moteur de percussion » § 2.1.3.3.1 ci-dessous.

2.1.3.1 Section « Drum » 16
2.1.3.2 Section « Pitch » 17
2.1.3.3 Section « Filter » 18
2.1.3.4 Simulation analogique : « Analog » 19

2.1.3.1 Section « Drum »



(**Choke Group**) : Pour sélectionner entre 1 des 6 groupes « Choke » pour la voix de percussion sélectionnée.
Les voix affectées au même groupe annulent automatiquement l'audio de toutes les autres Drum du même groupe

Volume : Volume du son correspondant.

Pan : Panoramique stéréo de la voix

Start/Offset : Décale subtilement le timing entre chacun des 3 Layers / moteurs superposés d'une voix.

- Sens antihoraire : Règle le temps d'échantillonnage initial pour la partie « Attack » du son

- Sens horaire : Introduit un Offset (Delay) de 0-50ms au début du son

Select : Pour parcourir rapidement tous les sons disponibles dans la banque actuellement sélectionnée pour le moteur de percussion correspondant

---

Attack : Temps d'attaque de l'ampli pour le son
Hold : Temps de maintien de l'ampli pour le son
Decay : Temps de chute de l'ampli pour le son
Velo : Règle l'influence de « Velocity » sur le volume de sortie

2.1.3.2 Section « Pitch »



Coarse (Tune) : Ajuste la hauteur de la voix par +/- 12 demi-tons
Fine (Tune) : Ajuste la hauteur de la voix par +/- 1200 Cents
(Pitch) LFO (Amount) : Quantité de modulation du LFO appliquée à l'accord fin
(Pitch LFO) Rate : Vitesse du LFO
- Sens antihoraire : Le contrôleur « Rate » donne des valeurs sont synchronisées entre 1 / 32T et 1/1
- Sens horaire : Le contrôleur fonctionne librement (FREE)

(Pitch LFO) Delay : Temps nécessaire à l'introduction de la modulation LFO.
- Sens antihoraire : Le contrôleur Delay donne des valeurs synchronisées entre 1 / 32T et 1/1
- Sens horaire : Le contrôleur Delay fonctionne librement (FREE)

(Pitch) Env (Amount) : Intensité de modulation de l'enveloppe de hauteur par rapport à la profondeur de réglage fin
(Pitch) Decay1 : Temps qu'il faut à l'enveloppe de hauteur pour monter ou descendre de zéro au point d'arrêt après qu'elle a été déclenchée
(Pitch) Break : Niveau du point d'arrêt de « Pitch ». Si cette valeur est négative, l'enveloppe va baisser, puis augmenter, et vice-versa
(Pitch) Decay2 : Temps nécessaire pour que l'enveloppe de hauteur augmente ou redescende à zéro après avoir atteint le point d'arrêt de « Pitch »
(Pitch) Velo : Intensité de modulation par vélocité sur la profondeur de réglage fin

2.1.3.3 Section « Filter »





: Style de filtre pour la voix de batterie sélectionnée, parmi 14 filtres passe-haut, passe-bas et passe-bande (LPF, HPF, PBF).
Le nom du filtre s'affiche au-dessus des commandes « Freq », « Res » et « Env »

Freq : Fréquence de coupure pour le son

Res : Résonance de coupure pour le son

(Pitch) LFO (Amount) : Montant de modulation appliqué par le LFO à la coupure du filtre

(Pitch LFO) Rate : Vitesse du LFO

- Sens antihoraire : Le contrôleur Rate donne des valeurs synchronisées entre 1 / 32T et 1/1
- Sens horaire : Le contrôleur fonctionne librement.

(Pitch LFO) Delay : Temps nécessaire à l'introduction de la modulation LFO

- Sens antihoraire : Le contrôleur Delay donne des valeurs synchronisées entre 1 / 32T et 1/1
- Sens horaire : Le contrôleur fonctionne librement

Env : Intensité de modulation de l'enveloppe du filtre sur la fréquence de coupure du filtre

Attack Curve : Forme de l'enveloppe d'attaque de filtre

Attack : Temps d'attaque pour l'enveloppe du filtre

Hold : Temps de maintien pour l'enveloppe de filtre

Decay : Temps de chute pour l'enveloppe du filtre

2.1.3.3.1 Lier les moteurs de percussion : « Link »



- Survolez l'étiquette d'un contrôleur de paramètre de Voice avec le pointeur de la souris pour afficher une ligne en couleur sous le texte
- Cliquez sur cette ligne (elle se met en surbrillance) pour lier le contrôle sélectionné sur les 3 couches de moteur de percussion de la voix sélectionnée. Le bouton aura alors la même » position sur les 3 couches

2.1.3.4 Simulation analogique : « Analog »



Le moteur de simulation analogique simule le comportement aléatoire inhérents aux équipements analogiques, et induit ainsi de subtiles différences de son. Il peut être utilisé pour ajouter du mouvement et / ou des caractéristiques 'analogiques' aux voix de batterie.

Ce contrôle fonctionne indépendamment pour chacun des 3 moteurs de percussion, et chacune des 12 voix, permettant à chaque couche d'avoir des paramètres de simulation analogique différents. Cela permet de puissantes possibilités de génération de mouvement / aléatoire indépendamment entre « Drum Voices » et « Layers ».

Analog : Cliquez sur la LED virtuelle pour désactiver cet effet pour le moteur de percussion correspondant

Intensity : Intensité de l'effet de simulation analogique

Rnd Volume : Randomise le volume du moteur de percussion de +/- 6 dB pour recréer les changements subtils inhérents aux machines à percussion analogiques.

Rnd Pan : Randomise la position panoramique stéréo du moteur de percussion entre les canaux gauche et droit

2.1.3.4.1 Lier les contrôleurs de simulation analogique : « Link »

- Survolez l'étiquette « Analog » 

avec la souris puis cliquez sur la ligne qui s'affiche sous le texte (elle se met en surbrillance), pour lier le contrôleur « Analog » sur les 3 couches de moteur de percussion pour la voix de sélectionnée

Les mêmes paramètres analogiques sont alors réglés sur les 3 couches en même temps.

2.1.4 Effets d'insertion : « Insert Effets »



- Cliquez sur le bouton de navigation « EFX » 

sur le côté gauche de la page « Mix » pour afficher si besoin les contrôleurs « Insert Effets »

Les effets d'insertion donnent accès à de puissants outils de traitement de mixage tels que l'égalisation, la compression, les filtres, les « Bit Crushers », la « Tape Saturation » et les « Transient Designers ».

Une fois activées, ces contrôles affectent les 3 couches de la voix de batterie du canal actuellement sélectionné.

2.1.4.1 « Equalizer » 20
2.1.4.2 « Compressor » 21
2.1.4.3 « Shaper » 22

2.1.4.1 « Equalizer »



Pow : Active/désactive l'égaliseur

LF Gain : Amplifie/Coupe la plage basse fréquence déterminée par le contrôleur « LF Freq » situé dessous

LF Freq : Sélectionne la plage basse fréquence dans laquelle le bouton « LF Gain » agit

---

LMF Gain Amplifie/Coupe la plage basse- moyenne fréquence déterminée par le contrôleur « LMF Freq » situé -dessous

LMF Freq : Sélectionne la plage de fréquences dans laquelle le bouton « LMF Gain » agit

HMF Gain : Amplifie la gamme de haute fréquence moyenne déterminée par le contrôleur « HMF Freq » situé dessous

HMF Freq : Sélectionne la plage de fréquences dans laquelle le bouton « HMF Gain » agit

---

HF Gain : Amplifie/Coupe la gamme haute fréquence comme déterminé par la position du bouton « HF Freq » situé dessous

HF Freq : Sélectionne la plage de fréquences dans laquelle le bouton « HF Gain » agit

Curseur : Volume de sortie de l'égaliseur

2.1.4.2 « Compressor »



Pow : Active / désactive le compresseur

Thresh : Seuil du compresseur

Attack : Temps d'attaque du compresseur

Style : Style de compresseur

- « Feedback » : basé sur FET similaire à un Urei 1176
- « Solid » : basé sur VCA similaire à un compresseur SSL G-Bus

---

Ratio : Rapport du compresseur

Release : Temps de relâchement du compresseur

Makeup : Gain de maquillage du compresseur

Mix Mélange « Wet / Dry » du compresseur

(Curseur) : Volume de sortie du compresseur

2.1.4.3 « Shaper »



Pow : Active / désactive l'effet « Shaper »

Cutoff : Fréquence du filtre de voix

(Bit) Crush : Augmente les effets « Bit Crush » en diminuant la profondeur de bits de la voix

Drive : Intensité du filtre Drive de voix

Trans Atk : Temps d'attaque du Master transitoire pour la voix sélectionnée

---

Flt Drive : Règle le « Drive Input » ou la saturation de l'effet « Tape ». Des niveaux élevés de saturation d'entrée réduisent considérablement le volume, mais cela peut être compensé avec le contrôleur « Output Slider »

Redux : Augmente les effets « Sample Redux » en réduisant la fréquence d'échantillonnage de la voix

Heat : Ajuste le son de l'effet « Tape » entre une accentuation basse fréquence vers la gauche et une accentuation haute fréquence vers la droite

Trans Sust : Temps de maintien du Master transitoire pour la voix sélectionnée

(Curseur) : Volume de sortie de l'effet « Shaper »

2.1.5 « Master Effects »



- Cliquez sur le bouton de navigation « MST » 

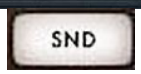
sur le côté gauche de la page « Mix » pour afficher si besoin les contrôleurs d'effets principaux

Les effets principaux sont identiques aux effets d'insertion (§ 2.1.4 ci-dessus) à quelques exceptions notables :

- ✓ La section « Master Effects » traite la sortie principale de toutes les voix qui ne sont pas affectées à une sortie externe. Toute voix de batterie affectée à une sortie externe ne sera pas traitée par les effets Master
- ✓ Les effets Master ne peuvent pas traiter les « Effets Send » (Reverb / Delay)
- ✓ Le contrôleur « Shaper » « Filter Drive » est remplacé par « Filter Res »

2.1.6 « Send Effects »



- Cliquez sur le bouton de navigation « SND » 

sur la gauche de la page « Mix » pour afficher si besoin les contrôleurs « Send Effects »

Il y a 2 effets « Delay » et 2 effets « Réverbération à convolution » applicables sur chaque voix de percussion.

Cliquez sur l'étiquette des boutons « Delay » et « Reverb Send » dans les pages « Drum Mixer » et « XY Pad » pour appliquer la commutation des départs pour chaque voix.
Les étiquette à cliquer sont : « DLY1 » / « DLY2 » et « REV1 » / « REV2 ».

2.1.6.1 « Delay » 23
2.1.6.2 « Reverb » 24
2.1.6.3 Réverbération à convolution 25

2.1.6.1 « Delay »



Pow : Active / désactive les effets de délai. Ce paramètre est mémorisé lors de la sauvegarde des préréglages, gardez cela à l'esprit si vous souhaitez désactiver les effets lors du chargement des Presets

Time (Value) : Affiche le temps de retard actuel.

Feed Intensité de retour (Feedbak) du Delay

(Stereo) Width Panoramique stéréo du signal retardé

Filter (Cutoff) : Règle le « High Cut » du signal retardé

(Delay) Time : L'action dépend du réglage « Sync »

« Sync » activé : Règle le délai entre 1 / 32T et 1/1

« Sync » désactivé : Règle le délai entre 5ms et 3.0s

Sync :

Activé : Synchronise le Delay entre 1 / 32T et 1/1

Désactivée : Synchronise le Delay entre 5 ms et 3 s
(Curseur) : Niveau de sortie du « Delay »

2.1.6.2 « Reverb »



Pow : Active / désactive l'effet de réverbération. Ce paramètre est mémorisé lors de la sauvegarde des Preset gardez cela à l'esprit si vous souhaitez désactiver les effets lors du chargement des préréglages
Pre-Delay : Temps de pré-Delay de l'effet de réverbération
High Pass : Règle le filtre passe-haut des « Early/Late Reflections » de la réverbération

---

Size : Augmente/diminue la Taille/Queue de la réverbération
Low Pass : Règle le filtre passe-bas des « Early/Late Reflections » de la réverbération
(Curseur) : Niveau de sortie de l'effet de réverbération

Sélection de Réverbération : Menu « Reverb Select »
Affiche la liste des programmes de « Reverb » disponibles

Previous : Sélectionne le précédent programme « Reverb » depuis le menu « Reverb Select »
Next : Sélectionne le prochain programme « Reverb » à partir du menu « Reverb Select »

2.1.6.3 Réverbération à convolution

Contrairement aux réverbérations numériques conventionnelles qui utilisent des algorithmes pour recréer numériquement un effet de réverbération, « Evolution » utilise des réponses impulsionnelles, c'est-à-dire des échantillons/instantanés de réverbération dans des espaces réels.



Capture des réponses impulsionnelles

Ces impulsions ont été capturées dans les salles de batterie de différents studios, à l'aide des meilleures réverbérations analogiques et numériques disponibles, et traitées avec des transistors vintage et des égaliseurs à lampes.

Cela a été réalisé en envoyant des tonalités de test spéciales dans la pièce ou l'unité de réverbération, et en capturant le son. Ces enregistrements ont ensuite été traités pour créer une réponse impulsionnelle, ou fichier « IR » (Impulse Response), qui est utilisée pour recréer la réverbération dans « Evolution ».

Voici la liste des 189 fichiers IR de réponses Impulsionnelles :

1. Studio A - P1 - 4006-TL SDC 3.00s Stereo	26. Small Studio - Room Centre 3.00s Stereo
2. Studio A - P1 - 4038 Ribbon 3.00s Stereo	27. BX10 1.5s Mono
3. Studio A - P1 - C12 Tube 2.85s Mono	28. BX10 1.5s Stereo
4. Studio A - P2 - 4006-TL SDC 3.00s Stereo	29. BX10 2.5s Mono
5. Studio A - P2 - 4038 Ribbon 3.00s Stereo	30. BX10 2.5s Stereo
6. Studio A - P2 - C12 Tube 3.00s Mono	31. BX10 3.5s Mono
7. Studio A - P3 - 4006-TL SDC 3.00s Stereo	32. BX10 3.5s Stereo
8. Studio A - P3 - 4038 Ribbon 3.00s Stereo	33. BX20 2.0s Stereo
9. Studio A - P4 - 4006-TL SDC 3.00s Stereo	34. BX20 2.0s + 2.5s Stereo
10. Studio A - P4 - 4038 Ribbon 3.00s Stereo	35. BX20 2.0s + 3.5s Stereo
11. Studio A - P5 - 4006-TL SDC 3.00s Stereo	36. BX20 2.0s + 4.5s Stereo
12. Studio A - P5 - 4038 Ribbon 3.00s Stereo	37. BX20 2.5s Stereo
13. Studio A - P6 - PZM 3.00s Mono	38. BX20 3.0s Stereo
14. Studio A - P6 - PZM 3.00s Stereo	39. BX20 3.0s + 3.5s Stereo
15. Sonic Temple - Back Wall 3.00s Mono	40. BX20 3.5s Stereo
16. Sonic Temple - Front + Back 3.00s Stereo	41. BX20 4.0s Stereo
17. Sonic Temple - Front Wall 3.00s Mono	42. BX20 4.5s Stereo
18. Sonic Temple - Omni 3.00s Stereo	43. Orban - Clean 3.50s Stereo
19. Sonic Temple - PZM 3.00s Stereo	44. Orban - EQ 1 3.50s Mono
20. Sonic Temple - Staircase 3.00s Stereo	45. Orban - EQ 2 3.50s Mono
21. Sonic Temple - Staircase Btm 3.00s Mono	46. Orban - EQ 3 3.50s Mono
22. Sonic Temple - Staircase Top 1.00s Mono	47. Orban - EQ 4 3.50s Mono
23. Small Studio - Near Wall Close 1.00s Stereo	48. Orban - EQ 5 3.50s Mono
24. Small Studio - Near Wall Far 1.00s Stereo	49. Orban - EQ 6 3.50s Stereo
25. Small Studio - Room Centre 3.00s Mono	50. RMX16 - Ambience - 1.0 3.00s Stereo

51. RMX16 - Ambience - 1.5 3.00s Stereo
52. RMX16 - Ambience - 2.0 3.00s Stereo
53. RMX16 - Ambience - 2.5 4.69s Stereo
54. RMX16 - Ambience - 3.0 5.00s Stereo
55. RMX16 - Ambience - 3.5 5.00s Stereo
56. RMX16 - Ambience - 4.0 5.00s Stereo
57. RMX16 - Ambience - 5.0 6.61s Stereo
58. RMX16 - Ambience - 7.0 25.00s Stereo
59. RMX16 - Non-Linear - 1.0 3.00s Stereo
60. RMX16 - Non-Linear - 1.5 3.00s Stereo
61. RMX16 - Non-Linear - 2.0 3.00s Stereo
62. RMX16 - Non-Linear - 2.5 3.00s Stereo
63. RMX16 - Non-Linear - 3.0 3.00s Stereo
64. RMX16 - Non-Linear - 3.5 3.00s Stereo
65. RMX16 - Non-Linear - 4.0 3.00s Stereo
66. RMX16 - Non-Linear - 5.0 3.00s Stereo
67. RMX16 - Non-Linear - 7.0 3.00s Stereo
68. RMX16 - Plate - 1.0 3.00s Stereo
69.RMX16 - Plate - 1.5 3.50s Stereo
70. RMX16 - Plate - 2.0 4.39s Stereo
71. RMX16 - Plate - 2.5 6.00s Stereo
72. RMX16 - Plate - 3.0 6.12s Stereo
73. RMX16 - Plate - 3.5 6.12s Stereo
74. RMX16 - Plate - 4.0 7.00s Stereo
75. RMX16 - Plate - 5.0 11.94s Stereo
76. RMX16 - Plate - 7.0 1.72s Stereo
77. RMX16 - Reverse - 1.0 1.82s Stereo
78. RMX16 - Reverse - 1.5 1.82s Stereo
79. RMX16 - Reverse - 2.0 2.02s Stereo
80. RMX16 - Reverse - 2.5 2.02s Stereo
81. RMX16 - Reverse - 3.0 2.01s Stereo
82. RMX16 - Reverse - 3.5 2.04s Stereo
83. RMX16 - Reverse - 4.0 2.31s Stereo
84. RMX16 - Reverse - 5.0 2.31s Stereo
85. RMX16 - Reverse - 6.0 2.32s Stereo
86. RMX16 - Reverse - 7.0 2.44s Stereo
87. RMX16 - Reverse - 9.0 2.24s Stereo
88. RMX16 - Room A1 - 1.0 2.24s Stereo
89. RMX16 - Room A1 - 1.5 2.32s Stereo
90. RMX16 - Room A1 - 2.0 2.24s Stereo
91. RMX16 - Room A1 - 2.5 2.99s Stereo
92. RMX16 - Room A1 - 3.0 5.00s Stereo
93. RMX16 - Room A1 - 3.5 5.00s Stereo
94. RMX16 - Room A1 - 4.0 5.30s Stereo
95. RMX16 - Room A1 - 5.0 6.36s Stereo
96. Halls - Church - 1 1.00s Stereo
97. 300L - Halls - Church - 2 2.00s Stereo
98. 300L - Halls - Church - 3 2.50s Stereo
99. 300L - Halls - Church - 4 3.50s Stereo
100. 300L - Halls - Gated Hall - 1 2.00s Stereo
101. 300L - Halls - Gated Hall - 2 2.87s Stereo
102. 300L - Halls - Gated Hall - 3 3.00s Stereo
103. 300L - Halls - Large Hall - 1 1.00s Stereo
104. 300L - Halls - Large Hall - 2 3.00s Stereo
105. 300L - Halls - Large Hall - 3 4.00s Stereo
106. 300L - Halls - Small Hall - 1 0.87s Stereo
107. 300L - Halls - Small Hall - 2 2.00s Stereo
108. 300L - Halls - Small Hall - 3 4.50s Stereo
109. 300L - Halls - Synth Hall - 1 1.00s Stereo
110. 300L - Halls - Synth Hall - 2 1.35s Stereo
111. 300L - Halls - Synth Hall - 3 2.14s Stereo
112. 300L - Halls - Synth Hall - 4 2.76s Stereo
113. 300L - Halls - Synth Hall - E 3.28s Stereo
114. 300L - Plates - Contem-Plate - 1 1.00s Stereo
115. 300L - Plates - Contem-Plate - 2 2.50s Stereo
116. 300L - Plates - Contem-Plate - 3 3.90s Stereo
117. 300L - Plates - Perc Plate - 1 0.58s Stereo
118. 300L - Plates - Perc Plate - 2 1.00s Stereo
119. 300L - Plates - Perc Plate - 3 1.96s Stereo
120. 300L - Plates - Perc Plate - 4 2.50s Stereo
121. 300L - Plates - Perc Plate - E 3.00s Stereo
122. 300L - Plates - Perc Plate - F 3.61s Stereo
123. 300L - Plates - Round Plate - 1 0.73s Stereo
124. 300L - Plates - Round Plate - 2 4.00s Stereo
125. 300L - Plates - Salad Plate - 1 0.74s Stereo
126. 300L - Plates - Salad Plate - 2 1.07s Stereo
127. 300L - Plates - Salad Plate - 3 2.50s Stereo
128. 300L - Plates - Salad Plate - 4 2.67s Stereo
129. 300L - Plates - Warm Plate - 1 0.97s Stereo
130. 300L - Plates - Warm Plate - 2 2.50s Stereo
131. 300L - Plates - Warm Plate - 3 4.28s Stereo
132. 300L - Rooms - Small Room - 1 2.26s Stereo
133. 300L - Rooms - Small Room - 2 2.78s Stereo
134. 300L - Rooms - Small Room - 3 1.00s Stereo
135. 300L - Rooms - Studio A - 1 2.50s Stereo
136. 300L - Rooms - Studio A - 2 3.11s Stereo
137. 300L - Rooms - Studio A - 3 3.50s Stereo
138. SPX900 - Basement 13.00s Stereo
139. SPX900 - Canyon 0.74s Stereo
140. SPX900 - Gate Reverb A 0.72s Stereo
141. SPX900 - Gate Reverb B 0.74s Stereo
142. SPX900 - Percussion ER 3.00s Stereo
143. SPX900 - Plate 2.84s Stereo
144. SPX900 - Plate + Gate 3.00s Stereo
145. SPX900 - Rev 1 Hall and Gate 0.81s Stereo
146. SPX900 - Reverse Gate 1.78s Stereo
147. SPX900 - Room 1 1.4s 0.87s Stereo
148. SPX900 - Room 3 0.7s 5.41s Stereo
149. SPX900 - Tunnel 5.5s 1.62s Stereo
150. Misc - Array Delay 0.61s Stereo
151. Misc - Bass Room 3.78s Stereo
152. Misc - Big Space 1.74s Stereo

153. Misc - Bright Ambience 8.57s Stereo
154. Misc - Broken 480 5.10s Stereo
155. Misc - Mini Ambience 2.64s Stereo
156. Misc - Nice Plate 6.66s Stereo
157. Misc - PCM Hall 4.15s Stereo
158. Misc - Tape Echo 1.88s Stereo
159. Misc - Undulation 8.65s Stereo
160. Misc - Wash Verber 5.00s Stereo
161. EMT 250 +0
162. EMT 250 +10
163. EMT 250 +20
164. EMT 250 +30
165. EMT 250 +40
166. EMT 250 +50
167. EMT 250 +60
168. EMT 250 +70
169. EMT 250 +100
170. EMT 250 +120
171. EMT 250 +150
172. EMT 250 +200
173. EMT 250 +250
174. EMT 250 +300
175. EMT 250 +350
176. EMT 250 +400
177. EMT 250 +1000
178. Fender Spring Reverb 1
179. Fender Spring Reverb 2
180. Fender Spring Reverb 3
181. Fender Spring Reverb 4
182. Fender Spring Reverb 5
183. Fender Spring Reverb 6
184. Fender Spring Reverb 7
185. Fender Spring Reverb 8
186. Fender Spring Reverb 9
187. Stereo Orban 1
188. Stereo Orban 2
189. Stereo Orban 3

2.1.7 Mixage : « Drum Mixer »



Le Mixer permet de :

- ✓ sélectionner la voix de percussion à éditer,
- ✓ mixer les 12 voix,
- ✓ appliquer le panoramique,
- ✓ envoyer des voix aux envois de Reverb/Delay,
- ✓ router les voix de batterie vers les sorties,
- ✓ etc ...

Le « Drum Mixer » comporte 12 canaux dédiés aux 12 voix. Les contrôleurs ci-après peuvent être ajustés indépendamment pour chaque voix de percussion :

Sélection de Drum



- Cliquez sur un nom de type de Drum 

au-dessus des canaux pour sélectionner le canal « Drum Voice / Drum Channel » à éditer (La voix/canal sélectionnée est indiquée par une ligne **rose** sur le nom)
Tous les contrôleurs de voix affectent désormais ce canal
Lorsque la lecture automatique est activée, la sélection d'un canal « Drum Voice / Drum Channel » déclenche également le son de la voix de percussion

(Curseur Volume) : Volume de sortie du canal « Drum Voice / Drum Channel » correspondant (curseur situé directement à droite de chaque Vumètre)

(Pan) : Panoramique stéréo du canal « Drum Voice / Drum Channel »

Dly (Send) : Niveau d'envoi différé du canal « Drum Voice / Drum Channel »

(Delay Select) : Permet de basculer entre « Delay1 » et « Delay2 » le « Send » correspondant (Affichage sous la forme « DLY1 » ou « DLY2 »).

(Curseur Send) : Niveau d'envoi de réverbération du canal « Drum Voice/Channel »

Sélection de Reverb

REV1 / **REV2** : Commute l'envoi de réverbération correspondant entre « Reverb1 » et « Reverb2 »

Mute : Coupe la sortie du canal « Drum Voice / Channel » correspondant

Solo : Met en solo la sortie du canal « Drum Voice / Channel » correspondant



(**Retrigger)** : Lorsque cette option est activée, la voix de batterie ne se chevauche pas lors du déclenchement des sons.



(Multi Output) : LED bleue à droite du texte « Multi Out » en haut du mixer.
Activé : Tous les canaux de Drum sont automatiquement routés vers leur propre sortie
Désactivé : Tous les canaux de Drum sont acheminés vers la sortie principale.
Voir la configuration « Multi Output » § 2.1.8 ci-dessous



(Menu Multi Output) : Ce menu de contrôle / déroulant permet de router la voix de batterie correspondante vers l'une des 16 sorties externes ou la sortie « Master ».


(Keyboard Pitch Mode) : Pour jouer la voix sélectionnée chromatiquement dans la plage de notes C4 - C6.
Ce mode « Keyboard Pitch » fonctionne également avec l'entrée MIDI du séquenceur, afin d'enregistrer en temps réel les changements de hauteur dans la piste de Pitch (Lane).

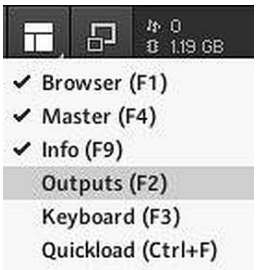
2.1.8 Sorties multiples : « Multi Output Routing »

On peut configurer un routage à sorties multiples, de sorte que les « Drum Voices » apparaissent sur des pistes séparées du mixer du logiciel hôte. Pour les utilisateurs familiers avec « Kontakt », cela peut être configuré par la méthode standard utilisée pour créer plusieurs sorties. Il existe aussi une approche simplifiée pour commencer.

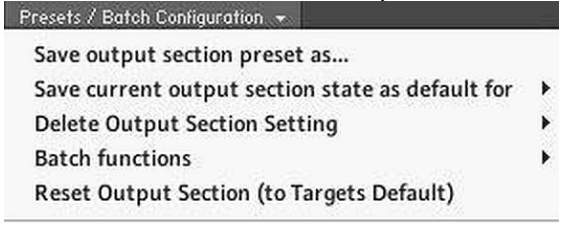
NB : L'utilisation de sorties multiples contournera les effets principaux.

Fermez d'abord toutes les instances d'Evolution pour faire le réglage dans « Kontakt ».

- 1. Accédez au dossier « Evolution\ Extras » sur l'ordinateur
- 2. Lancez le fichier « Multi Output Config.nkm » pour ouvrir Kontakt avec 16 sorties stéréo
- 3. Allez dans le menu « Workspace » (Icône tout en haut de « Kontakt », à droite de l'icône  « Cog ») pour sélectionner « Output » dans ce menu déroulant



- 4. Sélectionnez « Presets / Batch Configuration » et « Save output section Preset as ... » pour afficher la fenêtre « Output » avec le routage des 16 canaux disponibles depuis le chargement de l'instrument Multi-Output de Kontakt



Donnez un nom au Preset et enregistrez-le

➢ 5. Dans le menu « Presets / Batch Configuration » choisissez « Save current output section state as default for -> All formats » (Ce dernier point 5 est très important) Redémarrez « Kontakt » pour que les modifications soient configurées

2.1.9 Séquenceur classique : « Classic Sequencer »



Le séquenceur classique est accessible depuis n'importe quelle page pour séquencer facilement les percussions. Le séquenceur classique et la page principale du séquenceur représentent les mêmes séquences : les Steps ajoutés dans le séquenceur classique sont ajoutés dans la page principale du séquenceur et vice versa.

2.1.9.1 Pas du séquenceur classique (Steps) 30
2.1.9.2 Boutons de transport du séquenceur 30
2.1.9.3 Bouton Globaux de séquenceur 31

2.1.9.1 Pas du séquenceur classique (Steps)



- Cliquez sur n'importe quel bouton pour ajouter/supprimer une note au pas correspondante
- Cliquez une fois pour définir une vélocité de 64 (→couleur jaune )
- Cliquez 2 fois pour définir une vélocité de 127 (→couleur **rouge** )
- Cliquez sur un pas **rouge** pour enlever ce pas

2.1.9.2 Boutons de transport du séquenceur



 : Lance la lecture lorsque le séquenceur est activé (La lecture peut être aussi déclenchée en envoyant la note MIDI C-1)

 : Arrêter le séquenceur

 : Synchronisation du séquenceur hôte. Le démarrage/arrêt de la lecture dans le logiciel Hôte (DAW) démarre et arrête la lecture du séquenceur de « Evolution ».

 : Active l'enregistrement de l'entrée MIDI sur la séquence actuellement sélectionnée

2.1.9.3 Bouton Globaux de séquenceur

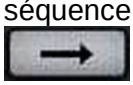


Un certain nombre de commandes Globales de séquenceur sont affichées sous forme de de boutons à la base du séquenceur (groupe du milieu).
NB : Les boutons affichés changent selon le contexte (Interface graphique dynamique)



Pattern : Affiche un menu déroulant de sélection d'un autre motif de séquence (Les séquences peuvent aussi être sélectionnées par l'envoi de données MIDI dans la plage de notes F2 - E3).


(**Pattern Loop Mode – Start)** : Pour définir le premier pas du motif de séquence à partir duquel la lecture commencera


(**Pattern Loop Mode – End)** : Pour définir le dernier pas du motif de séquence après lequel la lecture revient au début



Sequencer Rate : Active/désactive la synchronisation entre 1/1 et 1/112



Swing : Augmente la durée de « Swing » ou de « Shuffle » du séquenceur.
Si non considère 2 pas divisé en 3 parties (triplet) plutôt qu'en 2 moitiés égales, le « Swing » est un retard d'une ou 2 divisions chaque 2 pas (autrement dit le « Swing » peut prendre 2 valeurs ?)

- Cliquez sur le bouton « INV » dans pour commuter entre « Swing » & « Shuffle »



Accent : Active/désactive l'indication de l'état « Accent global » du pas correspondant, sous la forme d'un nombre correspondant au numéro du pas

- Cliquez sur un numéro (il se met en surbrillance) pour appliquer « Global Accent » à ce pas. Chaque son Drum de ce pas est alors augmenté de la valeur définie avec le curseur « Global Accent » sur la page principale du séquenceur (entre -6.0db et + 6.0dB)

2.1.10 Commandes MIDI Globales



Le 3ème et dernier groupe de boutons à la base du séquenceur, est affecté aux commandes globales MIDI pour les opérations suivantes :

- ✓ glisser-déposer MIDI,
- ✓ lecture automatique,
- ✓ sélection MIDI
- ✓ options (Couleurs NKS …)



MIDI Export : Crée une séquence MIDI exportable, à partir du motif actuel

Le bouton devient **vert** 

pour signaler la séquence MIDI en attente d'export

- Glissez-déposez (Drag & Drop) depuis cette zone pour exporter la séquence MIDI vers le logiciel hôte (DAW), dans le but de l'éditer à l'extérieur de « Evolution »

  Toute modification dans le séquenceur avant le Drag & Drop, annule la séquence MIDI en attente (Appuyer à nouveau sur le bouton pour la recréer)



AutoPlay : Active/désactive la lecture automatique lors de la sélection d'un canal



MIDI Select : Si activé, la lecture d'une note MIDI dans la plage C1-B1 provoque la sélection automatique de la « Drum Channel/Voice » associée (selon le tableau § 2.1.2.5 ci-dessus)



ou 

? **Option Couleurs NKS** : Active/désactive les couleurs NKS. Le code couleur de la LED de chaque touche de certains claviers MIDI (Native Instruments) représente ainsi la répartition sur le clavier des formes d'onde, compteurs de mixer et pistes (Lanes) de séquenceur.

2.2 Page « XY Pad »



- Cliquez sur le bouton de navigation « X + Y »  en haut à gauche de l'en-tête d''instrument pour <u>afficher si besoin la page « XY Pad »</u>

La page « XY Pad » :

- ✓ Affiche le « pad XY » qui permet un « mixage » intuitif des 3 moteurs de percussion de chaque voix, grâce à une représentation visuelle -X / +X / Y
- ✓ héberge le « Macro System » qui permet une assignation intuitive de Macro Commandes pour la performance, la conception sonore ou le séquençage « FX step-clock ».

La page comporte les zones suivantes décrites plus loin dans ce paragraphe :

- ✓ « Drum Voice Select »
- ✓ « XY Pad »
- ✓ « Macro System »

2.2.1 SÉLECTION DE VOIX DE PERCUSSION : « DRUM VOICE SELECT » 34
2.2.2 MIXAGE DES 3 MOTEURS DE PERCUSSION : « XY PAD » 34
2.2.3 SYSTÈME DE MACRO COMMANDE : « MACRO SYSTEM » 35

2.2.1 Sélection de voix de percussion : « Drum Voice Select »

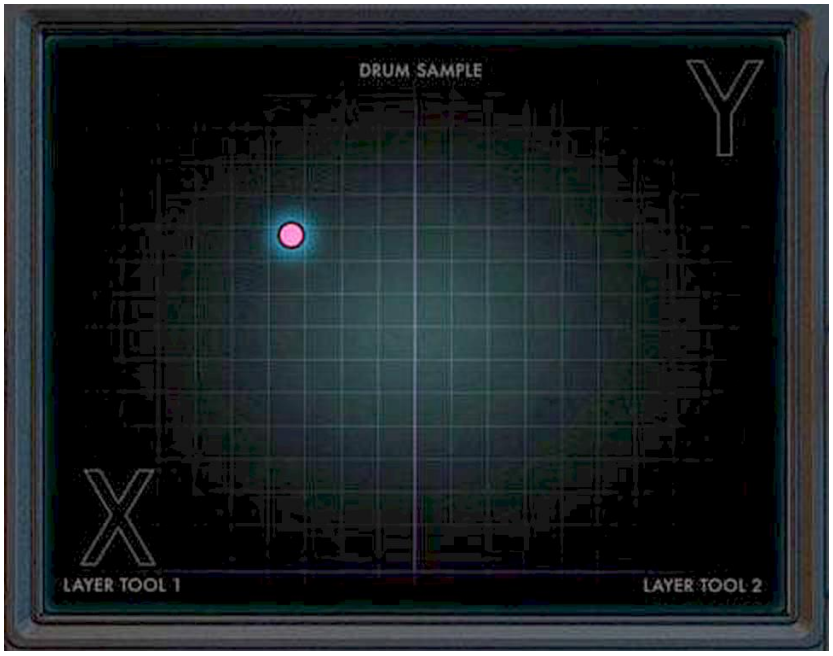


Les commandes « Drum Voice Select » de cette page « XY Pad » ont exactement la même fonction que celles de la section « Drum Mixer » de la page « Mix ».

- Cliquez sur un nom de type de batterie (un ligne **rose** 

s'affiche au dessus) pour sélectionner la voix de batterie correspondante pour l'édition. Cette voix est alors contrôlée par le « Pad XY » et les « Macro Controls ».

2.2.2 Mixage des 3 moteurs de percussion : « XY Pad »

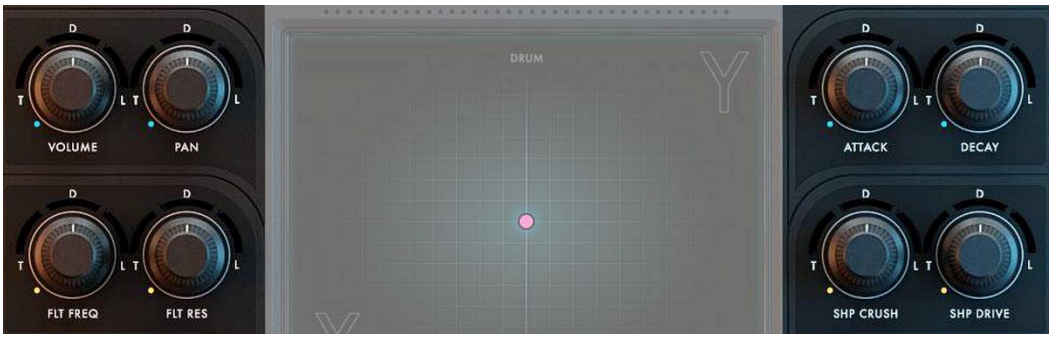


Le « pad XY » permet de « Mixer » visuellement le volume des 3 moteurs de batterie d'une voix de percussion.

Le point rose  indique la position de mixage actuelle pour chaque moteur de percussion (« Drum », « Transient », « Layer ») dans les 3 directions -X, +X, Y.

Cliquer sur une position XY du Pad (ou faire glisser le point rose) pour modifier le mixage entre des 3 moteurs de percussion de la voix actuellement sélectionnée.

2.2.3 Système de macro commande : « Macro System »



Le système de Macro commandes permet d'assigner des paramètres à 8 encodeurs « Macro » pour les besoins de performance, de conception sonore, ou de séquençage des effets.

Chacun des 8 « Macros » dispose sur la page « XY Pad » :

- ✓ de 42 destinations de paramètres,
- ✓ de 3 curseurs de « Modulation Depth » indépendants pour les 3 moteurs
- ✓ d'un encodeur « Macro Amount ».

2.2.3.1 Configurer un encodeur « Macro » 35
2.2.3.2 Curseurs de profondeur de macro : « Macro Depth » 36
2.2.3.3 Huit encodeurs « Macro » : « Macro Amount » 36
2.2.3.4 Liste des destinations disponibles 37
2.2.3.5 Rappel visuel des Macros 37
2.2.3.6 Séquençage des Macros 37

2.2.3.1 Configurer un encodeur « Macro »

- 1. Cliquez sur l'étiquette de paramètre affichée sous l'un des 8 encodeurs « Macro » pour afficher un menu déroulant de 42 destinations de paramètres disponibles



- 2. Cliquez dans le menu déroulant pour sélectionner une destination de paramètre à contrôler avec ce bouton Macro. L'étiquette de paramètre sous cet encodeur « macro » est alors mise à jour pour afficher la destination choisie
- 3. Réglez les curseurs de « profondeur de modulation » pour définir l'effet de l'encodeur « Macro » sur le paramètre sélectionné, comme indiqué au § 2.2.3.2 ci-dessous

2.2.3.2 Curseurs de profondeur de macro : « Macro Depth »



Chaque encodeur « Macro » dispose d'une demi courounne de 3 curseurs de « profondeur de modulation de la macro », réglables à la souris :

- ✓ **T** : Profondeur de modulation pour le moteur « Transient »
- ✓ **D** : Profondeur de modulation pour le moteur « Drum »
- ✓ **L** : Profondeur de modulation pour le moteur « Layer »

Ces réglages permettent de définir précisément la modulation (l'influence) de l'encodeur « Macro » sur chacun des 3 moteurs, indépendamment pour chaque paramètre de destination.

L'exemple suivant permet d'appréhender la finesse de ces réglages :

- ✓ « Pan » étant sélectionné comme destination de paramètres, le curseur de profondeur de macro « D » est réglé sur 100% et les curseurs de profondeur de macro « T » et « L » sur 50%
- ✓ Avec ces réglages, l'encodeur « Macro Amount », offre alors :
  - une gamme de 100% du panoramique pour le moteur « Transient »
  - une gamme de 50% du panoramique pour les moteur « Drum » & « Layer »

  Concrêtement l'encodeur « Macro » tourné à fond à droite fera tourner le moteur « Transient » 100% à droite dans le champ stéréo, et les moteurs « Drum » et « Layer » seulement 50% à droite.

2.2.3.3 Huit encodeurs « Macro » : « Macro Amount »



Comme déjà indiqué au paragraphe précédent, l'encodeur « Macro Amount » contrôle le paramètre de destination, avec des profondeurs différentes pour les 3 moteurs de percussion (Profondeurs réglées avec les 3 curseurs de « profondeur de macro » autour de chaque encodeur « Macro »).

2.2.3.4 Liste des destinations disponibles

La liste ci-dessous présente toutes les destinations de paramètres disponibles pour chaque commande « macro » :

Drum Voice	Drum Pitch	Drum Filter	Mixer EQ	Compressor	Shaper
Volume	Fine Tune	Filter Freq	LF Freq	Threshold	Shaper Flt Freq
Pan	Pitch LFO	Filter Res	LF Gain	Ratio	Filter Drive
Amp Attack	Pitch LFO Rate	Filter LFO Rate	LMF Freq	Comp Attack	Bit Crush
Amp Hold	Pitch Envelope	Filter Envelope	LMF Gain	Comp Release	Redux
Amp Decay	Pitch Decay 1	Attack Curve	HMF Freq	Comp Mix	Drive
	Pitch Break	Filer Attack	HMF Gain		Heat
	Pitch Decay 2	Filter Hold	HF Freq		Trans Attack
		Filter Decay	HF Gain		Trans Sustain

2.2.3.5 Rappel visuel des Macros



Un rappel visuel montre clairement quels paramètres sont contrôlés par une macro.

En effet dans la page « Mixer », le paramètre assigné comme destination d'une Macro, est indiqué par un code couleur sur le potard.



(Macro Ring) : La longueur de la couronne coloré autour du potard représente la « profondeur de Macro » définie dans la page « XY Pad » pour ce paramètre

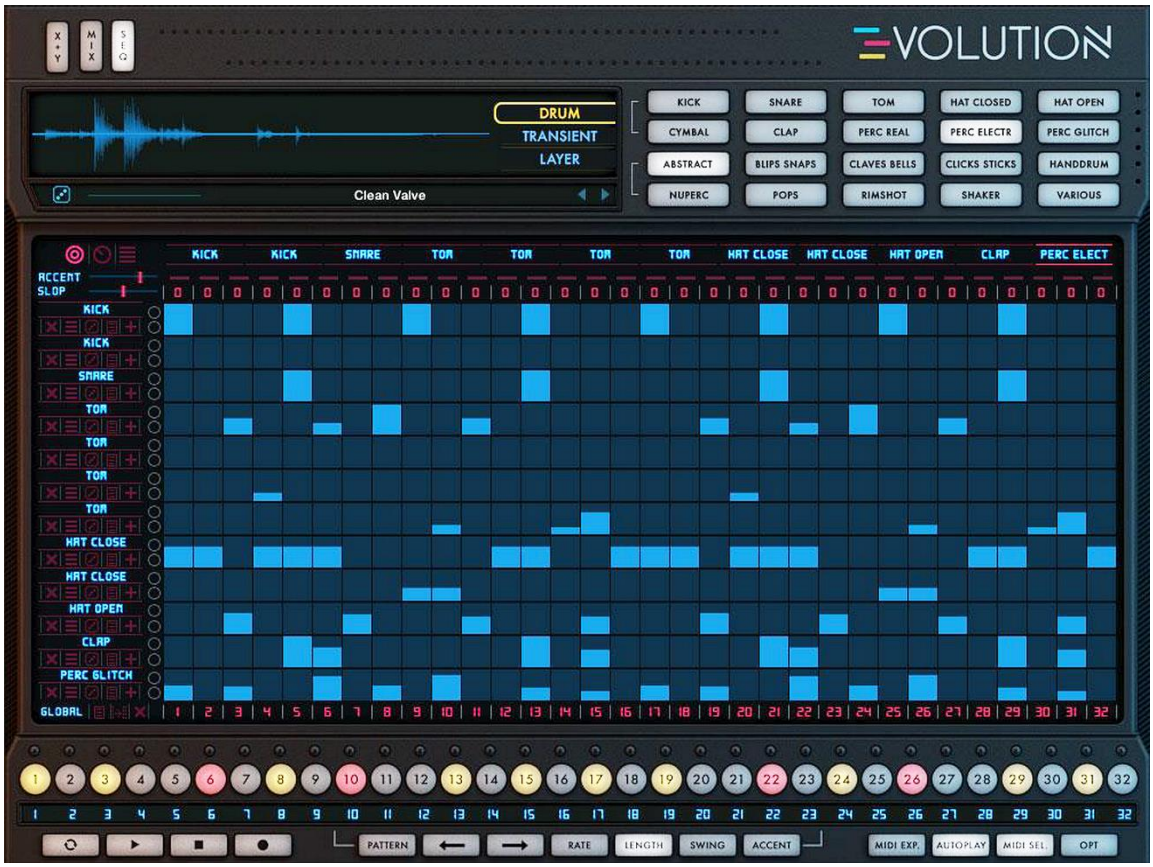
(Macro Dot) : Un point clair sur le « Macro Ring » montre la position de l'encodeur « Macro Amount » réglé à la page « XY Pad »

2.2.3.6 Séquençage des Macros

On peut séquencer les Macros (en plus de les actionner manuellement), grâce à 8 pistes (Lanes) de « Parameter Lock » et/ou « FX sequencing ».

Voir les détails au paragraphe « Page "Sequencer" » § 2.3 ci-dessous.

2.3 Page « Sequencer »



- Cliquez sur le bouton de navigation « SEQ »  en haut à gauche de l'en-tête d'instrument pour afficher si besoin la page « Sequencer »

Cette page offre une vue du « Sequencer » plus complète que le « Classic Sequencer » décrit au § 2.1.9 ci-dessus.

La page « Sequencer » héberge le « Note Sequencer» et le « Effect Sequencer » et le « Navigateur de motif » (« Pattern Browser ») , avec tous ses contrôleurs.

Elle comporte les 2 zones suivantes décrites plus loin dans ce paragraphe :

- ✓ « Note Sequencer »
- ✓ « FX Sequencer »

2.3.1 SÉQUENCEUR DE NOTES : « NOTE SEQUENCER » 39
2.3.2 SÉQUENCEUR D'EFFETS : « FX SEQUENCER » 42

2.3.1 Séquenceur de notes : « Note Sequencer »

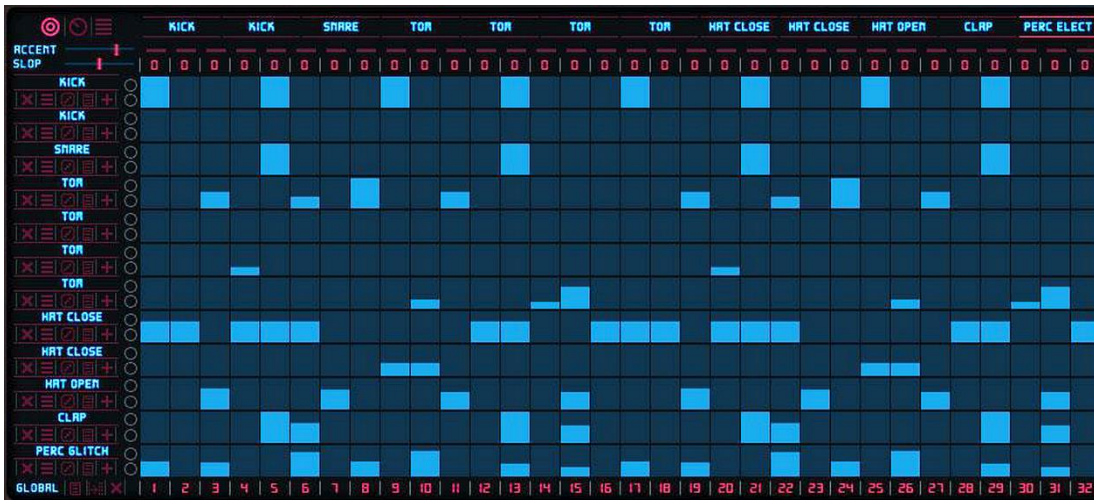
Style de Drum

«Accent» / « Slop »

12 « Sequence Lanes » superposées

(Matrice de notes)

« Global Options »



Le séquenceur de notes reproduit, sous une forme plus visuelle, la plupart des fonctionnalités du « Classic Sequencer » (§ 2.1.9 ci-dessus).

- Cliquez sur le l'icône  du côté gauche du séquenceur pour afficher si besoin le « séquenceur de notes »

La matrice « Note Sequencer » procure un un flux de travail rapide pour le séquençage de multiples voix, en affichant à la fois les notes et leurs valeurs vélocité (Accent) et Flam (Slop), ceci pour les 12 voix de percussion simultanément.

La page « Sequencer Notes » affiche une matrice constituée d'un empilement de 12 pistes (1 lignes par voix) de 32 pas chacune (colonnes).

Chaque Piste permet de définir la vélocité de chaque pas, selon 127 niveaux (Contre seulement 2 niveaux accessibles dans le « Classic Sequencer »).

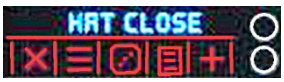
2.3.1.1 Piste de séquence : « Sequence Lane » 40
2.3.1.2 Vélocité et Flam Globales : Global « Accent » & « Slop » 40
2.3.1.3 Options Globales : « Sequencer Global Options » 41

2.3.1.1 Piste de séquence : « Sequence Lane »



Certaines fonctions sur ces pistes sont accessibles par des raccourcis clavier :

- ✓ Commande / **CTRL** : Efface la piste de séquence sélectionnée ( )
- ✓ Option / **ALT** : Parcourt une collection de Presets simples ( ) pour la Voie sélectionnée
- ✓ **Shift** + Option/**ALT** : Randomise la piste de séquence sélectionnée ( )



Entête de piste

HAT CLOSE **(Drum Name)** : Affiche le nom de la voix de percussion pour chaque piste (Lane)

Avec « Auto Play » activée, le son de la voix est lu en cliquant sur le nom

(Clear) : Supprime les données de séquence de la piste correspondante

(Randomize) : Randomise les données de séquence de la piste

(Preset) : Parcourt une liste de Presets simples pour la piste

(Zoom) : Zoom/Dézom sur la séquence de la piste sélectionnée pour l'adapter à la longueur de matrice, afin de permettre une édition visuelle fine

(Mute) : Met en sourdine la sortie de la voix correspondante

(Solo) : Met en solo la sortie de la voix correspondante

2.3.1.2 Vélocité et Flam Globales : Global « Accent » & « Slop »



Deux lignes au dessus de la matrise assure l'affichage/édition les états « Accent » et « Slop » pour chaque pas, valables gobalement pour les 12 pistes.

« Accent »

L'état « Global Accent » est affichée sous forme de ligne rouge plus ou moins vive au dessus de chaque pas de la séquence, valable globalement pour les 12 pistes.

(**Curseur**) : Règle chaque accent entre -6.0db et +6.0dB (curseur à gauche)

« Slop »

Une valeur « Global Slop » est affichée au dessus de chaque pas de la séquence, valable globalement pour les 12 pistes

(Randomize) : Attribue aléatoirement une valeur « Slop » à chaque pas de la séquence, valable globalement pour les 12 pistes.

Cette valeur peut être décalée sur des étapes individuelles en utilisant les contrôleurs « Slop Step 1-32 » au-dessus des pistes de séquence (Voir § 2.3.1.3 ci-dessous)

(Curseur Slop Fine) : Règle la durée de « Flam » (ou « Slop») pour chaque pas, en montant/baissant les contrôleurs « Slop 1 – 32 » (Numéros au-dessus des pistes de séquence)

- Positif : délai entre chaque pas, de la voix 1 à la voix 12
- Négatif : délai entre chaque pas, de la voix 12 à la voix 1

2.3.1.3 Options Globales : « Sequencer Global Options »



Les icônes d'options suitantes sont situées, au début de la ligne qui affiche les numéros de pas sous la matrice :

 Entête de la bande de numéro de pas

 **(Sequence Copy)** : Copie la séquence sélectionnée dans la mémoire, en vue de remplacer la prochaine séquence qui sera sélectionnée.

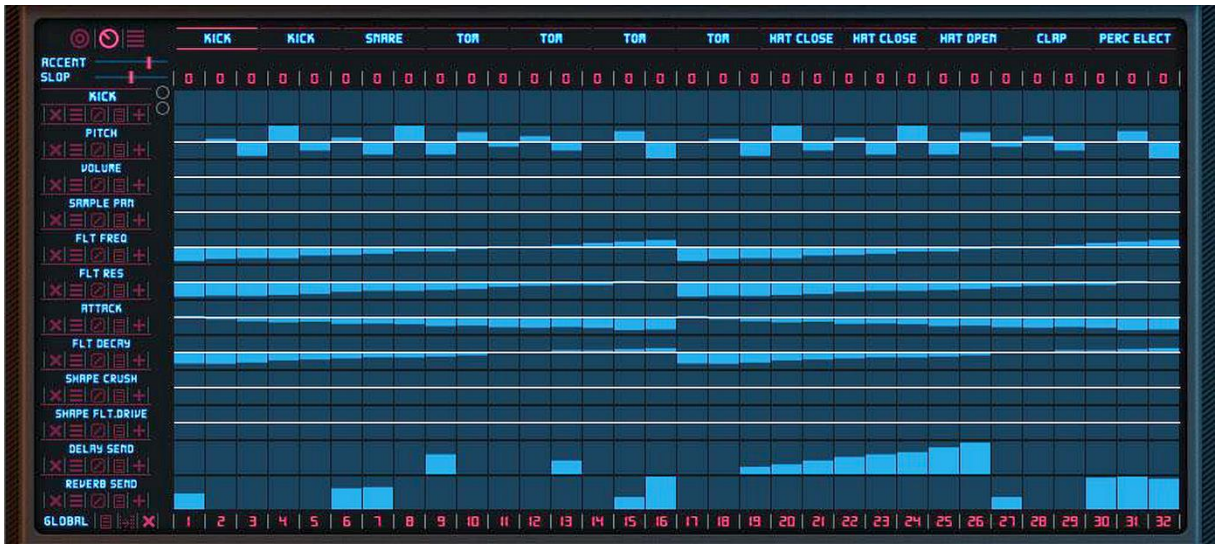
 **(Duplicate Sequence)** : Duplique la séquence en cours jusqu'à ce qu'elle double sa longueur actuelle ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pas disponibles (si la longueur de la séquence est inférieure à 32 pas)

 **(Sequence Clear)** : Efface toutes les données de séquence

 **(Sequence Length 1 – 32)** : Définit le nombre total de pas de la séquence, en cliquant sur un des numéros de pas

- **Option/Alt** +  pour placer en premier le pas dont le numéro est cliqué

2.3.2 Séquenceur d'effets : « FX Sequencer »



Le séquenceur FX permet de séquencer les 8 « Macro Commandes », ainsi que « Pitch », « Reverb » et « Delay », ce qui revient à un séquenceur de paramètres « Step-lock » entièrement modulaire.

- Cliquez sur l'icône  du côté gauche du séquenceur pour afficher le « FX Sequencer »

2.3.2.1 Sélecteur de voix 42
2.3.2.2 Pistes de séquence FX 43

2.3.2.1 Sélecteur de voix



La voix actuellement sélectionnée est visuellement indiquée avec 2 traits **roses** sur et sous le nom.

- Cliquez sur l'un des 12 noms de voix de batterie pour sélectionner la voix de batterie dont les effets et paramètres sont à séquencer dans la matrice

2.3.2.2 Pistes de séquence FX

Les voies du séquenceur FX fonctionnent exactement de la même manière que les voies du séquenceur de notes, mais elles exécutent des séquences de paramètres et Effets au lieu de Notes.



La piste 1 affiche toujours la piste de note de « Drum Voice », de sorte que le motif de la voix soit toujours visible

La pistes 2 affiche toujours « Pitch » et permet de séquencer la hauteur de note

Les pistes 3 à 10 affichent toujours les « macro-commandes » définies sur la page « XY Pad », mais ce sont uniquement celles choisies par l'utilisateur qui seront séquencées.

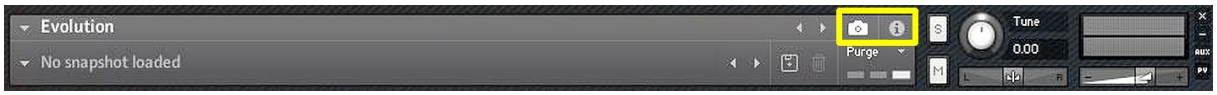
- Cliquez sur le texte bleu à gauche de chacune de ces pistes pour activer / désactiver les macro-commandes voulues

La modification d'une destination « Macro Commande » sur la page « XY Pad » met à jour dynamiquement le séquenceur FX en affichant ce paramètre sur la piste correspondante

La piste 11 affiche toujours « Delay Send » et permet de séquencer le « Delay »

La piste 12 affiche toujours « Reverb Send » et permet de séquencer le niveau d'envoi de « Reverb »

2.4 Chargement des Presets



Evolution propose plus de 400 Presets de Sound designers. Le chargement et l'enregistrement des Presets s'effectuent via la fonctionnalité « Snap Shot » de Kontakt.

Charger un Preset

- 1.  Sélectionnez si besoin l'icône « Caméra » dans l'en-tête de Kontakt.
- 2. 

Cliquez sur la flèche  à gauche de l'en-tête de Kontakt et sélectionnez simplement un Preset dans le menu déroulant

Enregistrer un Preset

- 1. Cliquez sur l'icône  (Save) et entrez un nom pour le Preset/Snapshot*

Les Presets Users ainsi enregistrés peuvent ensuite être chargés dans le menu déroulant Snapshot.

L'emplacement des « Snapshots » enregistrés est le suivant :

- ✓ Mac OSX:
  HD/Users/Your Name/Documents/Native Instruments/User Content/Evolution

- ✓ Windows:
  C:\Users/Your Name/My Documents/Native Instruments/User Content/Evolution

2.5 Intégration NKS pour les contrôleurs hardwares de Native Instruments



NKS (Native Kontrol Standard) est le format de plug-in étendu de Native Instruments pour tous les développeurs d'instruments virtuels. Il permet une interaction intuitive et transparente entre les plug-ins et le matériel « KOMPLETE KONTROL » et « MASCHINE ».

« Evolution » dispose d'une intégration complète pour le format de plug-in NKS, y compris « Light Guide », « Native Map », Browser intégré et aperçus « Snapshot ».

2.5.1 GUIDE LUMINEUX SUR LES TOUCHES DE CLAVIER MIDI : « LIGHT GUIDE » 45
2.5.2 « NATIVE MAP » 47

2.5.1 Guide lumineux sur les touches de clavier MIDI : « Light Guide »

Le code couleur des touches dépend des plages du clavier ci-après, dans l'ordre de gauche à droite :

C1 - B1 : « Drum Play »

Plage de 12 touches pour jouer au clavier les frappes des 12 voix de Drum, ou pour le séquençage du logiciel hôte (DAW).

La couleur des LEDs de ces touches s'adapte dynamique au type de Drum chargé dans chaque canal / voix de batterie

- ✓ **Rouge** : Bass Drum.
- ✓ **Jaune** : Caisse claire.
- ✓ **Orange** : Toms, Claps, Percussions.
- ✓ **Cyan** : Hi-Hats.
- ✓ **Mint Green** : Cymbale, Ride

C2 - D2 : « Drum Engine Select »

Plage de 3 touches utilisée pour sélectionner et engager un des 3 Drum Engines « Drum », « Transitoire » ou « Layer »

- Touche **C2** pour ouvrir l'onglet « Drum »
- Touche **C#2** pour ouvrir l'onglet « Transient »
- Touche **D2** pour ouvrir l'onglet « Calque »

D # 2 : « Random Sample »

- Touche **D#2** + un **touche** « Drum Play » (C1-B1 plus haut) pour affecter 3 Samples aléatoires aux 3 Drum Engines de la voix correspondante
- Touche **D#2** + une **touche** « Drum Engine Select » (C2-D2 ci-dessus) pour sélectionner au hasard 1 Sample du « Drum Engine » correspondant

E2 : « MIDI Select »

- Pressez **E2** pour Activer/désactiver le Guide Lumineux sur le contrôleur Native Instrument (permettant de jouer sans regarder l'interface graphique « Evolution »)

F2 - E3 : « Drum Pattern Select »

- Une des 12 **touches** pour sélectionner le Pattern 1 à 12 du séquenceur d'Evolution, et le séquencer démarre s'il est à l'arrêt

F3 : « Sequencer Stop »

- Touche **F3** pour arrêter la lecture du séquenceur d'Evolution

F # 3 : « Sequencer Restart »

- Touche **F#3** pour redémarrer le séquenceur au premier pas

G3 : « Sequencer Record »

- Touche **G3** pour activer le mode « Live Record » du séquenceur pour l'enregistrement en temps réel de note, Pitch et Automation.

G # 3 : « Sequencer Reverse »

- Touche **G#3** pour lire en marche arrière
  Relâchez **G#3** pour remettre le séquenceur interne en lecture normale à partir du pas …?

Utile pour les performances live ou pour le déclenchement de remplissage (Fill)

A3 : « Copy »

- Touche **A3** pour activer le bouton « Copy » du séquenceur, ce qui copie en mémoire le motif de séquence actuel et qui remplacera automatiquement le prochain motif sélectionné (Paste).

B3 : « Key Select »

- Touches **B3** + un des 12 **Touches** « Drum Play » (C1 - B1) pour sélectionner la « Drum Voice » à jouer sur la plage « Pitch » du clavier (Plage C4-C6 ci-dessous)

C4 - C6 : « Keyboard Pitch Mode »

Plage 2 octaves du clavier pour jouer chromatiquement sur +/- 1 octave, la voix de batterie sélectionnée par B3 + (C1-B1). Les données de notes sont est aussi routées vers l'entrée MIDI du séquenceur, afin de les enregistrer en temps réel dans la piste de pitch du « séquenceur FX ».

2.5.2 « Native Map »

Evolution supporte « Native Map », c'est-à-dire le Mapping MIDI des contrôleurs hardwares MIDI Native Instrument, qui pilotent ainsi les contrôleurs virtuels de l'interface « Evolution ».

2.5.2.1 Contrôleurs « Mixer » & « Sample » 47
2.5.2.2 Contrôleurs « Macro » 47

2.5.2.1 Contrôleurs « Mixer » & « Sample »



« Mixer »

- ✓ Volume : Volume de sortie pour le canal sélectionné.
- ✓ Panoramique : Sortie panoramique pour le canal sélectionné.
- ✓ Delay Send : Montant « Send » de Delay pour le canal sélectionné.
- ✓ Reverb Send : Montant « Send » de réverbération pour le canal sélectionné.

« Sample »

- ✓ Drum : Mélange de niveau entre les tambours / moteurs de superposition.
- ✓ Trn / Lyr : Mélange de niveau entre les moteurs transitoires et de couche.
- ✓ Sample : Sélectionne le son de batterie pour le moteur de percussion actuellement sélectionné.
- ✓ Select : Règle le canal de batterie / la voix de batterie actuellement sélectionné.

2.5.2.2 Contrôleurs « Macro »



- Macro 1- 8 : Contrôleurs « Macro » 1-8 pour la voix actuellement sélectionnée.
  Utilisables également lors de l'enregistrement et séquençage, par voix individuelle.

2.6 Presets pour logiciels hôtes (DAW)

2.6.1 « ABLETON LIVE » (VERSION 9.7.5 OU PLUS RÉCENTE) 48
2.6.2 LOGICIEL « MASCHINE » 48
2.6.3 « LOGIC PRO X » 48

2.6.1 « Ableton Live » (Version 9.7.5 ou plus récente)

L'intégration avec « Ableton Live 9 » est permise par un fichier « .adg » qui mappe « Evolution » à l'intérieur d'un seul « Drum Rack »*.
L'installation consiste à glisser-déposer le fichier « .adg » du dossier Ableton Live 9 dans le dossier « Extras » d'Evolution dans votre projet Ableton.

Pour une utilisation répétée, il est recommandé d'enregistrer ce fichier « .adg » dans votre bibliothèque « Ableton Live User ».

* Note : Certains utilisateurs peuvent rencontrer un bogue mineur entre « Kontakt » et « Ableton Live », qui nécessite de reconfigurer la sortie par défaut selon le Template de sortie multiple inclus avec « Evolution ». Cela assignera par défaut plusieurs sorties dans tous les instruments « Kontakt » (sans affecter le bon fonctionnement des plugins autres que « Evolution »). La configuration est décrite au paragraphe « Multi Output Routing » § 2.1.8 ci-dessus.

2.6.2 Logiciel « Maschine »

L'intégration avec « Maschine MK2/MK3 » est permise par l'intégration NKS intégrée et un préréglage de groupe pour le routage vers plusieurs sorties. Après avoir installé « Evolution », il apparaîtra dans le Browser « Maschine » dans la catégorie « Drums & Percussion ».

- L'installation de « Maschine » et de ses Presets est complètement automatique.
- Glissez-déposez le fichier « Evolution.mxgrp » du dossier supplémentaire d'Evolution dans Maschine sur un groupe vide, afin d'installer le groupe « Evolution Maschine »

Pour une utilisation à long terme, enregistrez ce groupe de Presets dans votre bibliothèque utilisateur pour le rappeler plus tard.

2.6.3 « Logic Pro X »

L'intégration avec « Logic Pro X » est permise par un fichier « .patch » qui ouvre « Logic Pro X » dans une configuration à sorties multiples avec 12 pistes auxiliaires dans une pile de sommation.
Pour l'installer, déplacez le fichier « Evolution.patch » vers le dossier choisi, par exemple :

```
~/Musique/Audio Musique Apps/Patches/Instruments
```

- 1. Redémarrez « Logic »
- 2. Créez une nouvelle piste d'instruments logiciels
- 3. Cliquez sur l'icône  du Browser pour l'ouvrir
- 4. Accédez à « User Patches » et sélectionnez « Evolution » à l'emplacement où choisi

2.7 Raccourcis clavier

Parameter editing			
Opt (Mac)	Alt + (PC)	+ Click	Move same control on all Drum Channel
Command (Mac)	Ctrl (PC)	+ Click	Return control to default value
Opt + Command (Mac)	Alt + Ctrl (PC)	+ Click - EFX Power Buttons	Disable / Enable all Power Buttons for All EFX on All Drum Channels
Opt (Mac)	Alt (PC)	+ Click - Solo Button	Clear all Solos
Opt (Mac)	Alt (PC)	+ Click - Mute Button	Clear all Mutes
Opt (Mac)	Alt (PC)	+ Click - Currently Un-Solo'd Track Solo Button	Solo only this track
Global Sequencer / Sequencer Lanes			
Command + Click (Mac)	Ctrl (PC)	+ Click	Clear Sequence Lane
Control + Click (Mac)	Right-Click (PC)	+ Drag	Opens the Line Tool and allows you to draw fades or perfectly aligned steps.
Global Sequencer			
Opt + Click (Mac)	Alt (PC)	+ Click - Slop Step+Drag	Set all Slop Steps to the same value
Opt + Click (Mac)	Alt (PC)	+ Click - Global Accent	Add Accent on every Fourth Beat
Command + Click (Mac)	Ctrl (PC)	+ Click - Global Accent	Clear all Accents
Opt + Click (Mac)	Alt (PC)	+ Click - Slop Step+Drag	Set all Slop Steps to the same value
Command + Click (Mac)	Ctrl (PC)	+ Click - Slop Step+Drag	Reset all Slop Steps
Opt + Command + Click (Mac)	Alt + Ctrl (PC)	+ Click - EFX Power Buttons	Disable / Enable all Power Buttons for All EFX on All Drum Channels

2.8 Problèmes

Vous trouverez ci-dessous les réponses aux questions fréquemment posées concernant le processus d'installation et le dépannage:

2.8.1 « EVOLUTION » EST BLOQUÉE SUR L'ÉCRAN « LOADING » 50
2.8.2 MESSAGE DE FICHIERS MANQUANTS LORS DU CHARGEMENT DE « EVOLUTION » DANS « KONTAKT » 50
2.8.3 EXTRACTION IMPOSSIBLE DES FICHIERS RAR DE L'INSTALLATEUR « EVOLUTION » 50
2.8.4 EVOLUTION NE DÉMARRE PAS EN CLIQUANT SUR « PLAY » DANS LE LOGICIEL DAW 51
2.8.5 « EVOLUTION » DISPARAÎT DE L'ONGLET « BIBLIOTHÈQUE » DE « KONTAKT » 51
2.8.6 « EVOLUTION » EST ACTIVÉ MAIS INVISIBLE DANS « KONTAKT » 51
2.8.7 TAUX ÉLEVÉ D'OCCUPATION DU PROCESSEUR 51

2.8.1 « Evolution » est bloquée sur l'écran « Loading »



Cet écran n'apparaît que lorsque « Kontakt » ne peut pas s'initialiser ou démarrer. Généralement, c'est que le logiciel hôte (DAW) n'a pas terminé sa séquence de démarrage. Certaines des causes sont les suivantes :

- ✓ Le pilote audio n'est pas activé ou a été réglé sur un périphérique audio inactif. Cela peut arriver avec certains périphériques audio, tels que « UA Apollo », quand il est sélectionné mais pas physiquement connecté
- ✓ La DAW démarre en mode sans échec. Cela se produit avec « Logic Pro » lorsqu'il est utilisé avec un MacBook qui a été laissé inactif sur la batterie
- ✓ Le bouton d'alimentation ou d'activation du périphérique audio a été désactivé sur votre DAW.

2.8.2 Message de fichiers manquants lors du chargement de « Evolution » dans « Kontakt »

Des fichiers RAR ont probablement été extraits incorrectement ou des fichiers n'ont pas été téléchargés à 100% avant l'extraction.
Assurer que les 3 fichiers RAR sont entièrement téléchargés au même endroit sur votre ordinateur avant de les extraire. Assurez-vous que chaque fichier RAR a la taille suivante:

- ✓ Partie 1: 1.85GB (ou légèrement plus grand)
- ✓ Partie 2 : 1.85GB (ou légèrement plus grand)
- ✓ Partie 3 : 867MB (ou légèrement plus grande)

2.8.3 Extraction impossible des fichiers RAR de l'installateur « Evolution »

Veuillez suivre le point 1 ci-dessus et assurez-vous que tous les fichiers RAR sont de la bonne taille et téléchargés au même endroit sur votre ordinateur / disque dur.

- ✓ Sous Windows, « Wave Alchemy » recommande d'utiliser « WinRAR »
- ✓ Sur Mac, « Wave Alchemy » recommande d'utiliser « The Unarchiver »

Après l'extraction, le dossier final « Evolution » devrait être d'environ 4,5 Go (ou légèrement plus grand).

2.8.4 *Evolution ne démarre pas en cliquant sur « Play » dans le logiciel DAW*

- Activez le bouton « Host Sync » dans « Evolution » (situé en bas à gauche de l'interface « Evolution », directement à gauche du bouton « Play » du Sequencer)
- Déclenchez « Play » dans votre DAW afin de lancer automatiquement la lecture dans « Evolution »

2.8.5 *« Evolution » disparaît de l'onglet « Bibliothèque » de « Kontakt »*

- Téléchargez et installez la dernière version de « Kontakt », disponible via « Native Access »
- Fermez « Native Access », ouvrez « Kontakt » à nouveau et connectez-vous. Au cours du processus de lancement, « Native Access » mettra automatiquement à jour la base de données de vos produits en arrière-plan.
- Démarrer « Kontakt » en autonome. L'évolution devrait être disponible à nouveau.

2.8.6 *« Evolution » est activé mais invisible dans « Kontakt »*

- Dans « Kontakt », cliquez sur l'icône  (Cog) pour accéder au menu Paramètres.
- Accédez à l'onglet « Bibliothèques »
- Cliquez sur la case à côté de « Evolution »

2.8.7 *Taux élevé d'occupation du processeur*

Ceci est normal si vous chargez des Presets comprenant de nombreux effets EFX, séquençage pas à pas et effets SND par Voix.

L'activation de tous les EFX pour toutes les voix, revient à exécuter 72 moteurs FX simultanément.

Il suffit de désactiver les EFX inutilisés ou d'augmenter la taille de la mémoire tampon sur votre interface audio.

2.9 Sources sonores & Traitements utilisés par « Wave Alchemy »

2.9.1 ACOUSTIC SOUND SOURCES 52
2.9.2 PROCESSING KIT LIST 52

2.9.1 Acoustic Sound Sources

Elektron Analog RYTM	Korg MS-20
ARP 2600	Acidlab Miami
MFB Tanzbar	Serge Modular System
Roland Jupiter 8	MPS Drum Synth
Sequential Circuits Prophet 5	Pearl Syncussion
Fully stacked Eurorack Modular System (Make Noise, Cwejman, Intellijel, Plan B etc)	Jomox Mbrane
	Jomox MBase 11
TR-808	Jomox Xbass 999
TR-909	ARP Odyssey
TR-707	Moog Memorymoog
TR-606	Simmons SDSV
CR-78	UP K2-X
EMU Drumulator	Vermona DRM
Sequential Drumtraks	Roland System 100 Modular
Linn Linndrum	Roland System 100, 101
Future Retro XS	Metasonix D-1000
Moog CP-251 & Moogerfoogers	Linndrum Mk2
Mutable Instruments Ambika	Waldorf Wave

2.9.2 Processing Kit List

Empirical Labs Distressor	Eventide H8000
Empirical Labs Fatso	Eventide DSP-7000
Studer A80 Analogue Tape Machine	Manlet Massive Passive
Ampex ATR-102 Analogue Tape Machine	SSL E Series EQs and Compressors
Thermionic Culture Vulture Mastering	Schippmann Ebbe und Flut
Neve 1073 Pre-amp	Spectra Sonics 610
Neve 1073 EQ	Valley People 610
API 5500	Universal Audio 1176
API 550b	Overstayer M-A-S
API 527 & 525	Overstayer NT-02A
API 512C	Neve Analogue Desk
API 2500	ADR Compex
Ampex ATR-102 Tape Machine	Oto Machines Biscuit
Pultec EQ	A selection of high-end guitar amps
A-Designs EM-PEQ	Various guitar pedals
Elysia Karacter	Symbolic Sound Kyma
Elysia Xpressor 500	NI Reaktor
Elysia Nvelope	

2.10 Credits

- ✓ Executive Producers / Product Development: Dan Byers, Matthew Fudge. Additional Developers / Programming: Matthew Fudge, Alex Gamble, Charlie Reimer. GUI & Graphic Design: Luis Burdallo.
- ✓ Executive Sound Designer: Dan Byers.
- ✓ Additional Sound Design: Alex Gamble, Matthew Fudge.
- ✓ Audio Editing: Charlie Reimer. Darren McGill.
- ✓ Presets: Alex Cummings, Benjamin Smithson, Mike Ritchie, Alister Johnson, Bit Funk, Alex Meade, Alex Gamble, Ari Rhodes, Aaron Collier, Herag Sanbalian, Matthew Fudge.
- ✓ Audio Demos: Benjamin Smithson, Ivan Mihov, Gil J, Joseph Schagen, Dinu Ivancu, Donny Walls, Mike Ritchie, Alister Johnson, Bit Funk, Aaron Collier, Al Wooten, Herag Sanbalian.
- ✓ Product Manual: Dan Byers

With special thanks to:

- ✓ James Humby, Hamish Cameron, Miloco Studios, Revolution Recording Studios, New Scotland Yard Studios, Nick Young, Ben Sorab, Ray Chemo, Rembert Gantke, Native Instruments.

3 Ressources sur le web

3.1 TUTORIELS VIDÉOS **54**

3.1 Tutoriels vidéos

https://www.youtube.com/channel/UCcC1GjYxpuJRzHxOiExvTfQ

- ✓ A Brief Overview
- ✓ Sequencer & Effects
- ✓ Editing Drums

Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 5

1.1 BIENVENUE DANS « EVOLUTION » 6
1.2 INSTALLATION & ACTIVATION 6
1.3 « BATCH RE-SAVE » 8
1.4 CONFIGURATION REQUISE 8
1.5 GÉNÉRALITÉS 8

2 UTILISATION 10

2.1 PAGE « MIXER » 10
2.1.1 ENTÊTE D'INSTRUMENT : « INSTRUMENT HEADER » 11
2.1.2 SÉLECTION DE SON DE PERCUSSION : « DRUM SELECT » 11
2.1.2.1 Moteurs de percussions : « Drum Engines » 12
2.1.2.2 Mettre en solo les moteurs de percussion : « Solo » 12
2.1.2.3 Sound Library 13
2.1.2.3.1 Onglet « Drum » 13
2.1.2.3.2 Onglet « Transient » 13
2.1.2.3.3 Onglet « Layer » 14
2.1.2.4 Chargement / Changement des sons de batterie 14
2.1.2.4.1 Sélection d'un « Drum Type » 14
2.1.2.4.2 Sélection d'une banque secondaire : « Sub Bank » 15
2.1.2.4.3 Sélection d'un son 15
2.1.2.4.4 Randomiser un son de batterie 15
2.1.2.5 Déclenchement de sons de batterie via MIDI 15
2.1.3 CONTRÔLEURS DE DRUM VOICE : « DRUM VOICE CONTROLS » 16
2.1.3.1 Section « Drum » 16
2.1.3.2 Section « Pitch » 17
2.1.3.3 Section « Filter » 18
2.1.3.3.1 Lier les moteurs de percussion : « Link » 18
2.1.3.4 Simulation analogique : « Analog » 19
2.1.3.4.1 Lier les contrôleurs de simulation analogique : « Link » 19
2.1.4 EFFETS D'INSERTION : « INSERT EFFETS » 20
2.1.4.1 « Equalizer » 20
2.1.4.2 « Compressor » 21
2.1.4.3 « Shaper » 22
2.1.5 « MASTER EFFECTS » 22
2.1.6 « SEND EFFECTS » 23
2.1.6.1 « Delay » 23
2.1.6.2 « Reverb » 24
2.1.6.3 Réverbération à convolution 25
2.1.7 MIXAGE : « DRUM MIXER » 28
2.1.8 SORTIES MULTIPLES : « MULTI OUTPUT ROUTING » 29
2.1.9 SÉQUENCEUR CLASSIQUE : « CLASSIC SEQUENCER » 30
2.1.9.1 Pas du séquenceur classique (Steps) 30
2.1.9.2 Boutons de transport du séquenceur 30

2.1.9.3 Bouton Globaux de séquenceur 31
2.1.10 COMMANDES MIDI GLOBALES 32
2.2 PAGE « XY PAD » 33
2.2.1 SÉLECTION DE VOIX DE PERCUSSION : « DRUM VOICE SELECT » 34
2.2.2 MIXAGE DES 3 MOTEURS DE PERCUSSION : « XY PAD » 34
2.2.3 SYSTÈME DE MACRO COMMANDE : « MACRO SYSTEM » 35
2.2.3.1 Configurer un encodeur « Macro » 35
2.2.3.2 Curseurs de profondeur de macro : « Macro Depth » 36
2.2.3.3 Huit encodeurs « Macro » : « Macro Amount » 36
2.2.3.4 Liste des destinations disponibles 37
2.2.3.5 Rappel visuel des Macros 37
2.2.3.6 Séquençage des Macros 37
2.3 PAGE « SEQUENCER » 38
2.3.1 SÉQUENCEUR DE NOTES : « NOTE SEQUENCER » 39
2.3.1.1 Piste de séquence : « Sequence Lane » 40
2.3.1.2 Vélocité et Flam Globales : Global « Accent » & « Slop » 40
2.3.1.3 Options Globales : « Sequencer Global Options » 41
2.3.2 SÉQUENCEUR D'EFFETS : « FX SEQUENCER » 42
2.3.2.1 Sélecteur de voix 42
2.3.2.2 Pistes de séquence FX 43
2.4 CHARGEMENT DES PRESETS 44
2.5 INTÉGRATION NKS POUR LES CONTRÔLEURS HARDWARES DE NATIVE INSTRUMENTS 45
2.5.1 GUIDE LUMINEUX SUR LES TOUCHES DE CLAVIER MIDI : « LIGHT GUIDE » 45
2.5.2 « NATIVE MAP » 47
2.5.2.1 Contrôleurs « Mixer » & « Sample » 47
2.5.2.2 Contrôleurs « Macro » 47
2.6 PRESETS POUR LOGICIELS HÔTES (DAW) 48
2.6.1 « ABLETON LIVE » (VERSION 9.7.5 OU PLUS RÉCENTE) 48
2.6.2 LOGICIEL « MASCHINE » 48
2.6.3 « LOGIC PRO X » 48
2.7 RACCOURCIS CLAVIER 49
2.8 PROBLÈMES 50
2.8.1 « EVOLUTION » EST BLOQUÉE SUR L'ÉCRAN « LOADING » 50
2.8.2 MESSAGE DE FICHIERS MANQUANTS LORS DU CHARGEMENT DE « EVOLUTION » DANS « KONTAKT » 50
2.8.3 EXTRACTION IMPOSSIBLE DES FICHIERS RAR DE L'INSTALLATEUR « EVOLUTION » 50
2.8.4 EVOLUTION NE DÉMARRE PAS EN CLIQUANT SUR « PLAY » DANS LE LOGICIEL DAW 51
2.8.5 « EVOLUTION » DISPARAÎT DE L'ONGLET « BIBLIOTHÈQUE » DE « KONTAKT » 51
2.8.6 « EVOLUTION » EST ACTIVÉ MAIS INVISIBLE DANS « KONTAKT » 51
2.8.7 TAUX ÉLEVÉ D'OCCUPATION DU PROCESSEUR 51
2.9 SOURCES SONORES & TRAITEMENTS UTILISÉS PAR « WAVE ALCHEMY » 52
2.9.1 ACOUSTIC SOUND SOURCES 52
2.9.2 PROCESSING KIT LIST 52
2.10 CREDITS 53

3 RESSOURCES SUR LE WEB 54

3.1 TUTORIELS VIDÉOS 54

Retour au début