

***MERCI D'AVOIR CHOISI MAXI
STUDIO ISIS***

***GRAZIE PER AVER SCELTO
MAXI STUDIO ISIS***

***DANK U WEL VOOR HET
KIEZEN VAN MAXI STUDIO
ISIS***

1. Pour bénéficier du support technique, remplissez, signez et renvoyez-nous la carte de garantie qui se trouve à la fin du manuel.
 2. Si vous avez besoin de notre assistance technique, veuillez suivre les instructions indiquées à la fin du manuel.
-
1. Per poter usufruire del servizio di assistenza ai clienti, compilate il modulo di registrazione che trovate in fondo di questa guida.
 2. Per ottenere l'assistenza tecnica, leggete le istruzioni riportate in fondo di questa guida.
-
1. Om in aanmerking te komen voor technische ondersteuning via de helpline, moet u het garantiebewijs achter op deze handleiding invullen, ondertekenen en terugsturen.
 2. Volg, om toegang te verkrijgen tot onze helpline, de instructies op het garantiebewijs.

Français

Marques déposées

Maxi Studio™, Maxi Studio ISIS™, Media Station™, Gamer FX™, Instrument Manager™, Soundbank Manager™, Console 8/4™ et Guillemot™ sont des marques de Guillemot Corporation. Sonic Foundry™, Acid DJ™ sont des marques de Sonic Foundry, Inc. MusicMatch® est une marque déposée de MusicMatch Corporation. Liquid Player™ est une marque de Liquid Audio, Inc., Mixman™ est une marque de Mixman Technologies, Inc., Rayman™ est une marque de Ubi Soft Entertainment. Pentium® est une marque déposée de Intel Corporation. Microsoft® et Windows® sont des marques déposées de Microsoft Corporation ; Windows 95™ et Windows 98™ sont des marques de Microsoft Corporation. SB™ et SB Pro™ sont des marques de Creative Technology. General Standard™, GS™, General MIDI™, GM™ et MPU-401™ sont des marques de Roland Corporation. IBM® et VGA® sont des marques déposées de International Business Machines Corporation. Dream™ et Dream 9707™ sont des marques de Dream S.A. Maestro™ est une marque de ESS Technology, Inc. Adobe™ et Acrobat™ sont des marques de Adobe Systems, Inc.

Toutes les autres marques et tous les autres noms déposés reconnus nationalement ou internationalement sont également reconnus par les présentes.

Déclaration de conformité

DECLARATION DE CONFORMITE DESTINEE AUX UTILISATEURS EUROPEENS

Les tests ont été réalisés conformément aux procédures fournies par la directive du Conseil Européen 89/336/EEC pour les unités numériques de classe B. Les tests effectués sur cette unité ont prouvé qu'elle est conforme aux normes européennes EN55022/A1 Classe B et EN 50 082-1:1997 (EN 61 000-4-2:1995, EN 61 000-4-3:1996, EN 61 000-4-4:1995).

Le fonctionnement de ce matériel dans un environnement résidentiel provoque parfois des interférences radioélectriques ; dans ce cas, il incombe à l'utilisateur d'y remédier. Pour respecter les impératifs communautaires, le câble de connexion entre le moniteur et la carte doit être protégé.

Copyright

Copyright © Guillemot Corporation 1999-2000. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de Guillemot Corporation.

Responsabilité limitée

Guillemot Corporation se réserve le droit de modifier les spécifications à tout moment sans préavis. Les informations fournies dans ce document sont censées être précises et fiables. Cependant Guillemot Corporation n'assume aucune responsabilité concernant leur utilisation, ni leur contrefaçon ou les autres droits des tiers résultant de leur utilisation. Ce produit peut exister en version simplifiée ou spéciale, notamment pour les fabricants de PC et les assembleurs. Il se peut que certaines fonctions décrites dans ce manuel ne soient pas disponibles dans la version que vous possédez. Autant que possible, le CD-ROM d'installation contiendra un fichier **README.TXT** dans lequel seront détaillées les différences entre le produit installé et le produit décrit dans la présente documentation.

Contrat de licence utilisateur final

IMPORTANT : Veuillez lire attentivement le Présent Contrat de licence. Le Logiciel est concédé sous licence, et non vendu à l'utilisateur, pour un emploi respectant les termes du Présent Contrat. Vous vous engagez à respecter les termes et les conditions du Présent Contrat. Si vous êtes en

désaccord avec les termes et les conditions du Présent Contrat, veuillez retourner immédiatement le Logiciel et tout ce qui l'accompagne dans les 15 jours qui suivent la date de votre achat à l'endroit où vous l'avez acheté.

La propriété du Logiciel (dénommé « le Logiciel » ci-dessus et ci-après) reste acquise à Guillemot Corporation. Tous droits réservés. Le terme « Logiciel » inclut les programmes exécutables, gestionnaires, librairies, fichiers de données et toute documentation associée aux programmes. Guillemot Corporation n'accorde qu'un droit d'utilisation du Logiciel. L'acquéreur accepte les termes et les conditions du Présent Contrat concernant les droits d'auteur et tout autre droit de propriété concernant les autres logiciels contenus dans le produit.

Guillemot Corporation se réserve le droit d'annuler le Présent Contrat en cas de non-respect de celui-ci. En cas de résiliation du Présent Contrat, l'acquéreur s'engage à renvoyer le Logiciel à Guillemot ainsi que toutes les copies.

Licence:

1. La licence est accordée à l'acquéreur d'origine seulement. Guillemot Corporation reste propriétaire et titulaire du Logiciel et se réserve tous les droits qui ne sont pas expressément accordés par le Présent Contrat. L'utilisateur n'a pas le droit de sous-louer ses droits concédés par le Présent Contrat. Le transfert de cette licence est autorisé à condition que l'acquéreur d'origine ne conserve aucune partie du Logiciel et que le cessionnaire lise et accepte les termes et conditions du Présent Contrat.
2. L'acquéreur peut utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur en même temps. La partie assimilable du Logiciel peut être copiée vers un autre ordinateur à condition que le Logiciel soit effacé du premier ordinateur et qu'il soit impossible d'utiliser le Logiciel sur plusieurs machines en même temps.
3. L'acquéreur reconnaît et accepte le copyright appartenant à Guillemot Corporation. Le copyright ne doit en aucun cas être enlevé du Logiciel ou d'une copie du Logiciel, de toute documentation, écrite ou électronique, accompagnant le Logiciel.
4. La licence octroie à l'utilisateur le droit de faire une (1) copie d'archivage de la partie assimilable du Logiciel à condition que le copyright du Logiciel soit également copié.
5. Sauf dans les limites permises expressément par le Présent Contrat, l'acquéreur ne peut pas s'engager à, ni permettre à un tiers de s'engager à :
 - Fournir ou divulguer le Logiciel à des tiers,
 - Rendre possible l'utilisation du Logiciel par plus d'un ordinateur en même temps,
 - Faire des modifications ou des copies de quelque sorte que ce soit,
 - Désassembler, dé-compiler ou modifier le Logiciel d'aucune manière que ce soit ou essayer d'obtenir des informations relatives à l'utilisation du Logiciel n'étant pas accessibles à l'utilisateur,
 - Faire des copies ou des traductions du Manuel de l'utilisateur.

Garantie limitée

Pour la carte Maxi Studio ISIS, Guillemot Corporation offre une garantie d'un an pièces et main d'œuvre à compter de la date d'achat. La seule garantie accordée par Guillemot Corporation est le remplacement de vos produits défectueux. En aucun cas, Guillemot Corporation ne saurait être tenu responsable envers qui que ce soit de tous dommages, indirects ou incidents, y compris de toute perte de données, d'informations ou autres que vous pourriez subir par l'utilisation du logiciel faisant l'objet de cette licence.

Pour pouvoir bénéficier de l'assistance technique de Guillemot Service Après-Vente, vous devez compléter, signer et renvoyer la carte de garantie. Vous trouverez cette carte de garantie ainsi que l'adresse, le téléphone et le fax du Service Après-Vente pour le pays dans lequel vous vous trouvez à la fin de ce manuel.

TABLE DES MATIERES

AVANT-PROPOS	5
INTRODUCTION	7
COMMENT LIRE CE MANUEL	7
LOGICIELS FOURNIS AVEC LA CARTE	8
DOCUMENTATION EN LIGNE	8
INSTALLATION LOGICIELLE	10
INSTALLATION DES PILOTES	10
INSTALLATION DES LOGICIELS ET DES MANUELS	11
LA NOTE JUSTE	12
INTRODUCTION AUX LOGICIELS	12
<i>Logiciels fournis avec Maxi Studio ISIS</i>	13
<i>Configuration de Maxi Studio ISIS</i>	15
DIRECT-TO-DISK : CONSOLE 8/4.....	17
<i>Inputs (Entrées)</i>	18
<i>Outputs (Sorties)</i>	21
<i>Monitors</i>	22
<i>Choix des ports audio dans les logiciels direct-to-disk</i>	26
ECHANTILLONNEUR / SYNTHÉTISEUR.....	28
A. <i>Créer un répertoire</i>	29
B. <i>Préparer vos échantillons : Cool Edit Pro</i>	29
C. <i>Créer vos Instruments MIDI : Instrument Manager</i>	31
D. <i>Utiliser vos banques sonores : Soundbank Manager</i>	48
CONFIGURATION MULTIMEDIA : <i>GAMER FX</i>	58
ANNEXES	60
ANNEXE A: LES BANQUES SONORES.....	60
<i>Fichiers .94</i>	60
<i>Les Banques sonores, les Banques MIDI et leurs instruments</i>	61
<i>Numéro de Patch, Variation et Changement de Programme</i>	63
<i>Niveaux de priorité</i>	65
ANNEXE B : LE SYNTHÉTISEUR MIDI.....	67
<i>Instruments General MIDI</i>	67
<i>Les variations d'instruments</i>	68
<i>Effets spéciaux</i>	72
ANNEXE C : L'ENREGISTREMENT NUMÉRIQUE.....	73
ASSISTANCE TECHNIQUE & CARTE DE GARANTIE	76
Si Vous Souhaitez Retourner Un Produit	76

AVANT-PROPOS

Découvrez l'unique « Interactive Sound Integration System » avec Maxi Studio ISIS, le studio d'enregistrement audio et MIDI, direct-to-disk, multipiste incluant un rack externe avec 8 entrées simultanées et 4 sorties indépendantes en mode full-duplex complété d'une interface logicielle pour contrôler chaque entrée et chaque sortie.

Maxi Studio ISIS, la carte la plus performante jamais offerte jusqu'ici à ce prix, est construite autour du tout nouveau processeur Dream doté d'une puce RISC vous permettant d'obtenir un son MIDI et une reproduction du son digitalisé d'une qualité jamais égalée. Mais ce n'est pas tout : pour chaque étape de conception, développement et production de ce produit, Guillemot s'est efforcé de prendre en compte vos besoins et vos désirs pour que Maxi Studio ISIS puisse répondre aux attentes de chacun. Que vous soyez un musicien en herbe ou un musicien professionnel, Maxi Studio ISIS va devenir votre meilleur compagnon pour vos compositions musicales en solo ou en groupe.

Avec cette carte son de 4 Mo de RAM (extensible jusqu'à 36 Mo) et son échantillonneur stéréo multi-layer, vous serez surpris de la qualité de reproduction des compositions MIDI. Le synthétiseur intégré à la carte, compatible General MIDI et General Standard, utilise la technologie table d'ondes.

Maxi Studio ISIS vous offre une solution complète avec un rack externe de qualité exceptionnelle (qui se connecte via la carte fille) pour une flexibilité unique et une protection maximale contre les interférences. Le rack est équipé de jacks 6,35 mm pour les 8 entrées / 4 sorties et de connecteurs coaxiaux (présents sur la plupart des DAT) et optiques (mini-discs, DAT et certains lecteurs / enregistreurs de CD) pour les entrées / sorties S/PDIF. Les convertisseurs DAC/ADC externes 20 bits assurent une parfaite restitution du son et un rapport signal / bruit exceptionnel.

Avec Maxi Studio ISIS, vous avez le choix entre quatre horloges de synchronisation : 32, 44,1, 48 kHz et S/PDIF, ce qui vous permet ainsi d'enregistrer des sources sonores avec la meilleure qualité possible tout en évitant une interpolation logicielle qui pourrait modifier le signal analogique d'origine. De plus, Maxi Studio ISIS vous offre une compatibilité multiport complète

Français

avec les principales applications actuelles du marché (Cakewalk, Cubase...) et inclut une série de logiciels professionnels vous permettant d'aller de l'enregistrement au mastering.

Maxi Studio ISIS permet d'appliquer de multiples effets temps réel à vos sons comme la réverbération, le chorus, l'écho ou encore le « pitch-shifting » et vous propose un égaliseur paragraphique quatre bandes ainsi qu'un son surround interactif 3D positionnable. Bref, tout ce dont vous avez besoin pour « booster » vos jeux. Vous pouvez choisir une des 250 présélections déjà créées pour les meilleurs jeux du moment ou bien créer votre propre configuration sonore et positionner votre son. Vous pouvez même profiter de la grande qualité de restitution des sons General MIDI pour vos applications DOS dans Windows.

Avant d'explorer les nombreuses possibilités que vous offre la carte Maxi Studio ISIS, n'oubliez pas que Guillemot Corporation vous propose toute une gamme de produits au service des loisirs et des passions de chacun. Laissez-vous transporter dans l'univers 2D/3D avec les cartes graphiques de la gamme Maxi Gamer et découvrez nos accessoires pour entrer dans une dimension qui dépassera vos rêves les plus fous !

Maintenant, laissez-vous guider par ce manuel pour trouver la note juste...

L'équipe Guillemot


INTRODUCTION


COMMENT LIRE CE MANUEL


Ce manuel présuppose que vous êtes familiarisé avec un certain nombre d'expressions telles que « cliquer sur » ou « double-cliquer sur ».

Avant de commencer à lire ce manuel, il est important que vous compreniez les conventions typographiques et les symboles utilisés dans cette documentation :

- **CAPITALES EN GRAS** : pour les noms de répertoires ou fichiers et également pour le texte que vous devez taper manuellement au clavier (ex : **INSTALL.EXE**).
- *italique* : pour les messages de l'interface ou toute information apparaissant à l'écran.
- Touches clavier entre crochets : un signe « + » sépare les touches que vous devez maintenir enfoncées simultanément (ex : appuyez sur [Ctrl]+[Alt]+[Suppr]).

-  Vous met en garde contre une action ou une non-action qui pourrait vous placer dans une situation désagréable.

-  Vous propose la définition ou l'explication d'un mot ou d'une expression susceptible de vous poser un problème de compréhension.

-  Vous donne une information importante que vous devez prendre en compte avant de commencer l'action décrite.



Tous les logiciels doivent être installés à partir du CD-ROM d'installation. Dans ce manuel, on considère que la lettre par défaut correspondant au lecteur de CD-ROM est **D:** mais si votre lecteur correspond à une lettre différente, remplacez **D:** par celle qui correspond à votre lecteur de CD-ROM.

LOGICIELS FOURNIS AVEC LA CARTE

- Pilotes pour Windows 95 & 98.
- Logiciels spécialement développés pour la carte Maxi Studio ISIS (Gamer FX, Media Station, Instrument Manager, Soundbank Manager, Console 8/4).
- Emagic Logic Audio Pro ISIS.
- Cool Edit Pro SE.
- Acid DJ.
- MusicMatch Jukebox 4.4
- Liquid Player 5.0
- Démon (Cakewalk, Cubase VST, Mixman Studio, Rayman 2...) : Pour obtenir une assistance technique sur les démon fournies avec la carte ISIS, veuillez vous adresser à leur éditeur respectif.

DOCUMENTATION EN LIGNE

Ce manuel comprend les parties suivantes :

- Installation des pilotes de la carte Maxi Studio ISIS et de ses logiciels (Gamer FX, Media Station, Instrument Manager, Soundbank Manager, Console 8/4).
- Prise en main rapide.

Le CD-ROM **Volume 1** contient également des manuels électroniques pour chaque logiciel fourni avec votre carte Maxi Studio ISIS. Vous pourrez également trouver des informations supplémentaires, des mises à jour et des modifications du présent manuel dans les fichiers **README.TXT** et **ADOBE ACROBAT.PDF**.



Si *Acrobat Reader* n'est pas installé sur votre machine, vous ne pourrez pas lire les fichiers au format **.PDF**.

Dans un souci permanent de satisfaire vos besoins, le département Recherche & Développement de Guillemot met à jour régulièrement les pilotes. Pour cette raison, il peut exister de légers décalages entre les informations fournies dans ce manuel et votre version de pilotes.



Avant de vous lancer dans l'installation logicielle, assurez-vous d'avoir bien suivi toutes les étapes indiquées dans le Quick Install (notice illustrée en 3 volets fournie avec la carte Maxi Studio ISIS vous expliquant comment installer la carte sonore, la carte fille et le rack).

INSTALLATION LOGICIELLE

INSTALLATION DES PILOTES

Vous trouverez dans cette partie toutes les informations nécessaires à l'installation logicielle de la carte Maxi Studio ISIS. La carte est complètement Plug & Play, c'est à dire qu'il vous suffit de l'installer dans votre unité centrale (voir Quick Install) pour qu'elle soit détectée par Windows. Rassurez-vous : si beaucoup de cartes sont Plug and 'Pray' (Branchez et priez), avec la carte Maxi Studio ISIS, vous n'avez pas à vous inquiéter. Lorsqu'un problème apparaît, c'est souvent parce qu'une autre carte non Plug & Play est installée sur votre PC. Vous pouvez donc vous asseoir tranquillement dans votre fauteuil et déjà penser à ce que vous allez pouvoir faire avec cette merveille. Windows fera tout le travail pour vous et ne vous demandera que de cliquer de-ci, de-là.

Suivez ces instructions pour installer les pilotes de la carte Maxi Studio ISIS :

1. Après avoir correctement installé votre carte Maxi Studio ISIS et allumé votre PC, Windows détecte automatiquement la présence de la carte : la boîte de dialogue *Assistant de mise à jour de pilote de périphérique* apparaît et vous informe que votre système a détecté un *PCI Multimedia Audio Device*. Cliquez sur *Suivant*.
2. Insérez le CD-ROM dans le lecteur, comme vous le demande Windows, et cliquez sur *Suivant*.
3. Windows vous informe alors qu'il a localisé les pilotes Maxi Studio ISIS et vous invite à cliquer sur *Terminer* pour lancer l'installation.



Media Station : Si vous souhaitez associer tous vos fichiers Wave, MIDI et CD-Audio à *Media Station* (chaîne hi-fi virtuelle) que vous êtes sur le point d'installer, cochez les cases dans la boîte de dialogue *Media Station/Liens entre l'application et les fichiers*. Vous pouvez également activer l'option de *Notification d'insertion automatique* du CD-ROM. L'insertion d'un CD-Audio dans votre lecteur lancera automatiquement *Media Station* ainsi que la lecture du CD.



Acrobat Reader : Acrobat Reader est nécessaire pour lire et imprimer la documentation électronique de certaines applications. Une fois les manuels copiés et Acrobat Reader installé sur votre PC, vous pourrez accéder à ces manuels en allant dans *Démarrer/Programmes/Manuels Maxi Studio ISIS*.

INSTALLATION DES LOGICIELS ET DES MANUELS

Setup vous invite à installer les applications logicielles qui accompagnent Maxi Studio ISIS. Cliquez simplement sur l'application que vous souhaitez installer et suivez les instructions portées à l'écran.



Une fois l'installation achevée, cliquez sur l'icône de sortie dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue d'installation.



Si vous avez encore des doutes quant au fonctionnement des banques sonores, reportez-vous dès maintenant à l'Annexe A qui se trouve à la fin de ce manuel.

LA NOTE JUSTE...

Cette section a pour but de vous donner une vue d'ensemble des fonctions que vous offrent les logiciels fournis avec la carte Maxi Studio ISIS et de vous montrer comment en tirer le meilleur parti.

Vous pourrez trouver des informations plus détaillées sur les aspects plus techniques de chaque logiciel dans la documentation électronique (*Démarrer/Programmes/Maxi Studio ISIS Manuels*). Certaines parties de ce manuel renvoient à cette documentation. N'hésitez pas à vous y reporter chaque fois que vous cherchez une information que vous ne trouvez pas dans ce manuel. Vous trouverez également un manuel électronique sur l'architecture de votre matériel (manuel *Maxi Studio ISIS – Hardware Guide*).

INTRODUCTION AUX LOGICIELS

Ce manuel est une introduction aux logiciels livrés avec la carte Maxi Studio ISIS et à leurs fonctions principales. Etant donné que la principale fonction de votre carte sonore est de pouvoir utiliser plusieurs sources de musique différentes et de créer de la musique MIDI, commençons d'abord par faire un rapide récapitulatif des différentes sources de musique disponibles sur votre ordinateur.

- Le **son MIDI**. Le MIDI est un langage qui code le langage numérique, un peu comme le morse code l'alphabet. Il est important de comprendre que ce langage va véhiculer des instructions, des codes et non pas des sons. Pour jouer du MIDI, vous avez besoin d'un synthétiseur (puce électronique produisant de la musique), d'un séquenceur (logiciel qui envoie les commandes MIDI au synthétiseur) et un

fichier MIDI (fichier au format spécifique créé par vous-même ou existant déjà). Notez qu'un séquenceur vous permettra de composer un morceau de musique en créant le fichier MIDI correspondant.

- La deuxième source musicale est le **CD-ROM**. Votre lecteur lit non seulement les CD-ROM mais également les CD-Audio (c'est à dire les mêmes CD que vous écoutez sur votre chaîne hi-fi). Bien sûr, tout lecteur de DVD, CD-R et CD-RW lit également les CD-Audio. Il suffit de penser à connecter ce lecteur à votre carte son (reportez-vous au Quick Install, Figure 6).
- Les **fichiers Wave** constituent la troisième source de musique. Les fichiers Wave sont les fichiers audio standard contenant du son échantillonné. Ces fichiers nécessitent beaucoup de place disque libre et de RAM lorsqu'on les utilise. Soyez tout particulièrement vigilant à cela lorsque vous enregistrez ou reformatez un fichier Wave. Si vos ressources système sont insuffisantes au moment où vous éditez un fichier Wave, vous prenez le risque de perdre vos données et de 'planter' votre machine.
- Enfin, vous pouvez enregistrer de la musique ou des sons à partir d'un microphone ou de votre chaîne hi-fi. Pour cela, connectez votre source de musique à l'entrée MIC-IN ou LINE-IN de votre carte sonore. Vous pouvez également brancher et enregistrer vos propres instruments sur les entrées LINE-IN de votre rack.

Logiciels fournis avec Maxi Studio ISIS

Le tableau suivant vous fournit un récapitulatif de tous les logiciels livrés avec la carte Maxi Studio ISIS et leur spécificité. En aucun cas, il ne s'agit d'une description exhaustive.



Guillemot se réserve le droit de modifier sans préavis la liste des logiciels livrés avec la carte Maxi Studio ISIS.

NOM	DESCRIPTION
Gamer FX	Configurations sonores à utiliser avec environ 200 des jeux les plus vendus sur le marché actuellement et création de configurations personnalisées. (Reverb, chorus, écho, pitch-shifting, égaliseur 4 bandes graphique et paramétrique, son surround 3D).
Media Station	Lecteur stéréo multi-fonctions (MIDI, Wave, CD-ROM) avec panneau de mixage.
Cool Edit Pro SE	Editeur d'ondes. Enregistrement numérique professionnel 10 pistes/32 bits, édition (création de boucles, etc.).
Instrument Manager	Transformation d'échantillons préenregistrés en instruments (ou modification des instruments existants) au standard General MIDI (et compatible avec le sampler / synthésiseur ISIS).
Soundbank Manager	Compilation de banques d'instruments personnalisées (instruments créés avec <i>Instrument Manager</i>). Chargement de banques sonores dans la mémoire. Visualisation et test des banques sonores chargées et de leurs instruments.
Console 8/4	Panneau de mixage pour contrôler les entrées et les sorties audio du rack (réglage des volumes, monitoring des entrées et des sorties en simultané, synchronisation des horloges.)
Emagic: Logic Audio Pro ISIS	Séquenceur Audio / MIDI multipiste. Pour créer de la musique / des chansons (enregistrement, mixing, édition, effets, etc.) et tout mixer dans un seul fichier WAVE stéréo. 4 bus actifs, 4 inserts et 3 EQ par piste permettent d'appliquer des effets en temps réel pour chacune des 16 pistes stéréo. Supporte DirectX. (sur 1 CD différent).
Acid DJ	Outil convivial pour créer des compositions musicales à partir de boucles. Ajustement automatique du tempo et du pitch. Ajoutez vos propres voix, des mix techno, indus, acid jazz et autres. Inclus : 600 grooves libres de droits.
MusicMatch Jukebox 4.4	Enregistrez au format MP3 et Windows Media jusqu'à deux fois plus vite que d'autres juke-box. Ajoutez des vidéos musicales à vos listes compilées. La toute nouvelle option NetMusic vous permet d'obtenir d'excellentes recommandations en ligne audio et vidéo de nos partenaires musicaux de choix, toujours plus nombreux.
Liquid Player 5.0	Ecoutez des morceaux au format Liquid Track ou MP3, téléchargez et compilez des milliers de titres, gravez des CD en un seul clic, et davantage.
Mixman Studio Pour Media Farm Box.	(Démon) * Créez de la musique professionnelle de qualité sur votre PC, facilement et en un clin d'œil. Faites partager vos créations en les convertissant en MP3 et en les envoyant sur le Web, ou en créant vos propres CD. L'ajustement automatique du tempo rend vos expériences dans tous les styles musicaux rapides et amusantes.
Rayman 2	(Démon) * Le nouveau Rayman 2 : The Great Escape. Plongez dans le monde de Rayman, au cœur de l'action !
Logiciels Steinberg	(Démon) * Cubase Score VST, Wavelab, Rebirth, ... (sur 1 CD différent).
Logiciels Cakewalk	(Démon) * Cakewalk Audio Pro 8.0, Professional 7, ... (sur 1 CD différent).
* Pour obtenir une assistance technique sur les démos fournies avec la carte ISIS, veuillez vous adresser à leur éditeur respectif.	



L'application *Gamer FX* est inaccessible en mode *Console 8/4*, et inversement l'application *Console 8/4* est inaccessible en mode Multimédia.

Configuration de Maxi Studio ISIS

Pour comprendre le fonctionnement de la carte Maxi Studio ISIS, retenez que celle-ci est construite autour de deux puces bien distinctes qui sont, parfois liées l'une à l'autre pour vous permettre d'obtenir certaines fonctions : Un Codec (Maestro 2) qui génère les fonctions multimédias et un processeur de signaux numériques (DSP Dream 9707).

Notez également qu'en fonction de la configuration sélectionnée (*Mode Console 8/4* ou *Mode Multimédia*), les fonctions disponibles exécutées par les deux puces ne sont pas les mêmes.

Le mode *Console 8/4* gère la configuration musique alors que le mode *Multimedia* gère la configuration multimédia. Par conséquent, certaines applications et fonctions disponibles dans un mode ne le seront pas dans l'autre, et vice versa.

Lorsque vous passez d'un mode à l'autre, veuillez à fermer toutes les applications connectées au processeur de signaux numériques (DSP).

Pour modifier la configuration sélectionnée, cliquez sur l'icône Maxi Studio ISIS qui se trouve dans la barre des tâches de Windows, sélectionnez *Configuration* tout en haut du menu et sélectionnez le mode que vous désirez (*Console 8/4* ou *Multimedia*).



Media Station vous propose également un mixer pour contrôler les sources Codec.



Si vous souhaitez plus d'informations sur l'architecture de votre carte et sur ces deux puces, reportez-vous à la section correspondante dans le manuel électronique *Hardware Guide*.

Distinguez bien les sources passant par le Codec (Maestro) et celles qui passent par le processeur de signaux numériques (DSP) : les sources passant par le Codec sont contrôlées par le panneau *Volume Control* de Windows et les sources en provenance du DSP peuvent être contrôlées à partir de ce même panneau Windows mais également à partir de la *Console 8/4* tout spécialement conçue par le Département Guillemot Recherche & Développement pour faciliter les réglages de ces sources.

Les sections suivantes vous présentent les principales fonctions que vous offre la carte Maxi Studio ISIS.



Si vous souhaitez accéder directement au groupe de programmes Maxi Studio ISIS, il vous suffit de double-cliquer sur l'icône dans la barre des tâches.



Les vumètres des entrées ne seront actifs que lorsque vous aurez « armé » ou lancé un enregistrement à partir de votre application audio.

DIRECT-TO-DISK : CONSOLE 8/4

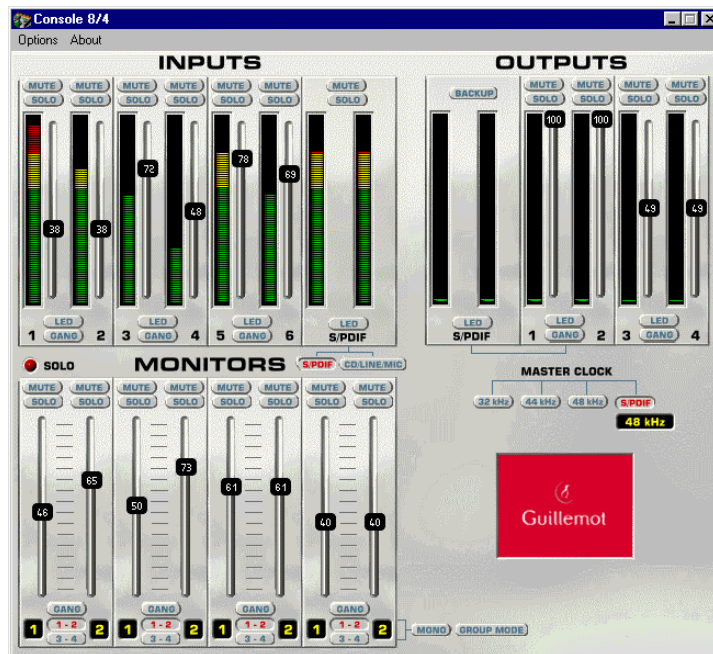
Cette section vous présente la *Console 8/4* qui va vous permettre de contrôler les fonctions audio de votre rack Maxi Studio ISIS et de votre carte son.

Pour les raisons que nous avons déjà évoquées précédemment, vérifiez que la configuration sélectionnée est bien la configuration *Mode Console 8/4* (la *Console 8/4* n'étant pas accessible dans la configuration *Mode Multimédia*).

Grâce à cette interface logicielle, vous pouvez contrôler les niveaux d'enregistrement des 8 entrées et les niveaux de restitution des 4 sorties, sélectionner votre horloge de synchronisation et régler les niveaux d'écoute (monitors). Pour lancer le programme, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône *Maxi Studio ISIS* dans la barre des tâches de Windows puis sélectionnez *Console 8/4*.

L'interface de la console regroupe trois parties : *INPUTS*, *OUTPUTS* et *MONITORS*. Les entrées et les sorties sont regroupées par paires constituées de voies mono. Chaque voie est représentée par un curseur et est contrôlée par des boutons de contrôle individuels ou fonctionnant par paire.

Le niveau du signal est affiché sur le bouton noir situé au niveau de chaque curseur. Le menu *Options* dans la barre des menus vous permet de modifier le mode d'affichage de cette information. Cliquez sur *Appearance* pour sélectionner soit un affichage numérique (*Numeric*) soit un affichage en décibels (*Decibel*). Le mode d'affichage choisi sera alors identique pour toutes les voies. Si vous souhaitez sélectionner un mode d'affichage différent pour une ou plusieurs voies, vous avez la possibilité de l'affecter de manière individuelle en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le curseur de la voie en question : un menu apparaît vous proposant les deux modes d'affichage.



Inputs (Entrées)

Les contrôleurs des entrées sont situés dans la partie gauche du panneau de la console. Vous pouvez faire glisser leur curseur pour atténuer le niveau du signal.

Le menu *Options* vous permet de modifier les niveaux d'entrée des sources que vous êtes en train d'enregistrer. L'option *Input Level* offre deux possibilités : 0 dB ou +6 dB. Si vous choisissez 0 dB, la restitution du signal sera identique à l'entrée physique et, par conséquent, le signal ne sera pas atténué pendant l'enregistrement. L'option +6 dB va, quant à elle, booster le signal et vous permettre d'implémenter un gain maximal de 6dB, ce qui signifie que le signal est amplifié par 2 (signal x 2).

Les niveaux d'affichage des curseurs dépendent du mode d'affichage sélectionné (*Numeric* ou *Decibel*). L'affichage numérique sera entre 0 et 100. Pour l'affichage en dB, l'affichage sera entre 0 dB et -80 dB si vous sélectionnez le mode 0 dB et entre +6 dB et -80 dB si vous sélectionnez le mode boost. Si le signal source est déjà assez fort, prenez garde à sélectionner le mode +6 dB : le signal risque d'être saturé. Faites d'autant plus attention que le mode que vous sélectionnez est gardé en mémoire par la *Console 8/4* jusqu'à ce que vous le modifiiez. Cela signifie qu'à la prochaine utilisation de la Console, le dernier mode sélectionné sera le mode utilisé par défaut.

A côté de chaque curseur se trouve un vumètre pour mesurer la puissance du signal. Les vumètres peuvent être activés ou désactivés en cliquant sur le bouton *LED* situé en dessous des curseurs (le bouton LED est rouge lorsque le vumètre est actif et bleu lorsque le vumètre est inactif). La couleur des vumètres peut varier en fonction de la puissance du signal : vert, jaune et rouge, la couleur rouge vous indique que le signal est saturé ! Vous avez à votre disposition deux boutons au-dessus de chaque curseur vous permettant de rendre muette une entrée particulière (*MUTE*) ou de travailler avec une entrée particulière en solo (*SOLO*). Ces boutons sont bleus lorsque l'option est désactivée et rouge lorsqu'elle est activée. Notez qu'il est possible de sélectionner plus d'une entrée en solo.

Le bouton *GANG* en dessous des curseurs vous donne la possibilité de lier l'une à l'autre les deux entrées correspondantes (par exemple 1 et 2) afin de leur appliquer exactement les mêmes niveaux.

Les entrées 7/8 ont deux boutons supplémentaires : *S/PDIF* et *CD/LINE/MIC*.



Lorsqu'une des trois possibilités est activée, les deux autres sont automatiquement désactivées. Par exemple, si vous cliquez sur le bouton *CD/LINE/MIC*, l'entrée du Codec sera activée et les entrées S/PDIF et mono analogiques seront désactivées.

En fait, vous avez la possibilité de choisir les voies mono 7 et 8 (sélectionnées par défaut) ou l'entrée stéréo S/PDIF ou encore l'entrée stéréo du Codec (Maestro). L'entrée du Codec inclut tous les signaux passant par les entrées CD/LINE/MIC de la carte son Maxi Studio ISIS elle-même. La conception de la Maxi Studio ISIS étant basée sur 8 entrées/4 sorties, ces trois possibilités sont, par conséquent, exclusives.

Cliquez sur le bouton *S/PDIF* pour activer votre entrée numérique. L'entrée S/PDIF ne possède pas de contrôle de volume : l'entrée est identique à la source (DAT, mini disque...) en mode 0 dB. Lorsque l'entrée stéréo S/PDIF est activée, il n'y a plus qu'un bouton *MUTE* et un bouton *SOLO* pour les deux voies, ces deux voies ne pouvant pas être modifiées indépendamment l'une de l'autre. Si vous n'avez pas connecté de source S/PDIF à votre rack, vous ne pourrez pas activer l'entrée S/PDIF (vous ne pourrez pas non plus sélectionner l'horloge de synchronisation S/PDIF).

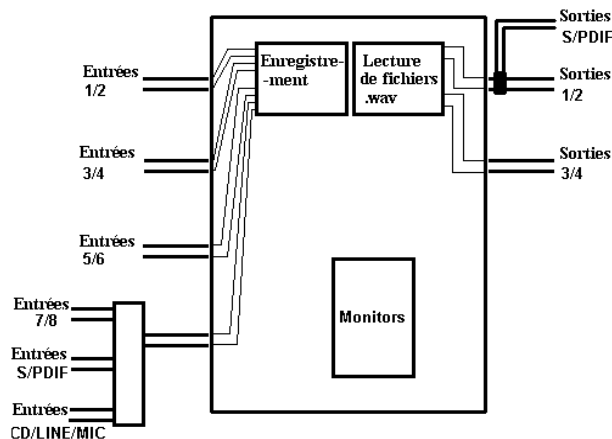
Cliquez sur le bouton *CD/LINE/MIC* pour activer vos entrées qui passent par le Codec. Les boutons de contrôle pour ces entrées sont identiques à ceux des entrées analogiques. Les mentions L et R remplacent les mentions 7 et 8 afin de différencier le canal gauche (*Left*) et le canal droit (*Right*) de votre Wave stéréo.

Il vous suffit de désactiver ces boutons lorsque vous souhaitez utiliser les entrées 7/8 analogiques.

Bien qu'il soit possible d'enregistrer tout en écoutant vos sources audio, n'oubliez pas que les contrôleurs des entrées n'auront un effet que sur les **niveaux d'enregistrement**. Il n'existe aucun lien entre les contrôleurs des entrées et les niveaux d'écoute. Pour modifier les niveaux d'écoute de vos entrées, reportez-vous à la partie *Monitors*.



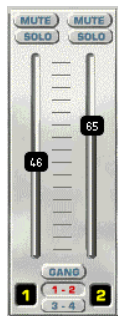
Comme vous le montre le schéma ci-contre, les contrôleurs des entrées agissent sur les **volumes d'enregistrement** alors que les contrôleurs des sorties agissent sur les **volumes d'écoute du fichier Wave déjà enregistré**. Il n'existe aucun lien entre le module d'enregistrement (Entrées) et le module d'écoute (Sorties). **Les contrôleurs des sorties ne peuvent donc pas être utilisés pour régler le volume de ce que vous êtes en train d'enregistrer.**



Outputs (Sorties)

Les contrôleurs des 4 sorties analogiques sont regroupés avec les sorties S/PDIF dans la partie droite du panneau de la *Console 8/4*. Le fonctionnement pour ces contrôleurs est le même que celui des entrées et, comme pour les entrées, la sortie S/PDIF ne possède pas de contrôleur de volume (la sortie est identique à la source).

Les contrôleurs S/PDIF sont les mêmes que les contrôleurs des sorties analogiques 1/2 et par conséquent, leurs signaux sont identiques. Cliquez sur *BACKUP* pour couper le lien entre les sorties numériques et les sorties analogiques et pour régler le volume de la sortie S/PDIF au maximum.

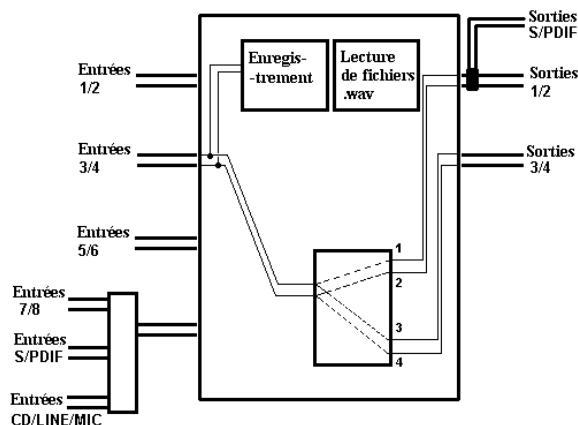


Comme le montre le schéma ci-contre, l'utilisation des monitors permet de créer un lien direct et simultané entre les entrées et les sorties pendant votre enregistrement. Et ce n'est pas tout ! Vous pouvez également modifier le volume de vos signaux entrants (à l'aide des monitors) sans modifier les volumes d'enregistrement !

Vous pouvez également régler le volume « manuellement » en utilisant les curseurs des sorties analogiques 1/2. Les contrôleurs des sorties n'appliqueront leurs réglages que sur *la lecture des fichiers Wave préenregistrés*.

Monitors

Les monitors se trouvent juste en dessous de la partie *INPUTS*. Ces monitors vous permettent de « monitorer », c'est à dire d'écouter, le signal d'enregistrement sur les sorties disponibles. Vous disposez des mêmes fonctions que dans les sections *INPUTS* et *OUTPUTS* (mute, solo, gang...). Le voyant SOLO dans la partie supérieure gauche de l'écran vous indique qu'une voie au moins est en mode *SOLO*. A chaque entrée stéréo correspond une paire de monitors juste en dessous (par exemple, les entrées 1/2 correspondent aux moniteurs 1/2).





Tous les paramètres sont gardés en mémoire afin que chaque niveau affecté à une sortie soit maintenu même lorsque vous passez à une autre paire de sorties. De plus, la sortie reste activée tant que vous ne cliquez pas sur les boutons MUTE/SOLO.

Pendant votre enregistrement, les monitors vous permettent de régler les volumes de monitoring des entrées vers chaque sortie sans modifier les niveaux réels d'enregistrement Wave (entrées) ou de lecture Wave (sorties). Vous pouvez sélectionner les sorties vers lesquelles vous souhaitez envoyer votre signal (1, 2, 3 ou 4) en cliquant sur les boutons qui se trouvent juste au-dessous du bouton *GANG*. Chaque moniteur correspond à l'entrée se trouvant juste au-dessus. Vous pouvez, par exemple, régler le volume des entrées 3/4 à l'aide des curseurs des monitors 3/4.

Configuration stéréo

Le principe de fonctionnement de la configuration stéréo est le suivant : chaque paire d'entrées représente un signal stéréo : les entrées 1, 3, 5 et 7 passent par le canal gauche et les entrées 2, 4, 6 et 8 par le canal droit. Par conséquent, les signaux de sortie sont divisés en 2 paires stéréo (1-2 et 3-4). Il ne vous reste qu'à régler le volume auquel la paire d'entrées doit être monitorée vers chacune des deux paires de sorties stéréo.

Pour les entrées 1/2, par exemple, sélectionnez les monitors correspondants (juste en dessous) et cliquez sur le bouton 1-2. Les monitors affichent les niveaux sélectionnés auxquels les entrées 1/2 sont monitorées vers les sorties 1/2. Cliquez ensuite sur le bouton 3-4 pour afficher les niveaux auxquels les entrées 1/2 sont monitorées vers les sorties 3/4.

Le bouton *GROUP MODE* à droite de la section *Monitors* vous permet de sélectionner et de visualiser les réglages que vous avez effectués pour le monitoring sur une paire de sorties en particulier.



Deux changements sont immédiatement perceptibles lorsque vous cliquez sur le bouton *Mono* :

1. Le bouton *Group Mode* disparaît (cette option est exclusive).
2. Quatre boutons individuels (1, 2, 3 et 4) remplacent les deux boutons 1/2 et 3/4 en dessous des curseurs.

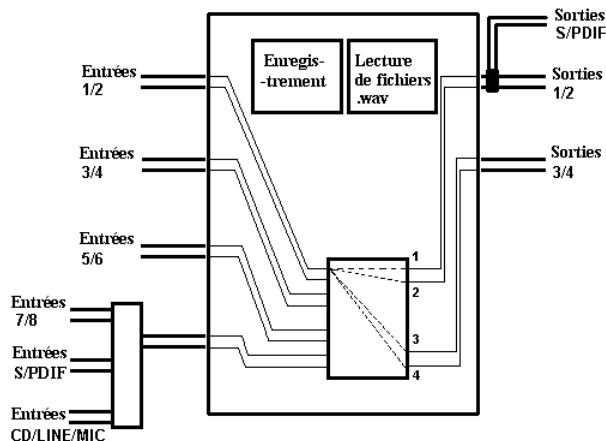


Dans le but de simplifier l'explication, ce diagramme décrit le monitoring de l'entrée 1 seulement. Cependant, chacune des huit entrées peut être adressée simultanément à toutes les sorties à des volumes différents.

Configuration mono

La configuration mono permet de monitorer n'importe quelle entrée vers n'importe quelle sortie. Tout d'abord, notez que pour activer cette fonction, vous devez cliquer sur le bouton *MONO* (à droite de la section *Monitors*).

De la même manière qu'avec la configuration stéréo, sélectionnez les contrôleurs des moniteurs correspondant à chaque entrée utilisée. Cliquez sur le bouton *I* pour régler le volume auquel vous souhaitez adresser les entrées 1/2 à la sortie 1. Répétez cette action avec les autres boutons pour affecter à chacune des entrées une sortie ou bien activez / désactivez les boutons *MUTE* ou *SOLO*. Reportez-vous au schéma suivant pour visualiser le résultat :





IMPORTANT : Veillez à ne pas déconnecter votre source S/PDIF lorsque l'horloge S/PDIF est activée.

Il s'agit ici du même principe que pour la configuration stéréo : tous les paramètres effectués seront mis en mémoire afin que chaque volume de monitoring sur une sortie soit maintenu pour chacune des entrées même lorsque vous affichez celui d'une autre sortie (sauf si vous cliquez sur les boutons *MUTE* ou *SOLO*).

Horloges de synchronisation

Maxi Studio ISIS peut se synchroniser sur quatre horloges différentes : 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz et S/PDIF. Les trois horloges internes 32, 44,1 et 48 kHz sont réglées en mode maître et vous permettent de sélectionner la fréquence d'échantillonnage de la Maxi Studio ISIS avec laquelle vous allez numériser vos entrées ou vos sorties en concordance avec votre éditeur audio.



L'horloge de synchronisation S/PDIF, quant à elle, est réglée en mode esclave ce qui signifie que la fréquence à laquelle le signal va être échantillonné sera la fréquence d'échantillonnage de votre source. Par conséquent, votre enregistrement ne subira aucune perte de données. Le format S/PDIF est constitué d'un signal d'horloge de synchronisation intégré au signal lui-même afin de reproduire parfaitement le signal lorsque Maxi Studio ISIS devient l'esclave d'un autre produit audio. Si vous cliquez sur cette option, la fréquence de synchronisation du signal S/PDIF s'affichera sous le bouton *S/PDIF*. Si vous n'avez pas encore connecté votre source S/PDIF au rack Maxi Studio ISIS, vous ne pourrez pas activer cette option. De la même manière, vous devrez sélectionner l'horloge S/PDIF si vous enregistrez à partir d'un port S/PDIF puisque cette option n'est pas sélectionnée automatiquement. Pensez à vérifier que cette option est sélectionnée si votre enregistrement n'est pas parfait.

Choix des ports audio dans les logiciels direct-to-disk

Cette section vous explique comment sélectionner les entrées et les sorties de Maxi Studio ISIS et comment les assigner aux pistes de votre logiciel Direct-to-Disk.

Logic Audio Pro ISIS

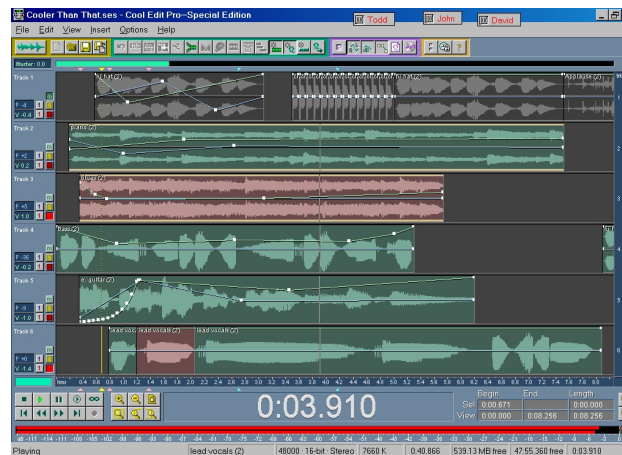
Si vous avez besoin d'explications sur la configuration de vos entrées / sorties avec le logiciel Logic Audio Pro ISIS, le séquenceur audio / MIDI multipiste numérique livré avec votre carte Maxi Studio ISIS, reportez-vous au manuel d'introduction qui se trouve dans la boîte. Vous trouverez ces informations au chapitre 4 de ce manuel (*Mixdown with LA Pro ISIS – Inputs and Outputs*). Si vous avez besoin de plus de détails, référez-vous au manuel de référence électronique.

Cool Edit Pro (Mode Multitrack)

Dans ce mode, l'assignation entrée / sortie se fait par piste, ce qui signifie que vous devez choisir votre propre configuration et sélectionner vos ports pour chaque piste (*Preferred Multitrack Devices*). Pour accéder à la fenêtre *Playback Device*, cliquez sur le bouton numéroté « 1 » à gauche de la piste pour laquelle vous voulez assigner une sortie. Cliquez sur *Device List* pour obtenir la fenêtre *Preferred Multitrack Devices*.

- ***Enregistrement*** : Assignez les ports *ISIS Analog Record* 1/2, 3/4 et 5/6 respectivement dans les champs n°1 (1st), 2 (2nd) et 3 (3rd). Etant donné que les entrées analogiques 7/8 et les entrées S/PDIF sont interchangeables, elles utilisent le même port. Vous devez donc assigner ce port dans le 4^{ème} champ (4th).

- **Lecture** : Même principe que pour l'enregistrement. Les sorties analogiques 1/2 et les sorties S/PDIF sont liées et utilisent, par conséquent, le même port. Vous devez donc assigner le port *ISIS 1/2 Analog/SPDIF Playback* dans le premier champ (1st) et les sorties analogiques 3/4 dans le deuxième champ (2nd).



Cliquez sur *OK*, puis encore une fois sur *OK* pour retourner à l'écran multipistes. Ces assignations deviennent alors les paramètres utilisés par défaut à chaque fois que vous lancerez le Cool Edit Pro SE. Il est possible d'assigner une paire d'entrées / de sorties à une piste. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris n'importe où dans le carré à gauche de la piste pour accéder à la fenêtre *Track Info*. Sélectionnez vos entrées / sorties dans les champs *Playback Device* et *Record Device*.

ECHANTILLONNEUR / SYNTHETISEUR

Le partie qui suit vous explique comment créer des sons MIDI (appelés également *instruments*). Pour cette étape, vous pouvez être en configuration multimédia (*Mode Multimédia*) ou en configuration musique (*Mode Console 8/4*).

Evidemment vous pouvez sauter cette étape si vous souhaitez charger dans la RAM de votre carte son des banques sonores déjà existantes et aller directement à la partie intitulée *Charger une banque sonore*.

Vous pouvez télécharger des banques sonores à partir du CD-ROM d'installation (*Volume 1*) ou du Web.

Avant de jouer votre musique à partir de vos propres échantillons, vous devez d'abord « préparer le terrain ». Voici les étapes que vous devez suivre :

- A. **Créer un répertoire** : Création d'un nouveau répertoire.
- B. **Préparer vos échantillons** : Création de nouveaux échantillons ou chargement d'échantillons déjà existants. Pour cela, vous devez numériser la source sonore.
- C. **Créer vos instruments MIDI** : Conversion des échantillons en instruments qui pourront ensuite être utilisés par un séquenceur.
- D. **Utiliser vos banques sonores** : Compilation des instruments dans une banque au format spécifique permettant d'accéder aux instruments. Cette partie vous explique également comment charger des banques sonores (déjà existantes ou créées par vous-même) et vous fournit des détails sur l'exploration de la mémoire de votre carte son.



Si vous voulez manipuler vos enregistrements avant de les transformer en instruments MIDI (pour faire des boucles, par exemple), vous pouvez le faire avec Cool Edit Pro.

A. Créer un répertoire...

Si vous voulez créer une banque sonore, vous devez obligatoirement enregistrer tous vos fichiers **.WAV** ou **.SMP**, **.94i** et **.94k** dans un seul et même répertoire. (En revanche, les banques sonores compilées –fichiers **.94b** – peuvent être stockées dans un autre répertoire).

Par conséquent, vous pouvez créer un répertoire global pour vos fichiers **.WAV** et **.SMP** et un sous-répertoire pour stocker vos banques sonores. Pour notre exemple, le répertoire utilisé est **C:\ISIS\SOUNDBANK1**.

B. Préparer vos échantillons : Cool Edit Pro

Vous trouverez en annexe C de ce manuel les notions de base sur l'enregistrement numérique et l'échantillonnage.

Nous allons voir dans cette partie comment créer un fichier Wave, format (extension **.WAV**) nécessaire pour créer des instruments MIDI. La façon dont vous allez échantillonner votre son est un choix purement personnel. Vous pouvez réaliser cet échantillonnage à partir de n'importe quelle source audio (entrées analogiques, entrées S/PDIF, CD-Audio...).

Pour échantillonner un son, vous pouvez utiliser Cool Edit Pro SE, le logiciel d'édition audio ou *Media Station* fourni avec la carte Maxi Studio ISIS.

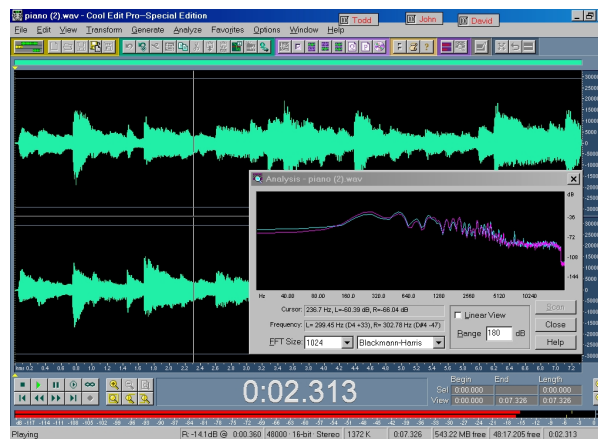
Cool Edit Pro SE

Reportez-vous au manuel électronique pour obtenir des explications détaillées sur ce logiciel. Cette section vous explique brièvement comment sélectionner les différentes sorties et entrées ISIS.



Si vous échantillonnez un instrument, utilisez un câble jack pour connecter la sortie de votre instrument à une des 8 entrées du rack.

Forme d'ondes stéréo



Cliquez sur *Options/Settings/Devices* pour accéder à la fenêtre qui va vous permettre d'assigner les sorties pour la lecture (*Waveform Playback*) ou d'assigner les entrées pour l'enregistrement (*Waveform Record*). Sélectionnez dans les différents champs les entrées et les sorties que vous souhaitez utiliser. Les paramètres que vous choisissez s'appliqueront à tous les fichiers sur lesquels vous travaillerez en mode forme d'ondes stéréo.

Bien sûr, rien ne vous empêche de charger des sons pré-échantillonnés à partir d'une source externe pour les éditer (boucles...) afin de créer vos instruments. Il vous suffit de les copier dans le répertoire que vous avez créé au préalable (**C:\ISIS\SOUNDBANK1**).



La section suivante décrit les fonctions qui vous permettront de vous familiariser avec *Instrument Manager*. Pour de plus amples informations et définitions ainsi qu'une explication exhaustive des paramètres avancés des modules de traitements numériques, veuillez consulter le fichier d'aide d'*Instrument Manager* à partir de la barre de menus principale.

C. Créer vos instruments MIDI : Instrument Manager

La carte son est équipée d'un synthétiseur utilisant par défaut une banque sonore de 4 Mo au standard General MIDI. Cette banque sonore est constituée d'échantillons audio numériques de haute qualité.

Grâce au logiciel *Instrument Manager*, vous avez également la possibilité de transformer ce synthétiseur en un sampler et donc de créer vos propres instruments à partir des fichiers Wave de votre choix.

Dans un deuxième temps, vous pouvez utiliser ces instruments afin de créer vos propres banques sonores à l'aide du logiciel *Soundbank Manager*.

Enfin, à partir de votre séquenceur audio MIDI favori (par exemple Logic Audio Pro ISIS), vous pourrez accéder à ces instruments grâce aux messages MIDI habituels «Program Change» et «Bank Select».

Il est fortement déconseillé de lancer *Instrument Manager* tout en utilisant une autre application audio. Cela est toutefois possible si vous prenez soin de ne pas modifier des paramètres au sein d'*Instrument Manager* pendant que l'application audio joue ou enregistre un fichier Wave.

Pendant l'utilisation d'*Instrument Manager*, les échantillons sont chargés directement dans la mémoire du sampler.

Vous avez la possibilité d'augmenter la mémoire disponible en ajoutant une barrette SIMM ou simplement en effaçant la banque GM «GSBK320» chargée par défaut, au moyen du logiciel *Soundbank Manager*.

Lancez *Instrument Manager* en cliquant droit sur l'icône *Maxi Studio ISIS* de la barre des tâches de Windows et sélectionnez *Instrument Manager*.

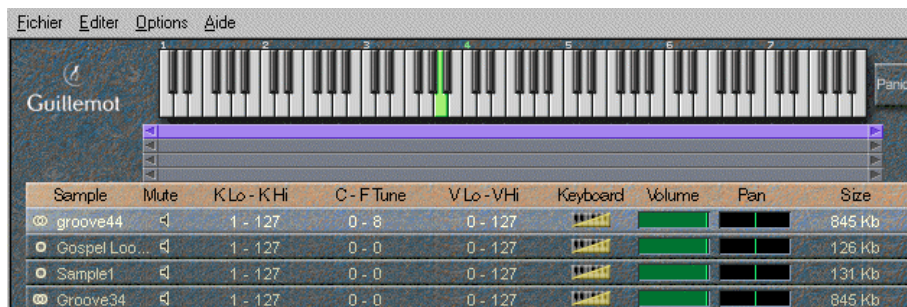
Pour accéder à l'interface graphique d'*Instrument Manager*, cliquez sur *Fichier/Nouveau* dans la barre de menus puis chargez un échantillon en mémoire à partir de la boîte de dialogue *Explorateur d'échantillons*.



Split. Pour définir un instrument, un synthétiseur utilise plusieurs échantillons, chaque échantillon étant défini sur une zone de clavier. Chaque échantillon et, par conséquent, chaque zone de clavier, peuvent être configurés différemment dans l'architecture du synthétiseur. L'échantillon, la zone de clavier et les paramètres correspondants constituent ce que l'on appelle un *split*.

Vous pouvez également ouvrir un fichier instrument existant, et modifier ainsi certains paramètres, en sélectionnant *Fichier/Ouvrir...* dans la barre de menus d'*Instrument Manager*.

Pour de plus amples détails, voir *Créer un nouvel instrument* et *Modifier un instrument déjà existant*.



De haut en bas, la fenêtre est composée de :

- Un clavier virtuel d'une gamme de 7 octaves avec la note de référence du split courant (où plus d'un échantillon est chargé) en vert.
- La représentation graphique (en mauve et gris) de chaque échantillon chargé, c'est-à-dire de chaque split. Chaque split est de couleur grise, à l'exception du 'split courant', de couleur mauve. Le split courant est tout simplement celui sur lequel vous travaillez actuellement.
- Un tableau offrant une vue globale de tous les échantillons actuellement chargés en mémoire, avec les paramètres les plus courants.

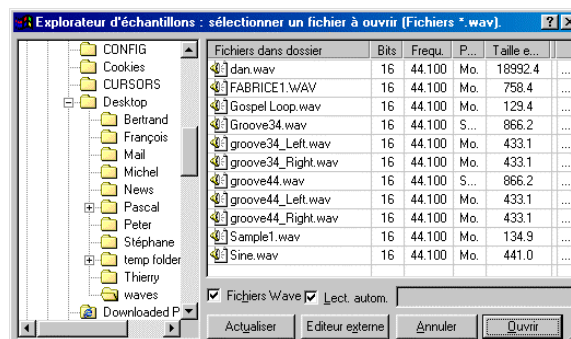
Créer un nouvel instrument

La création d'un nouvel instrument à partir d'un échantillon peut être divisée en deux étapes principales :

1. Charger un échantillon
2. Editer un split.

1. Charger un échantillon

Pour créer un instrument, une fois *Instrument Manager* lancé, cliquez sur *New* et chargez un échantillon à partir de la boîte de dialogue *Explorateur d'échantillons*. L'instrument est maintenant constitué d'un unique split contenant à son tour un unique échantillon. Vous pouvez ajouter d'autres splits à l'instrument en sélectionnant *Nouvel échantillon / Nouveau split*. Vous pouvez également modifier l'échantillon pour le split courant en choisissant un autre échantillon dans *Charger un échantillon*. Il est possible de sélectionner plusieurs splits simultanément et de les charger en mémoire ensemble. Pour cela, maintenez enfoncée la touche [Shift] et sélectionnez tour à tour les splits désirés.



Dans l'explorateur gauche, sélectionnez votre répertoire afin d'avoir accès au dossier contenant vos échantillons. Lorsque vous cliquez sur ce dossier, l'explorateur droit affichera vos échantillons. (Pour tester vos échantillons, activez l'option *Lecture automatique* avant de charger).

Pour charger un split de la taille d'une note qui sera automatiquement définie comme la note de référence pour ce split, maintenez enfoncée la touche [Ctrl] et cliquez sur la note en question sur le clavier virtuel. Ceci ouvre la boîte de dialogue *Explorateur d'échantillons*. Sélectionnez le fichier à charger et cliquez sur *Ouvrir*. Le split sera automatiquement affecté à la note sélectionnée.

Cliquez sur *Editeur externe* pour accéder à d'autres logiciels pour l'édition de vos échantillons. Cliquez sur *Actualiser* pour mettre à jour tout changement dans un répertoire ou fichier externe. Cliquez sur *Ouvrir* pour accéder à l'interface d'*Instrument Manager* et chargez l'échantillon.

Il est possible de configurer la façon dont les fichiers sont chargés en mémoire en cliquant sur le menu *Options* dans la barre de menus principale et en sélectionnant l'option *Préférences*.

Par défaut, toutes les options *Données à importer* sont activées, ce qui vous permet d'importer les principaux paramètres d'échantillon définis dans un éditeur externe. *Note de référence MIDI* permet d'aligner le « middle C » d'*Instrument Manager* avec le « middle C » de l'éditeur externe. *Cacher fichiers voie gauche / droite* se réfère aux canaux gauche et droit d'un fichier stéréo.

L'onglet *Ports MIDI E/S du clavier virtuel* vous permet de choisir la sortie et l'entrée MIDI appropriées.

L'onglet *Logiciel* permet de modifier des paramètres supplémentaires. Par exemple, activez *Mode silencieux* pour éditer des fichiers sans les charger dans la RAM, et activez *Format notes MIDI* pour déterminer un mode d'affichage pour vos notes MIDI.



Un split est un échantillon accompagné de tous ses paramètres qui définissent comment la note sera jouée. Lorsqu'un instrument contient un seul split, le *split* correspond à un instrument (fichier **.94i**). Un instrument peut également être défini par multiples échantillons. Dans ce cas, les splits correspondent à l'instrument et sont définis dans le fichier **.94i**.

2. Editer un split

Dès qu'un split a été créé pour votre instrument, vous pouvez l'éditer et ainsi modifier ses valeurs par défaut.

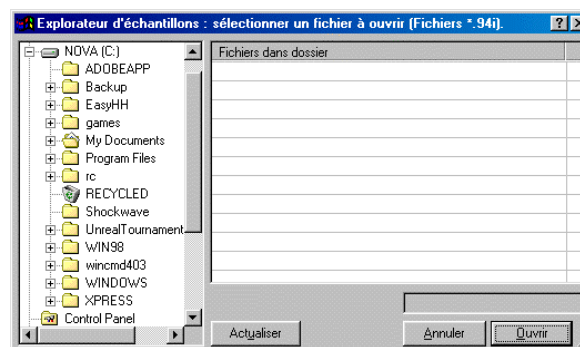
- Le tableau d'Édition Globale vous permet d'afficher tous les splits présents pour un instrument et d'accéder facilement aux paramètres les plus courants.
- Le mode Édition Split vous donne accès aux paramètres avancés pour chaque split.

Modifier un instrument déjà existant

Pour charger un instrument déjà existant dans le format de définition d'instrument **.94i**, cliquez sur *Fichier* dans la barre de menus principale. Dans le menu déroulant qui apparaît, cliquez sur *Ouvrir....* Sélectionnez le fichier au format **.94i** qui doit être modifié et cliquez sur *Ouvrir*.

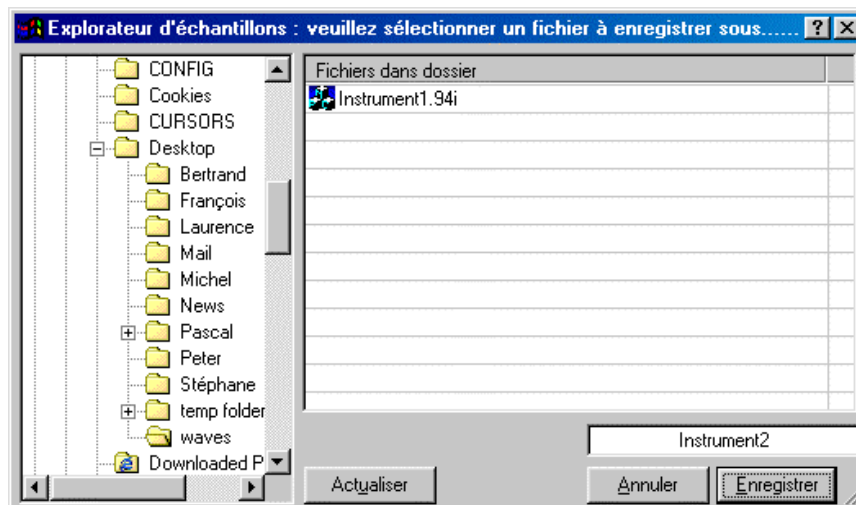
Remarque :

Lorsqu'un fichier d'instrument est ouvert, les échantillons utilisés doivent se trouver dans le même répertoire que l'instrument.



Sauvegarder un instrument

Lorsque vous êtes prêt à enregistrer un instrument, cliquez sur *Fichier* dans la barre de menus et cliquez sur *Enregistrer* ou *Enregistrer sous...* pour enregistrer l'instrument sous un nouveau nom.



Dans l'explorateur, sélectionnez le répertoire dans lequel vous souhaitez sauvegarder vos instruments et tapez le nom de votre nouveau fichier dans la boîte d'entrée en bas à droite de la fenêtre *Explorateur d'échantillons*.

Pour répéter la procédure et créer un nouvel instrument, cliquez sur *Fichier/Nouveau*.

Remarque : Lorsqu'un fichier d'instrument est ouvert, les échantillons utilisés doivent se trouver dans le même répertoire que l'instrument.

Clavier virtuel

Une fois que vous avez créé un nouvel instrument ou chargé un fichier **.94i**, il vous suffit de cliquer sur le clavier virtuel pour l'écouter. Vous pouvez également brancher un clavier maître pour tester votre nouvel instrument. Pour cela, connectez la sortie MIDI de votre clavier à l'entrée MIDI de votre carte sonore. Vous devrez peut-être configurer à nouveau l'entrée MIDI selon l'équipement que vous avez installé. Pour cela, cliquez sur le menu *Options* dans la barre de menus principale puis sélectionnez l'option *Préférences/Ports MIDI E/S du clavier virtuel*.

Le clavier virtuel vous permet de tester vos instruments tout en travaillant dessus. Seules les notes du clavier correspondant à la définition d'un split seront actives.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une note pour la jouer.

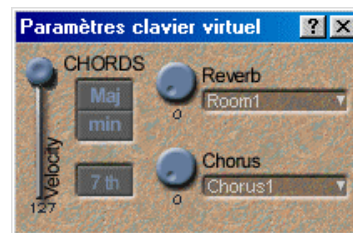
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une note pour repositionner la note de référence pour le split courant. La note de référence par défaut est C3. Changer la position de la note de référence permet le repositionnement sur le clavier de toute note à son ton d'origine.

Pour charger un split de la taille d'une touche qui sera automatiquement définie comme la note de référence pour ce split, maintenez enfoncée la touche [Ctrl] et cliquez sur la note en question sur le clavier virtuel. Ceci ouvre la boîte de dialogue *Explorateur d'échantillons*. Sélectionnez le fichier à charger et cliquez sur *Ouvrir*. Le split sera automatiquement affecté à la note sélectionnée.

Le bouton *Panic* à droite du clavier virtuel vous permet de re-paramétrer les contrôleurs et les notes MIDI. Tous les sons en cours seront alors arrêtés.

Paramètres du clavier virtuel

Vous pouvez accéder à la fenêtre *Paramètres clavier virtuel* par le menu *Options* dans la barre de menus d'*Instrument Manager* ou en utilisant les touches [Ctrl] + [B].



Le curseur de vélocité (*Velocity*) / arrangements d'accords

Ce curseur permet de simuler l'effet de vélocité du clavier sur le clavier virtuel, ce qui permet de définir l'intensité de l'attaque. Une vélocité de 127 représente le niveau maximal d'attaque. Des arrangements typiques d'accords sont également disponibles dans cette fenêtre (majeur, mineur, 7ème). Lorsque vous les appliquerez, ces arrangements d'accords seront transposés sur chacune des notes que vous jouez sur le clavier. Majeur et mineur s'excluent mutuellement. Veuillez noter que ces fonctions ne sont pas disponibles avec un clavier externe.

Effets GM / GS

Le logiciel offre un aperçu des effets chorus et reverb qui peuvent être appliqués à vos instruments en utilisant le processeur d'effets GM/GS. Pour tester les effets sur vos instruments, fixez le niveau d'effets que vous souhaitez appliquer en utilisant le potentiomètre correspondant et sélectionnez le type d'effets dans la liste déroulante.

Les effets appliqués ici aux instruments ne seront pas enregistrés dans le fichier de définition du son .94i. Pour déterminer des effets qui seront utilisés pour définir le son, reportez-vous à Mode Edition Split.

Représentation graphique du split

Comme expliqué précédemment, les échantillons chargés dans *Instrument Manager* sont représentés par des barres graphiques montrant l'étendue des touches du split en question.



Sous cette représentation visuelle se trouve un tableau offrant une vue globale de chaque échantillon chargé ainsi que leurs paramètres respectifs.

Chaque split est représenté par une barre distincte. Le split courant est de couleur mauve et tous les autres splits sont gris. Pour changer le split courant il vous suffit de cliquer sur une des autres barres (dont la couleur sera modifiée). Lorsque les splits en mémoire ne peuvent plus être juxtaposés, ils seront représentés sur plusieurs lignes. La zone accessible du clavier virtuel est de 7 octaves (notes 24 à 107). Par défaut, un nouvel échantillon aura une gamme de 0 à 127, occupant ainsi la zone entière du clavier virtuel, et davantage. Lorsqu'un split dépasse les limites du clavier, une flèche apparaît à l'extrémité de la représentation graphique.

Remarque :

Les splits peuvent être graphiquement modifiés à l'intérieur de la zone de 7 octaves du clavier. Au-dessus et en dessous de cette limite, les modifications doivent être entrées numériquement (K Lo-K Hi) dans le tableau d'Édition Globale situé en dessous.

Pour modifier la taille du split, cliquez sur une extrémité de la barre graphique et faites glisser l'extrémité jusqu'à la position voulue. Pour déplacer l'ensemble du split latéralement, cliquez sur le split, et faites le glisser. Ceci n'est possible que si la zone de clavier du split est comprise dans les 7 octaves du clavier virtuel.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un split afin de réduire celui-ci en une note unique correspondant à la touche située juste au-dessus du “clac” droit. Le split d’une touche blanche sera représenté par une barre plus large que le split d’une touche noire. Cliquez une deuxième fois avec le bouton droit de la souris pour fixer la zone du split à la valeur maximale (0-127).

Double-cliquez sur un split pour afficher les paramètres avancés du split sélectionné (Mode Edition Split). Ce split devient le split courant. Double-cliquez une deuxième fois pour retourner à l’Edition Globale.

Le nombre de splits est seulement limité par la mémoire disponible ; cependant, un maximum de quatre lignes peut être affiché. Lorsque les splits chargés en mémoire sont plus nombreux que ne peut en afficher *Instrument Manager*, une barre de défilement apparaît à gauche des représentations graphiques de splits. Cliquez sur les flèches de cette barre de défilement pour repositionner le split courant de façon à pouvoir visionner les splits au-dessus ou en dessous. Si vous cliquez sur un échantillon dans le tableau, l’échantillon sélectionné sera automatiquement affiché dans la représentation graphique de splits.

Paramètres d’édition globale

Sample	Mute	K Lo - K Hi	C - F Tune	V Lo - V Hi	Keyboard	Volume	Pan	Size
∞ Groove34	◀	1 - 127	0 - 0	0 - 127				845 Kb
o Sample1	◀	1 - 127	0 - 0	0 - 127				131 Kb
o Gospel Loo...	◀	1 - 127	0 - 0	0 - 127				126 Kb
∞ groove44	◀	1 - 127	0 - 8	0 - 127				845 Kb

Le tableau d’Edition Globale affiche les différents paramètres généraux concernant chacun des splits chargés en mémoire. Chaque paramètre du tableau peut être modifié. Cliquez sur la valeur à modifier, entrez une nouvelle valeur et appuyez sur la touche [Entrée]. Rappelez-vous que certaines modifications faites à votre instrument dans

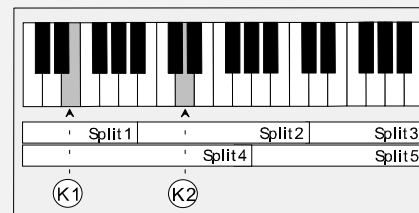
l'interface d'*Instrument Manager* peuvent être effectuées directement à partir d'un clavier maître. Cette option, valable pour la modification de la zone du clavier (K Lo – K Hi) et de la vitesse (V Lo – V Hi), est particulièrement utile pour la création de kits de batterie. Cliquez simplement sur le premier paramètre à modifier et entrez chacune des valeurs directement via le clavier. Dès que vous avez entré toutes les valeurs pour un paramètre, la boîte d'entrée se déplace automatiquement sur le paramètre suivant.

Une fois que vous avez cliqué sur le nom d'un échantillon, vous pouvez appuyer sur la barre d'espacement pour basculer entre Mode Edition Globale et Mode Edition Split. Le même effet peut être obtenu en double-cliquant sur le nom d'un échantillon.

Sample :	<p>Cette colonne affiche le nom du split chargé en mémoire.</p> <p>L'icône à gauche du nom indique le caractère mono (cercle simple) ou stéréo (double cercle) du fichier. Cliquez sur le nom du fichier pour qu'il devienne le split courant. Double-cliquez sur le nom du fichier pour lancer le mode Edition Split qui contient tous les paramètres du split en question. Cliquez simplement une deuxième fois sur le nom de l'échantillon pour retourner en mode Edition Globale.</p>
Mute :	<p>Cliquez sur l'icône du haut-parleur pour rendre muet un split particulier et cliquez sur cette icône une deuxième fois pour restaurer le son. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le symbole du haut-parleur pour jouer le split en solo (c.-à-d. rendre muets tous les autres splits chargés en mémoire). Le split sélectionné deviendra alors le split courant. Double-cliquez sur le symbole pour rétablir le son pour tous les échantillons chargés en mémoire.</p>

K Lo-K Hi :	<p>(Zone de clavier). Ces paramètres fixent la zone du clavier.</p> <p>Cliquez sur une valeur pour accéder à la boîte d'édition et entrez la note désirée (de 0 à 127). Ces valeurs numériques correspondent à la représentation graphique des splits au-dessus. Cliquez sur le titre de la colonne, <i>K Lo-K Hi</i>, pour modifier le type d'affichage de la zone du clavier (valeurs numériques, mode français - Do-Ré-Mi, etc. - ou mode anglais - A#, etc.).</p> <p>Il est également possible d'entrer les valeurs en utilisant un clavier externe.</p>
C-F Tune :	<p>(Coarse & Fine Tune, Accord approximatif & fin). Ces paramètres définissent la note de deux façons :</p> <p>C tune : De -32 à +31, ce paramètre définit de combien de ½ tons l'échantillon de base sera transposé. Plage : 1 unité pour 1½ ton.</p> <p>F tune : De 0 à 127, ce paramètre permet l'accord précis de l'échantillon. Plage : 127 unités pour 1½ ton. En mode clavier fixe, la plage de variation s'étend de 0 à 31.</p> <p>Ces valeurs ne peuvent être entrées que par le pavé numérique du clavier de votre ordinateur.</p>

V Lo-V Hi : Vélocité des touches (Plage de vélocité). Ces entrées vous permettent de spécifier la plage de vélocité dans laquelle l'instrument sera joué. Ces paramètres sont particulièrement importants lorsque vous utilisez plusieurs splits empilés les uns sur les autres pour définir une note. La structure du synthétiseur interne de la carte est multicouche, ce qui signifie que les splits peuvent être superposés et que l'on peut affecter plusieurs échantillons à une même note. Il est également possible d'entrer les valeurs en utilisant un clavier externe.



Le schéma ci-dessus vous montre comment fonctionnent les splits. La note jouée sur la touche *K1* sera définie par l'échantillon des splits 1 et 4. La note jouée sur la touche *K2* sera définie par l'échantillon des splits 2 et 4. C'est ce qu'on appelle une structure multicouche. Cliquez sur le titre de la colonne, *V Lo – V Hi*, pour alterner entre trois différents types d'affichage : valeurs numériques (1-127), mode français (Do, Do#, Ré...) et mode anglais (A, A#, B...). Le nombre de splits est seulement limité par la quantité de mémoire disponible.

Keyboard :	<p>Ce paramètre indique le type de clavier assigné à l'échantillon.</p> <p>Trois types de clavier sont proposés (standard, fixe et clavier 1). Cliquez sur l'icône pour alterner entre les différentes possibilités.</p>
Volume :	<p>Ce paramètre correspond au volume du son de l'échantillon.</p> <p>Cliquez sur le titre de la colonne, <i>Volume</i>, pour alterner entre deux différents types d'affichage : numérique (entrée au clavier de l'ordinateur uniquement) et graphique (cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'affichage pour fixer le volume au niveau souhaité et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'affichage pour augmenter le volume au maximum).</p>
Pan :	<p>Ce paramètre règle la balance entre les canaux gauche et droit.</p> <p>Cliquez sur le titre de la colonne, <i>Pan</i>, pour alterner entre deux différents types d'affichage, numérique (entrée par le clavier de l'ordinateur uniquement – une valeur négative dirigera le son vers le canal gauche) et graphique (cliquez avec le bouton gauche de la souris pour repositionner la balance au niveau désiré et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'affichage pour centrer le son).</p>
Size :	<p>Ce paramètre indique la taille du fichier échantillonné arrondie au Ko le plus proche.</p>

Sélection multiple de splits

Si votre instrument contient plus d'un split, il est souvent pratique de pouvoir modifier les paramètres communs simultanément. Il est possible de sélectionner plusieurs splits pour une édition simultanée de leurs paramètres. Ceci peut être effectué de différentes façons :

- Maintenez enfoncée la touche [Ctrl] et cliquez tour à tour sur chacun des splits à sélectionner. Les splits sélectionnés pour une édition globale deviennent bleus et le split courant reste gris clair.
- Maintenez enfoncée la touche [Shift] puis cliquez sur le premier ou dernier split à éditer. Tous les splits entre celui-ci et le split courant seront sélectionnés pour une édition simultanée.

Toute modification ultérieure du split courant s'appliquera automatiquement à tous les splits sélectionnés.

Mode Edition Split

Les paramètres généraux du son que vous avez chargé sont affichés dans la fenêtre principale d'*Instrument Manager*. Double-cliquez sur le nom de votre son pour accéder au Mode Edition Split et aux huit modules principaux de paramètres avancés : module Générateur d'ondes, module Pré-amplificateur, module Filtre résonant, module Amplitude de sortie, module Oscillateur basse fréquence, module Vitesse, module Générateur d'enveloppe et Tables de suivi clavier. La barre d'espacement sert à alterner entre Mode Edition Globale et Mode Edition Split après la sélection d'un nom d'échantillon.

Ces paramètres permettent de moduler l'amplitude de l'échantillon, la saturation, le timbre, la résonance et les niveaux de sortie du split courant. Les 4 modules de traitement numérique (Wave generator (générateur d'ondes), Smp amplitude (pré-amplificateur), Filter (filtre) et Out amplitude (amplitude de sortie)) peuvent être contrôlés par 4 types de sous-modules (Velocity (vitesse), Envelope generators

(générateurs d'enveloppes), Low frequency oscillators (oscillateurs de basse fréquence) et Tracking tables (tables de suivi clavier)). Lorsqu'un sous-module envoie un message pour moduler un des paramètres des 4 modules, la valeur de ce paramètre ne sera plus fixe ; elle variera en fonction du temps, de la zone du clavier et de la plage de vitesse. Les tableaux suivants vous aideront à vous retrouver dans le Mode Edition Split grâce à nos codes de forme et couleur.

Couleur	Fonction
Jaune	Accord. Les options jaunes des sous-modules EG (Générateur d'enveloppe), LFO (Oscillateur basse fréquence) et Tables de suivi clavier peuvent être utilisées pour moduler / commander les paramètres d'accord.
Orange	Amplitude de l'échantillon. Les sous-modules Vitesse et Tables de suivi clavier peuvent être utilisés pour commander l'amplitude de l'échantillon.
Rouge	Fréquence de coupure. Commandés par les sous-modules Vitesse, EG (Générateur d'enveloppe), LFO (oscillateur basse fréquence) et Tables de suivi clavier.
Violet	Résonance du filtre. Peut être commandé avec le sous-module Vitesse.
Bleu	Volume. Comme la fréquence de coupure, ce paramètre est modulé / commandé par les sous-modules vitesse, EG (générateur d'enveloppe), LFO (oscillateur basse fréquence) et Tables de suivi clavier.
Rose	Clavier 1. Utilisé pour moduler, directement ou indirectement, tous les paramètres autres que la résonance du filtre.
Mauve	Clavier 2. Voir clavier 1.
Vert	Paramètres de forme d'onde, de fréquence et de retard pour les LFO (oscillateurs de basse fréquence).

Forme	Fonction
Cercle	Paramètre général
Onde	Oscillateur basse fréquence
Carré	Générateur d'enveloppe
Rectangle	Vélocité

Veillez noter que les paramètres correspondant à un module ou sous-module ne peuvent être effectifs que si celui-ci est activé. Si ce n'est pas le cas, le paramètre en question est marqué d'un zéro afin d'indiquer que cette valeur ne sera pas appliquée. Par exemple, si le niveau du LFO (oscillateur basse fréquence) est à zéro, les paramètres liés à ce module seront marqués d'un zéro puisque le LFO est inactif.





Si vous ne l'avez pas encore fait et si vous ne vous sentez pas encore « au point » sur les banques sonores, reportez-vous à l'Annexe A de ce manuel.

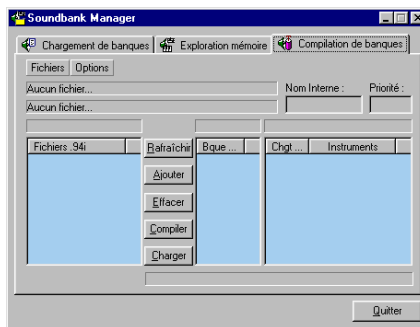
D. Utiliser vos banques sonores : Soundbank Manager

Nous y sommes ! L'étape suivante consiste à créer vos banques sonores si vous voulez utiliser vos instruments (créés avec *Instrument Manager*) dans vos compositions musicales. *Soundbank Manager* vous permet d'organiser vos fichiers **.94i** en banques que vous pourrez ensuite utiliser dans un séquenceur MIDI.

Cette étape consiste essentiellement en deux actions :

1. La banque sonore doit d'abord être créée ou, si elle existe, éditée (fichier **.94k**).
2. Une fois créée / éditée, la banque sonore doit être compilée dans un format qui permet de charger la banque dans la RAM de la carte sonore (fichier **.94b**).

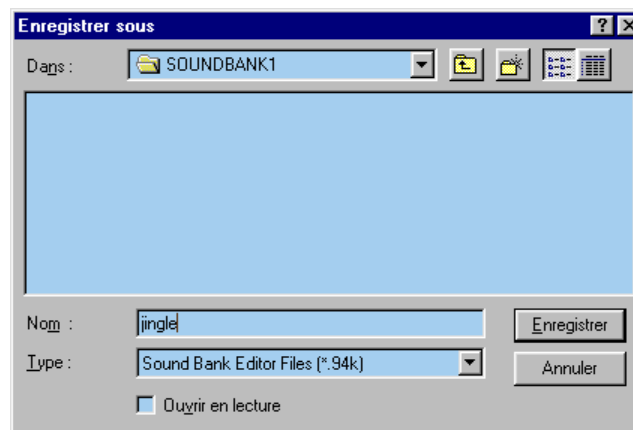
Avant toute chose, lancez *Soundbank Manager* en cliquant sur l'icône *Maxi Studio ISIS* dans la barre des tâches de Windows puis sur *Soundbank Manager*. Lorsque *Soundbank Manager* est ouvert, cliquez sur l'onglet *Compilation de banques*.



Avec le panneau *Compilation de banques*, vous pouvez soit **créer** soit **éditer une nouvelle banque sonore**.

Créer une banque sonore (fichier .94k)

Cliquez sur *Fichiers* et ensuite sélectionnez *Nouveau*. Une boîte de dialogue vous invite alors à entrer un nom pour votre nouvelle banque sonore. Sélectionnez le répertoire dans lequel vous avez au préalable enregistré vos instruments et donnez un nouveau nom à votre fichier **.94k**.



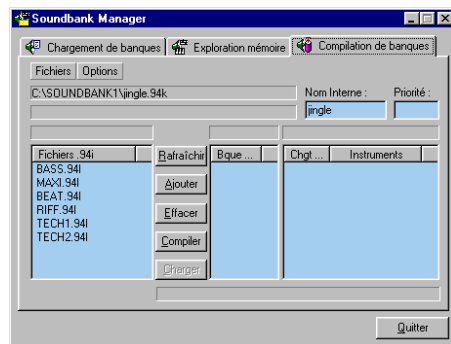
En entrant un nom dans le champ *Nom interne*, vous pouvez modifier le nom de la banque. Ce nom apparaîtra à chaque fois que vous la chargerez sans changer le nom du fichier **.94b**.

Cliquez sur *Enregistrer* : l'écran *Compilation de banques* réapparaît et vous indique le chemin du fichier que vous venez de charger (**C:\SOUNDBANK1\JINGLE.94K**) au-dessus des trois fenêtres d'exploration.

Le champ *Priorité* se situe complètement à droite de l'écran. Entrez dans ce champ un niveau de priorité par défaut pour votre nouvelle banque.

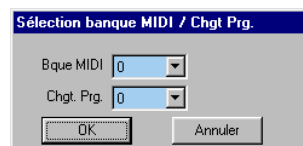


Si vous copiez d'autres fichiers **.94i** dans votre répertoire après avoir commencé à créer votre banque sonore, vous pouvez les faire apparaître dans l'explorateur en cliquant sur *Rafraîchir*.

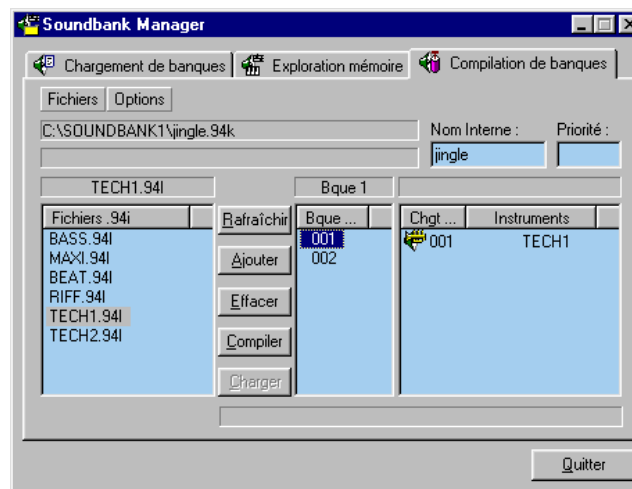


Ajouter et supprimer des instruments

Il vous suffit de sélectionner dans la fenêtre de gauche l'instrument que vous voulez ajouter ou supprimer dans votre banque sonore puis de cliquer sur *Ajouter* ou *Effacer*. Lorsque vous cliquez sur *Ajouter*, la fenêtre suivante apparaît à l'écran :



Entrez le numéro de la banque MIDI dans le champ *Bque MIDI* pour charger votre instrument dans une banque MIDI particulière et donnez ensuite une valeur pour le changement de programme (*Chgt Prg.*) correspondant à votre instrument. Cliquez sur *OK*. Répétez cette action jusqu'à ce que vous ayez chargé tous les instruments que vous souhaitez mettre dans votre banque sonore. Les instruments et leur positionnement s'afficheront alors dans les deux fenêtres de droite.



Si vous voulez effacer un instrument, cliquez sur le numéro de changement de programme (*Chgt Prog.*) correspondant à l'instrument que vous souhaitez effacer dans la fenêtre de droite puis cliquez sur *Effacer*.

Dans le menu *Fichiers*, cliquez sur *Enregistrer* pour sauvegarder les modifications que vous venez d'effectuer.

Modifier une banque sonore existante (fichier .94k)

Dans le menu *Fichiers*, sélectionnez *Ouvrir*. Une boîte de dialogue vous invite à donner le chemin et à sélectionner le nom de la banque que vous souhaitez charger. Suivez la même procédure décrite dans la partie précédente (*Ajouter et supprimer des instruments*).

Français



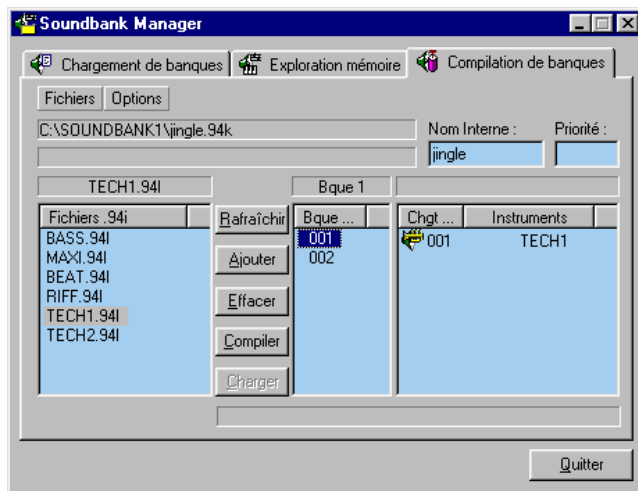
Le répertoire et le nom de votre banque compilée apparaissent juste au-dessus des informations concernant le fichier .94k.



Avec votre carte son Maxi Studio ISIS, vous disposez d'une mémoire de 4 Mo. Si vous avez besoin de mémoire supplémentaire, vous devez acheter une barrette SIMM et l'installer dans votre unité centrale. Reportez-vous au manuel *Hardware Guide* si vous avez besoin d'explications concernant l'installation de la barrette SIMM.

Compiler une banque sonore (fichier .94b)

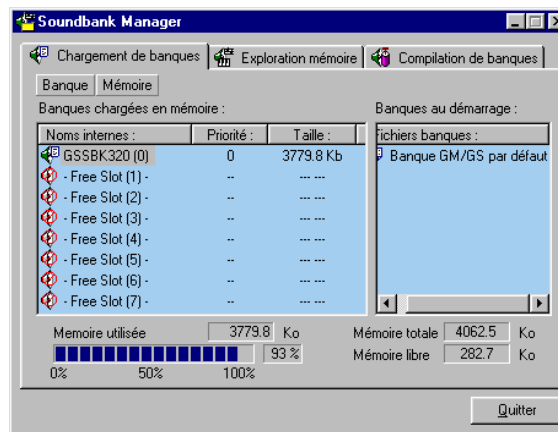
Dans le menu *Options*, sélectionnez *Compilation 94k*. Vous pouvez activer ou désactiver l'option *Nommer les fichiers .94b*. Si vous activez cette option, votre fichier .94b aura automatiquement le même nom que votre fichier .94k. Si vous dé-validez cette option, une boîte de dialogue *Enregistrer sous...* vous invite à entrer le nom de votre banque sonore. Cliquez sur *Compiler* pour donner à votre banque sonore un format qui vous permette de charger votre banque dans la RAM de votre carte son.



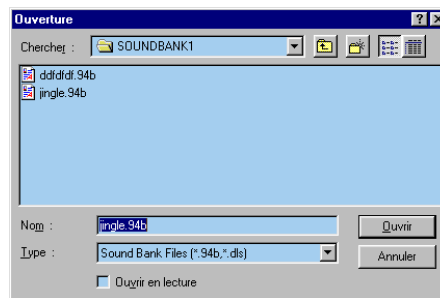
Il est possible de charger directement à partir d'ici votre nouvelle banque sonore en cliquant sur *Charger*.

Charger une banque sonore

A chaque fois que vous avez besoin d'une banque sonore, vous devez la charger dans la RAM. Pour cela, cliquez sur l'onglet *Chargement de banques* pour visualiser les banques sonores qui se trouvent dans la mémoire.



Pour charger une banque sonore, allez dans le menu *Banque* puis sélectionnez *Charger*.



Sélectionnez la banque sonore que vous voulez charger puis cliquez sur *Ouvrir*. La banque sonore devient alors visible dans la fenêtre *Banques chargées en mémoire*.

A chaque ligne apparaissant dans la fenêtre *Banques chargées en mémoire* correspond une banque sonore, son nom, la priorité qui lui a été attribuée et la place qu'elle occupe dans la mémoire.

A tout moment, vous pouvez obtenir le taux d'occupation de la RAM. Une représentation graphique (petits carrés bleus) vous l'indique juste en dessous de la fenêtre *Banques chargées en mémoire*.

Si vous avez chargé plus d'une banque sonore, vous pouvez sélectionner un numéro de priorité pour chaque banque sonore : dans le menu *Banque*, cliquez sur *Priorité* ou double-cliquez sur la banque sonore pour accéder à la fenêtre *Priorité*.



Entrez le numéro de priorité que vous souhaitez attribuer à votre banque sonore puis cliquez sur *Fermer*.

Sélectionnez la banque sonore que vous voulez supprimer. Dans le menu *Banque*, sélectionnez *Effacer*. Cliquez sur *Mémoire* et sur *Vide* si vous souhaitez vider complètement la RAM de votre carte Maxi Studio ISIS.

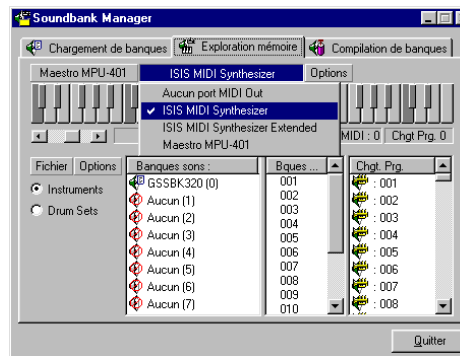
Si vous avez supprimé la banque sonore livrée avec la carte et que vous souhaitez la recharger : dans le menu *Mémoire*, sélectionnez *Initialise/Initialisation banque par défaut*.

Exploration mémoire

L'application *Soundbank Manager* intègre aussi un explorateur de mémoire avec plusieurs fonctions permettant de visualiser le contenu des banques sonores chargées dans la mémoire. La partie *Exploration mémoire* contient également un clavier virtuel afin de pouvoir tester vos instruments au fur et à mesure que vous les sélectionnez.



Le logiciel propose *ISIS MIDI Synthesizer Extended* comme port MIDI-Out par défaut. Cliquez sur *Oui*, ou sur l'onglet MIDI-Out au-dessus du clavier pour choisir un autre port.



- *Banques sons* : affiche les banques sonores qui se trouvent dans la mémoire.
- *Bques MIDI* : affiche toutes les banques MIDI présentes dans une banque sonore. Vous devez sélectionner la banque sonore que vous voulez explorer. Lorsque vous sélectionnez une banque sonore, *Soundbank Manager* vous demande de sélectionner un port MIDI-Out afin de pouvoir tester vos instruments. Une fois le port MIDI activé, vous pouvez jouer des notes sur le clavier virtuel.
- *Chgt Prg.* : affiche les instruments contenus dans la banque MIDI que vous avez sélectionnée. Lorsque vous sélectionnez une autre banque, le premier instrument de celle-ci est joué. Vous pouvez maintenant tester chaque instrument qui se trouve à l'intérieur de chaque banque.



Si vous souhaitez personnaliser votre configuration MIDI In/Out, cliquez sur *Options/Sauvegarder configuration entrée/sortie actuelle.*

Les instruments masqués par d'autres instruments appartenant à d'autres banques ayant des niveaux de priorité plus élevés ne seront pas visibles puisque l'explorateur ne montre que les instruments qui sont utilisables par un séquenceur.

Les informations qui se trouvent au-dessus des trois fenêtres d'exploration vous donnent la banque sonore, la banque MIDI et l'instrument courants et également la dernière note jouée sur le clavier. Toutes les touches du clavier virtuel n'apparaissent pas à l'écran : utilisez le curseur qui se trouve en dessous du clavier pour obtenir les touches qui ne sont pas à l'écran.

MIDI In/MIDI Out

Les menus MIDI In et MIDI Out au-dessus du clavier listent les ports périphériques qui sont actuellement disponibles dans votre système.

Désormais, vous êtes fin prêts pour créer vos morceaux de musique ! Vous pouvez maintenant utiliser le séquenceur livré avec votre kit Maxi Studio ISIS : Logic Audio Pro ISIS. Reportez-vous à son manuel électronique pour plus de détails ou bien au manuel d'introduction imprimé que vous trouverez dans la boîte Maxi Studio ISIS.



Si vous avez besoin de plus d'informations sur l'application *Gamer FX*, reportez-vous à son manuel électronique.

CONFIGURATION MULTIMEDIA : GAMER FX

L'application *Gamer FX* n'étant pas disponible dans la configuration *Mode Console 8/4*, vous devez vous mettre en configuration multimédia. Cliquez sur l'icône *Maxi Studio ISIS* dans la barre des tâches de Windows puis sélectionnez *Configuration* et enfin *Mode Multimédia*.

La partie qui suit vous explique comment utiliser *Gamer FX* pour ajouter des effets spéciaux à vos jeux préférés.

Pour utiliser les effets en temps réel de *Maxi Studio ISIS*, lancez d'abord *Gamer FX* puis votre jeu. Pour aller de l'un à l'autre, utilisez le raccourci Windows [Alt]+[Tab].



Pour appliquer des effets en temps réel à votre jeu :

1. Lancez *Gamer FX* à partir du menu *Maxi Studio ISIS*.
2. Choisissez votre ambiance sonore en cliquant sur la présélection que vous souhaitez ou bien créez votre propre ambiance (pour cela, reportez-vous au manuel électronique de *Gamer FX*).
3. Réduisez l'application *Gamer FX*.
4. Lancez votre jeu Windows ou DOS dans une fenêtre Windows.

5. Si vous désirez changer à nouveau l'ambiance sonore du jeu, vous devez basculer vers l'application *Gamer FX*.
6. Mettez en pause votre jeu (chaque jeu a son propre raccourci permettant d'arrêter momentanément le jeu) puis appuyez simultanément sur [Alt]+[Tab] jusqu'à ce que ce que l'icône *Gamer FX* soit sélectionnée. Lâchez les deux touches clavier : *Gamer FX* réapparaît à l'écran.
7. Changez votre ambiance sonore dans le panneau *Présélections* ou bien créez une nouvelle ambiance.
8. Retournez dans votre jeu ([Alt]+[Tab])...

ANNEXES

ANNEXE A : LES BANQUES SONORES

Si vous souhaitez échantillonner vos propres instruments, vous aurez besoin de créer vos propres banques sonores. Pour cela, vous devez d'abord mettre vos instruments échantillonnés (créés avec *Instrument Manager*) au bon format afin de pouvoir compiler une banque sonore.

Ces banques seront ensuite prêtes à être utilisées et chargées dans la RAM. Vous pourrez avoir accès à ces banques en même temps qu'aux instruments General MIDI (banque fournie en standard avec la carte Maxi Studio ISIS) depuis un séquenceur.

La création et la compilation des banques font l'objet d'explications dans ce manuel. Nous verrons également la notion de « priorité », utile lorsque plus d'une banque est chargée dans la RAM.

Fichiers .94

Faisons d'abord un point sur les différents formats des fichiers **.94**. Chaque format correspond à une étape bien précise dans votre création musicale. Chaque étape est indispensable pour créer une banque sonore utilisable.

- **Fichiers .94i.** Ces fichiers sont créés parallèlement aux fichiers **.WAV** ou **.SMP** avec *Instrument Manager* et contiennent une description binaire d'un son ou d'un instrument particulier.
- **Fichiers .94k.** Lorsque vous avez créé assez d'instruments (ou de fichiers **.94i**), ceux-ci doivent être « assemblés » en fichiers **.94k**. Dans ce format, chaque son ou instrument est représenté de manière binaire. Les fichiers **.94k** contiennent également toutes les autres informations nécessaires concernant les sons telles que le *numéro de patch*, la *banque MIDI* à jouer et le niveau de priorité. (Tous ces termes sont expliqués ci-après).



Pour simplifier la compréhension de la chaîne, on peut considérer le **fichier .94k** comme étant un fichier de programmation indispensable à la compilation de la banque mais inutilisable par votre séquenceur. Une fois que vous avez compilé votre banque sonore (dans un fichier **.94b**), il est recommandé de garder votre **fichier .94k**. Il est impossible d'éditer une banque sonore compilée alors que le **fichier .94k**, lui, peut être édité et recompilé rapidement dans une autre banque fonctionnelle.

- **Fichiers .94b** Ces fichiers binaires peuvent être considérés comme étant vos banques sonores compilées à partir des fichiers **.94k**. Chacun de ces fichiers contient une série de messages MIDI qui définissent votre banque sonore et peut être chargé dans la RAM.

Pour résumé, essayer d'utiliser ce moyen mnémotechnique :

.94i pour instrument,

.94b pour bank

.94k pour kontenu (Nous avons fait de notre mieux...)

Afin de mener à bien toutes ces étapes, il est impératif d'avoir tous les fichiers **.WAV** ou **.SMP**, **.94i** et **.94k** dans le même répertoire.

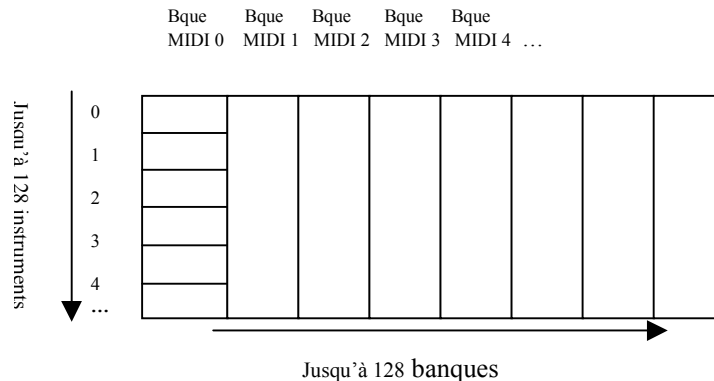
En revanche, les banques compilées (fichiers **.94b**) peuvent être stockées dans un autre répertoire puisque les fichiers correspondants contiennent toutes les informations nécessaires.

Les Banques sonores, les Banques MIDI et leurs instruments

Le point d'explication suivant fait la distinction entre deux types de banques : la banque sonore et la banque MIDI. La représentation schématique suivante vous montre à quoi ressemblerait une banque sonore si on pouvait la visualiser.



Chaque banque MIDI à l'intérieur d'une banque sonore contient sa propre liste d'instruments (jusqu'à 128).



Chaque banque sonore est composée de 128 banques MIDI. Chaque banque MIDI possède 128 instruments. Il est donc possible de stocker jusqu'à 16 384 instruments (128x128) dans une seule banque sonore. Par contre, il faut vous assurer d'avoir assez de RAM mais là, c'est une autre histoire...

Evidemment, certaines de ces banques MIDI seront partiellement ou entièrement vides mais la théorie veut que chaque banque ait une capacité de stockage de 128 banques MIDI qui elles-mêmes peuvent contenir 128 instruments.

Dans la banque sonore standard fournie avec la carte Maxi Studio ISIS, la banque MIDI 0 correspond à la banque General MIDI et contient 128 instruments.

Les variations des instruments General MIDI sont contenues dans les banques MIDI suivantes.



Afin d'éviter toute confusion, notez que dans la terminologie General MIDI, une « banque » et une « variation » définissent la même chose. Dans ce manuel, les termes « banque MIDI » et « banque sonore » désignent deux choses différentes. Le terme « variation » désigne le groupe d'instruments contenus dans une même banque MIDI.

Dans le schéma suivant, par exemple, la banque MIDI 8 contient une variation pour les instruments 1, 5, 6 & 7 et la banque MIDI 16 contient une deuxième variation pour les instruments 1, 5 & 6.

	General MIDI	Banque MIDI 8	Banque MIDI 16		
0	Grand Piano	Piano 1v	Piano 1v		
1	Bright Piano				
2	El. Grand Piano				
3	Bright Piano				
4	H. Tonk Piano	Detuned EP1	El. Piano 1v		
5	El. Piano 1	Detuned EP2	El. Piano 2v		
6	El. Piano 2	Coupled Hps.			
...	Harpichord				

Jusqu'à 128 instruments (ou patches)

Jusqu'à 128 banques MIDI contenant des variations d'instruments

Numéro de Patch, Variation et Changement de Programme

Après l'exploration d'une banque sonore, voyons ensemble la terminologie correspondante.

➤ **Patch.** Dans le langage MIDI, on appelle « patch » un instrument. Dans la représentation ci-dessus, si l'instrument 1 de la banque General MIDI est un

grand piano, alors on l'appellera dans le langage MIDI le « Patch 1 » de la banque MIDI 0.

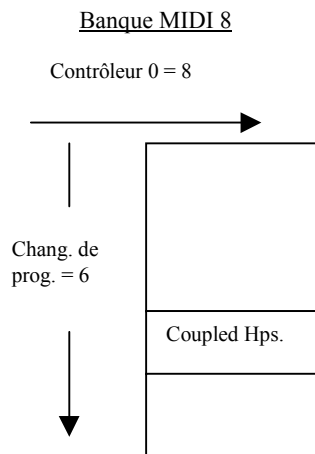
- **Variation.** Des confusions peuvent avoir lieu lors de l'utilisation de ce terme parce qu'il est parfois utilisé pour désigner un instrument et également une banque MIDI elle-même. Une variation est une série d'instruments contenue dans une même banque MIDI.

Lorsque vous créez vos banques, vous êtes libre d'organiser vos instruments sans les regrouper. Par exemple, le Patch 1 de la banque MIDI 1 n'est pas obligatoirement une variante du Patch 1 de la banque MIDI 0.

- **Changement de Programmes.** C'est ici que les choses se compliquent un peu. Le Patch 1 de la banque MIDI 0 est un grand piano. *C'est aussi le changement de programme 1 de la banque General MIDI.* Le changement de programme est en fait le numéro de l'index d'instruments à l'intérieur d'une banque MIDI particulière utilisé à partir d'un séquenceur pour accéder à l'instrument. Un *Patch* (instrument) est par conséquent accessible à l'intérieur d'une banque MIDI par *Changement de programme*, la banque MIDI étant accessible que si l'on sélectionne le numéro de la banque en question.

Dans votre séquenceur Logic Audio Pro ISIS, deux commandes sont importantes pour utiliser vos banques sonores :

- **La sélection de la banque.** Pour utiliser une banque MIDI particulière, vous devez envoyer un message « Bank Select » contenant le numéro de la banque MIDI. Dans le langage General MIDI, cette commande est connue sous le nom de « Controlller 0 » (contrôleur 0). Vous pouvez ainsi envoyer un message « Controlller 0 » avec une valeur de 8 (si vous voulez accéder à la banque MIDI 8) ou avec une valeur de 0 (si vous voulez accéder à la banque MIDI 0).



- **Changement de programme.** Pour utiliser un patch particulier, vous devez envoyer un message de changement de programme avec le numéro de programme attribué à l'instrument.

Dans l'exemple ci-contre :

Si vous voulez utiliser l'instrument Coupled Harpsichord, vous devez suivre dans l'ordre ces instructions :

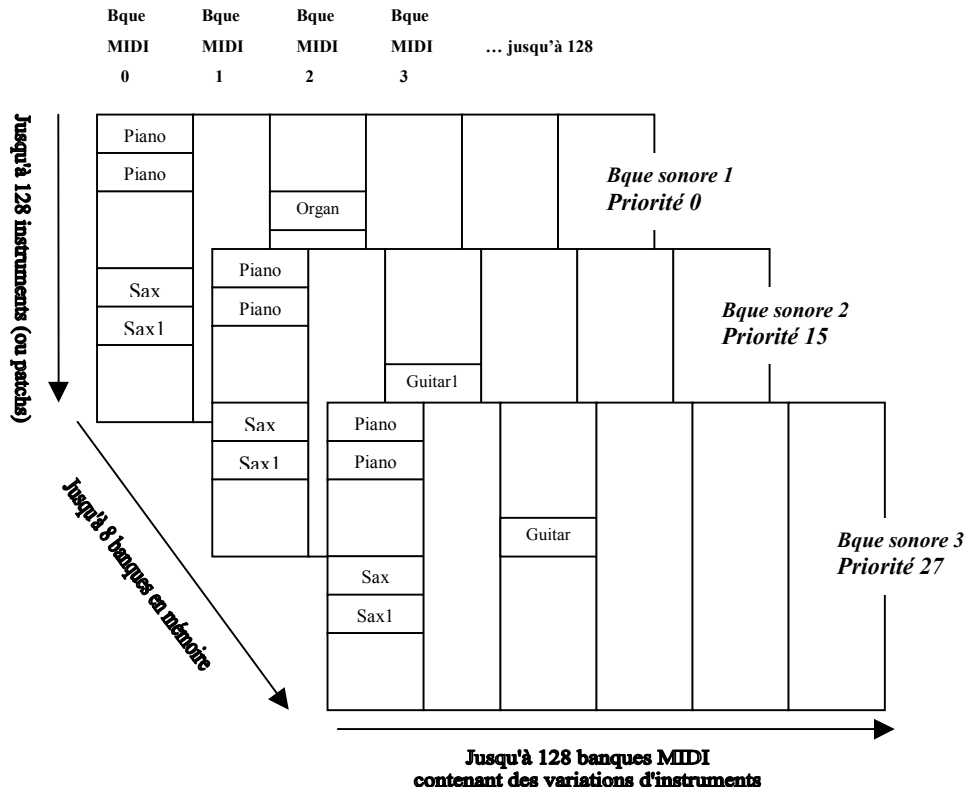
1. Envoyer un message « Controller 0 » (contrôleur 0) avec la valeur 8 (banque MIDI 8).
2. Envoyer un message « Program Change » (changement de programme) avec la valeur 6 (Patch 6).

Niveaux de priorité

Il est possible de charger jusqu'à 8 banques sonores en même temps. Dans l'exemple qui vous est donné ci-après, dans la banque MIDI 0, les patches 1, 2, 5 & 6 de la banque sonore à laquelle a été assignée la priorité 1 vont masquer les instruments équivalents de la banque sonore ayant la priorité 0. Dans la banque MIDI 2, le patch 4 dans les deux banques sonores ayant les priorités 0 et 1 sera masqué par la guitare de la banque sonore avec la priorité 2.



Afin d'offrir plus de possibilités, le synthétiseur interne de Maxi Studio ISIS fonctionne avec un système de priorité. Vous pouvez sélectionner un niveau de priorité entre 0 et 127. Plus le chiffre est élevé, plus la priorité l'est, elle aussi. Si deux instruments de deux banques sonores différentes appartiennent à la même banque MIDI et ont le même numéro de programme, l'instrument de la banque sonore possédant le numéro de priorité le plus élevé « masquera » l'autre instrument de la banque sonore ayant un numéro de priorité inférieur.



ANNEXE B : LE SYNTHETISEUR MIDI

Instruments General MIDI

Le tableau suivant liste les 128 instruments General MIDI qui peuvent être utilisés sur tous les canaux sauf sur le canal 10 qui est exclusivement réservé aux percussions.



« PC » signifie
« Program Change » (Changement de programme).

PC	GENERAL MIDI	PC	GENERAL MIDI	PC	GENERAL MIDI	PC	GENERAL MIDI
1	(Grand) Piano 1	33	Acoustic Bass	65	Soprano Sax	97	FX 1 (rain)
2	(Bright) Piano 2	34	Elec. Bass (finger)	66	Alto Sax	98	FX 2 (soundtrack)
3	(El. Grd) Piano 3	35	Elec. Bass (pick)	67	Tenor Sax	99	FX 3 (crystal)
4	Honky-tonk Piano	36	Fretless Bass	68	Baritone Sax	100	FX 4 (atmosphere)
5	El. Piano 1	37	Slap Bass 1	69	Oboe	101	FX 5 (brightness)
6	El. Piano 2	38	Slap Bass 2	70	English Horn	102	FX 6 (goblins)
7	Harpsichord	39	Synth Bass 1	71	Bassoon	103	FX 7 (echoes)
8	Clavi	40	Synth Bass 2	72	Clarinet	104	FX 8 (sci-fi)
9	Celesta	41	Violin	73	Piccolo	105	Sitar
10	Glockenspiel	42	Viola	74	Flute	106	Banjo
11	Music Box	43	Cello	75	Recorder	107	Shamisen
12	Vibraphone	44	Contrabass	76	Pan Flute	108	Koto
13	Marimba	45	Tremolo Strings	77	Blown Bottle	109	Kalimba
14	Xylophone	46	Pizzicato Strings	78	Shakuhachi	110	Bagpipe
15	Tubular Bells	47	Orchestral Harp	79	Whistle	111	Fiddle
16	Santur	48	Timpani	80	Ocarina	112	Shanai
17	Drawnbar Organ	49	String Ensemble 1	81	Lead 1 (square)	113	Tinkle Bell
18	Percussive Organ	50	String Ensemble 2	82	Lead 2 (sawtooth)	114	Agogo
19	Rock Organ	51	Synth Strings 1	83	Lead 3 (calliope)	115	Steel Drums
20	Church Organ	52	Synth Strings 2	84	Lead 4 (chiff)	116	Woodblock
21	Reed Organ	53	Choir Aahs	85	Lead 5 (charang)	117	Taiko Drum
22	Accordion(French)	54	Voice Oohs	86	Lead 6 (voice)	118	Melodic Tom
23	Harmonica	55	Synth Voice	87	Lead 7 (fifths)	119	Synth Drum
24	Tango Accordion	56	Orchestra Hit	88	Lead 8 (bass+lead)	120	Reverse Cymbal
25	Ac. Guitar (nylon)	57	Trumpet	89	Pad 1 (fantasia)	121	Gt. Fret Noise
26	Ac. Guitar (steel)	58	Trombone	90	Pad 2 (warm)	122	Breath Noise
27	El. Guitar (jazz)	59	Tuba	91	Pad 3 (polysynth)	123	Seashore
28	El. Guitar (clean)	60	Muted Trumpet	92	Pad 4 (choir)	124	Bird Tweet
29	El. Guitar (muted)	61	French Horn	93	Pad 5 (bowed)	125	Teleph. Ring
30	Overdriven Guitar	62	Bass Section	94	Pad 6 (metallic)	126	Helicopter
31	Distortion Guitar	63	Synth Brass 1	95	Pad 7 (halo)	127	Applause
32	Guitar harmonics	64	Synth Brass 2	96	Pad 8 (sweep)	128	Gunshot

Les variations d'instruments

PC	General MIDI	Bque MIDI 1	Bque MIDI 2	Bque MIDI 8	Bque MIDI 9	Bque MIDI 16	Bque MIDI 24	Bque MIDI 32	Bque MIDI 127
1	(Grand) Piano 1			Piano 1w		Piano 1d			Acou Piano 1
2	(Bright) Piano 2								Acou Piano 2
3	(El. Grd) Piano 3								Acou Piano 3
4	Honky-tonk Piano								Elec Piano1
5	El. Piano 1			Detuned EP 1		El. Piano 1v	60's El. Piano		Elec Piano 2
6	El. Piano 2			Detuned EP 2		El. Piano 2v			Elec Piano 3
7	Harpsichord			Coupled Hps.			Harpsi. 0		Elec Piano 4
8	Clavi								Honky Tonk
9	Celesta								Elec Org 1
10	Glockenspiel								Elec Org 2
11	Music Box								Elec Org 3
12	Vibraphone								Elec Org 4
13	Marimba								Pipe Org 1
14	Xylophone								Pipe Org 2
15	Tubular Bells			Church Bell	Carillon				Pipe Org 3
16	Dulcimer (Santur)								Accordion
17	Drawbar Organ			Det. Organ 1		60's Organ 1		Organ 4	Harpsi 1
18	Percussive Organ			Det. Organ 2				Organ 5	Harpsi 2
19	Rock Organ								Harpsi 3
20	Church Organ			Ch. Organ 2		Ch. Organ 3			Clavi 1
21	Reed Organ								Clavi 2
22	Accordion (french)			Acc. (Italian)					Clavi 3
23	Harmonica								Celesta 1
24	Tango Accordion								Celesta 2
25	Ac. Guitar (Nylon)			Ukulele		Nylon Gt. 0		Nylon Gt. 2	Syn Brass 1
26	Ac. Guitar (Steel)			12-str. Guitar		Mandolin			Syn Brass 2
27	El. Guitar (jazz)			Hawaiian Gt.					Syn Brass 3
28	El. Guitar (clean)			Chorus Gt.					Syn Brass 4
29	El. Guitar (muted)			Funk Gt.		Funk Gt.2			Syn Bass 1
30	Overdriven Guitar								Syn Bass 2
31	Distortion Guitar			Feedback Gt.					Syn Bass 3
32	Guitar harmonics			Gt. Feedback					Syn Bass 4

PC	General MIDI	Bque MIDI 1	Bque MIDI 2	Bque MIDI 8	Bque MIDI 9	Bque MIDI 16	Bque MIDI 24	Bque MIDI 32	Bque MIDI 127
33	Acoustic Bass								Fantasy
34	Finger Bass								Harmo Pan
35	Picked Bass								Chorale
36	Fretless Bass								Glasses
37	Slap Bass 1								Soundtrack
38	Slap Bass 2								Atmosphere
39	Synth Bass 1	Synth Bass101		Synth. Bass 3					Warm Bell
40	Synth Bass 2			Synth. Bass 4		Rubber Bass			Funny Vox
41	Violin			Slow Violin					Echo Bell
42	Viola								Ice Rain
43	Cello								Oboe 2001
44	Contrabass								Echo Pan
45	Tremolo Strings								Doctor Solo
46	Pizzicato Strings								School Daze
47	Orchestral Harp								Bell Singer
48	Timpani								Square Wave
49	String Ensemble 1			Orchestra					Str Sect 1
50	String Ensemble 2								Str Sect 2
51	Synth Strings 1			Syn Strings 3					Str Sect 3
52	Synth Strings 2								Pizzicato
53	Choir Aahs							Choir Aahs 2	Violin 1
54	Voice Oohs								Violin 2
55	Synth Voice			Synth Voice2					Cello 1
56	Orchestra Hit								Cello 2
57	Trumpet								Contrabass
58	Trombone	Trombone2							Harp 1
59	Tuba								Harp 2
60	Muted Trumpet								Guitar 1
61	French Horn	Fr. Horn2							Guitar 2
62	Brass Section			Brass 2					Elec Gtr 1
63	Synth Brass 1			Syn Brass 3		Analog Brs 1			Elec Gtr 2
64	Synth Brass 2			Syn Brass 4		Analog Brs 2			Sitar
65	Soprano Sax								Acou Bass 1
66	Alto Sax								Acou Bass 2
67	Tenor Sax								Elec Bass 1
68	Baritone Sax								Elec Bass 2

Français

PC	General MIDI	Bque MIDI 1	Bque MIDI 2	Bque MIDI 8	Bque MIDI 9	Bque MIDI 16	Bque MIDI 24	Bque MIDI 32	Bque MIDI 127
69	Oboe								Slap Bass 1
70	English Horn								Slap Bass 2
71	Bassoon								Fretless 1
72	Clarinet								Fretless 2
73	Piccolo								Flute 1
74	Flute								Flute 2
75	Recorder								Piccolo 1
76	Pan Flute								Piccolo 2
77	Blown Bottle								Recorder
78	Shakuhachi								Pan Pipes
79	Whistle								Sax 1
80	Ocarina								Sax 2
81	Lead 1 (square)	Square		Sine Wave					Sax 3
82	Lead 2 (sawtooth)	Saw		Doctor Solo					Sax 4
83	Lead 3 (calliope)								Clarinet 1
84	Lead 4 (chiff)								Clarinet 2
85	Lead 5 (charang)								Oboe
86	Lead 6 (voice)			Lead Voice2					Engl Horn
87	Lead 7 (fifths)								Bassoon
88	Lead8 (bass+lead)								Harmonica
89	Pad 1 (new age)								Trumpet 1
90	Pad 2 (warm)								Trumpet 2
91	Pad 3 (polysynth)								Trombone 1
92	Pad 4 (choir)			Pad Choir2					Trombone 2
93	Pad 5 (bowed)								Fr Horn 1
94	Pad 6 (metallic)								Fr Horn 2
95	Pad 7 (halo)								Tuba
96	Pad 8 (sweep)								Brs Sect 1
97	FX 1 (rain)								Brs Sect 2
98	FX 2 (soundtrack)								Vibe 1
99	FX 3 (crystal)	Syn Mallet							Vibe 2
100	FX4 (atmosphere)								Syn Mallet
101	FX 5 (brightness)			Brightness2					Wind Bell
102	FX 6 (goblins)			Goblins2					Glock
103	FX 7 (echoes)	Echo Bell	Echo Pan						Tube Bell
104	FX 8 (sci-fi)								Xylophone

PC	General MIDI	Bque MIDI 1	Bque MIDI 2	Bque MIDI 8	Bque MIDI 9	Bque MIDI 16	Bque MIDI 24	Bque MIDI 32	Bque MIDI 127
105	Sitar	Sitar2							Marimba
106	Banjo								Koto
107	Shamisen								Sho
108	Koto			Taisho Koto					Shakuhachi
109	Kalimba								Whistle 1
110	Bag pipe								Whistle 2
111	Fiddle								Bottleblow
112	Shanai								Breathpipe
113	Tinkle Bell								Timpani
114	Agogo								Melodic Drum
115	Steel Drums								Deep Snare
116	Woodblock			Castanets					Elec Perc 1
117	Taiko Drum			Concert BD					Elec Perc 2
118	Melodic Tom			Melo Tom 2					Taiko
119	Synth Drum			808 Tom	Elec Perc1				Taiko rim
120	Reverse Cymbal								Cymbal



Chaque case vide correspond au même son que la banque MIDI précédente. Par exemple, l'instrument 120 de la banque MIDI 16 est une cymbale (comme dans la banque GM par défaut) mais l'instrument 119 de la banque MIDI 16 est Elec Perc 1 (comme dans la banque MIDI 9).



Ces instruments peuvent être utilisés sur tous les canaux sauf sur le canal 10 qui est réservé aux percussions. On peut obtenir les effets spéciaux de la même manière que les instruments : activez le contrôleur 0 avec la valeur correspondant à la banque contenant l'effet souhaité, envoyez alors un changement de programme (PC).

- Le patch 125 de la banque MIDI 0 est une sonnerie de téléphone (*Telephone Ring*). Ce patch correspond également au changement de programme n° 125 de la banque General MIDI.
- Le patch 125 de la banque MIDI 3 est une porte qui se ferme (*Door Closing*). Pour accéder à cette banque MIDI, vous devez donc envoyer un contrôleur 0 avec une valeur de 3 suivie du changement de programme n° 125.

Effets spéciaux

PC	General MIDI	BqueMIDI 1	Bque MIDI 2	Bque MIDI 3	Bque MIDI 4	Bque MIDI 5
121	Gt. Fret Noise	Gt. Cut Noise	String Slap			
122	Breath Noise	Fl. Key Click				
123	Seashore	Rain	Thunder	Wind	Stream	Bubble
124	Bird Tweet	Dog	Horse Gallop	Bird 2		
125	Teleph. Ring	Teleph. Ring 2	Door Creaking	Door Closing	Scratch	Wind chime
126	Helicopter	Car Engine Start	Car Braking	Car Pass	Car Crash	Police Siren
127	Applause	Laughing	Screaming	Punch	Heart Beat	Footstep
128	Gunshot	Machine gun	Lasergun	Explosion		

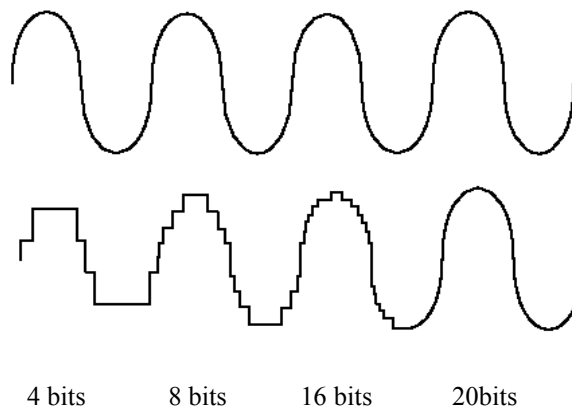
PC	Bque MIDI 6	Bque MIDI 7	Bque MIDI 8	Bque MIDI 9	Bque MIDI 10	BqueMIDI 127
121						Castanets
122						Triangle
123						Orche Hit
124						Telephone
125						Bird Tweet
126	Train	Jet Takeoff	Starship	Burst Noise		One Note Jam
127						Water Bell
128						Jungle Tune

La banque MIDI 127 contient les effets spéciaux MT 32.

ANNEXE C :
L'ENREGISTREMENT
NUMERIQUE

L'alphabet informatique est très simple. En fait, il n'existe que deux caractères dans cet alphabet : 0 et 1 ! Tous les mots de son vocabulaire sont eux-mêmes constitués de différentes combinaisons de ces deux caractères. Dans cette combinaison, chaque caractère est alors appelé octet (ou « bit » en anglais). Lorsque l'on parle de signal 8 bits ou 16 bits, cela signifie que chaque valeur enregistrée est représentée par 8 ou 16 chiffres. Vous me suivez ? Bien, continuons alors. Le tableau suivant vous explique le nombre possible de combinaisons pour chacune des résolutions (8 ou 16 bits). Evidemment, plus il existe de possibilités et plus la reproduction de l'enregistrement est précise.

8 bits	16 bits
00000000=0	0000000000000000=0
11111111=256	1111111111111111=65,535



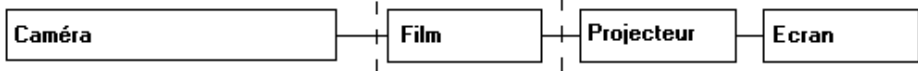
Comme vous pouvez le voir, plus le nombre de bits est grand et plus le signal est précis (et plus la dynamique, c'est à dire la différence entre le volume minimum et le volume maximum, est grande puisque chaque bit fournit une dynamique de 6 dB). Vous êtes encore là ? Bien.

Avec l'avènement de l'ère numérique, échantillonnage (ou sampling), échantillonneur (ou sampler), échantillons (ou samples)... sont des mots que l'on entend très souvent ! Mais qu'est-ce que l'échantillonnage au juste ? Comment est-ce que cela fonctionne ? Au cas où vous seriez fatigué de toute cette science, voici une explication très simple : Prenons l'exemple du cinéma : Lorsqu'un film est tourné, 24 images fixes sont enregistrées par seconde. En fait, l'image est au film ce que l'échantillon est au son et quand les images sont projetées les unes après les autres sur un écran, l'œil humain, grâce à sa rétine, reconstitue la fluidité.

Chaîne numérique audio



Chaîne numérique vidéo



Il s'agit donc du même principe pour l'échantillonnage sonore. La caméra est transformée en convertisseur analogique-numérique. Le nombre d'images par seconde

devient le taux d'échantillonnage (c'est à dire le nombre de signaux sonores enregistrés par seconde, à savoir 44 100 pour une qualité d'échantillonnage équivalente à celle d'un CD-Audio). Le projecteur est remplacé par un convertisseur numérique-analogique, et l'écran est transformé en amplificateur et haut-parleur/enceinte.

Chaque échantillonneur a ses propres particularités et évidemment le logiciel et le matériel utilisés, ainsi que le taux d'échantillonnage, vont déterminer la qualité du son numérique produit. Plus le taux d'échantillonnage est élevé, plus la restitution du son est fidèle au son d'origine. Une résolution de 16 bits offre également une plus grande qualité. Plus important encore (et on a trop souvent tendance à l'oublier) : la qualité du circuit qui convertit l'analogique en numérique et vice versa influe énormément sur la qualité du son. Le convertisseur a le rôle extrêmement délicat de « disséquer » de manière la plus précise possible, par exemple, la voix de Pavarotti et de la transformer en chiffres binaires. Il doit ensuite reconstituer le signal audio du maestro d'opéra à partir de millions de 0 et de 1.

Comme pour les enregistrements analogiques traditionnels, la qualité de l'original est extrêmement importante. Un son bien échantillonné fournira une qualité nécessaire à des modifications et des reconstitutions ultérieures.

ASSISTANCE TECHNIQUE & CARTE DE GARANTIE

Avant de nous contacter (*), merci de réunir les informations suivantes :

- Nom du produit
- Numéro de produit (au-dessus du code-barres de l'emballage)
- Date d'achat du produit
- Message d'erreur affiché à l'écran et étapes de l'installation passées avec succès
- Configuration système :

☞ Processeur

☞ Mémoire

☞ Environnement logiciel

☞ Carte graphique

SI VOUS SOUHAITEZ RETOURNER UN PRODUIT

Guillemot offre une garantie d'un an pièces et main d'œuvre. Merci de compléter la carte de garantie et de la retourner le plus vite possible à l'adresse indiquée (*). Vous serez enregistré dans notre fichier afin de recevoir des informations sur nos nouveautés, offres promotionnelles. Pour retourner un produit MAXI, contactez le support technique Guillemot (*).

En Europe : après avoir vérifié avec les techniciens que le produit est défectueux, veuillez retourner le produit à votre revendeur informatique. C'est lui qui retournera le produit défectueux et c'est auprès de lui que Guillemot effectuera l'échange. Pour réparation ou échange, veuillez inclure une copie datée de votre preuve d'achat prouvant que le produit est toujours sous garantie.

Au Canada : Pour obtenir le remboursement d'un produit (frais d'envoi et de gestion exclus), vous devez d'abord appeler l'assistance technique de Guillemot (*) afin que l'on vous donne un numéro de retour. Vous devez indiquer ce numéro et la mention « Warranty Return » sur la boîte d'envoi. Vous devez également joindre à votre envoi une photocopie de la facture d'origine et expliquer la raison pour laquelle vous retournez ce produit. Assurez-vous que le produit que vous retournez est bien complet : manuel(s), câbles, boîte, carte de garantie, ...

ADRESSE POUR LES RETOURS AU CANADA : **Guillemot – 5375, rue Paré – Montréal (Québec) – Canada**

(*) Pour obtenir les coordonnées de votre hotline, reportez-vous à la fin du manuel.

Carte de Garantie

Guillemot garantit ce produit 1 an à compter de la date d'achat. Merci de remplir cette carte et de la retourner au plus vite à l'adresse indiquée à la fin de ce manuel. Vous recevrez des informations sur nos nouveautés et nos offres promotionnelles.



Numéro du produit (inscrit au-dessus du code-barres).....
 Date d'achat.....
 Madame ☐ Monsieur ☐
 Nom..... Prénom.....
 Société..... Fonction.....
 Adresse.....

 Code Postal.....
 Pays.....
 N° Tél..... N° Fax.....
 Email.....
Où avez-vous connu ce produit ?
☐ Site Internet :..... ☐ Article de presse :.....
☐ Démonstration magasin/vendeur ☐ Bouche à oreille
☐ Salon professionnel ☐ Autre :.....
Où avez-vous acheté ce produit ?
☐ Détaillant spécialisé ☐ Internet :.....
☐ Multi-spécialiste ☐ Autre :.....
Vous avez acheté ce produit pour :
☐ Sa notoriété ☐ Ses caractéristiques
☐ Son prix ☐ Autre :.....
Quels magazines informatiques lisez-vous le plus souvent ?
☐ PC/jeux video :.....
☐ Autre :.....

Système d'exploitation :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Windows 3.1 ou 3.11 | <input type="checkbox"/> Windows 95/98 ou NT |
| <input type="checkbox"/> Linux | <input type="checkbox"/> Autre :..... |
| <input type="checkbox"/> Pentium 75 et plus | <input type="checkbox"/> Pentium MMX 166 et plus |
| <input type="checkbox"/> Pentium II 233 et plus | <input type="checkbox"/> Pentium III :..... |
| <input type="checkbox"/> Processeur Cyrix :..... | <input type="checkbox"/> Processeur AMD :..... |
| <input type="checkbox"/> Mac :..... | <input type="checkbox"/> Carte son :..... |
| <input type="checkbox"/> Carte MPEG :..... | <input type="checkbox"/> Graveur CD-R :..... |
| <input type="checkbox"/> Lecteur CD/DVD :..... | <input type="checkbox"/> Carte VGA :..... |
| <input type="checkbox"/> Carte TV :..... | <input type="checkbox"/> Carte accélératrice 3D :..... |
| <input type="checkbox"/> Autre :..... | |

Parmi le(s) produit(s) suivant(s), le(s)quel(s) possédez-vous ?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Scanner :..... | <input type="checkbox"/> Modem :..... |
| <input type="checkbox"/> Chaîne hi-fi :..... | <input type="checkbox"/> Console de jeux :..... |

Quels types de jeux préférez-vous ?

- | | |
|--------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Course | <input type="checkbox"/> Aventure/jeu de rôle |
| <input type="checkbox"/> Jeux de tir | <input type="checkbox"/> Simulation de vol |
| <input type="checkbox"/> Sport | <input type="checkbox"/> Stratégie |
| <input type="checkbox"/> Action 3D | <input type="checkbox"/> Arcade/plate-forme |

Quels accessoires ou produits multimédias pensez-vous acquérir dans les six prochains mois ?

☐ Je ne désire pas recevoir d'informations sur les nouveaux produits Guillemot

☐ Je ne désire pas recevoir d'offres promotionnelles ou d'informations sur les partenaires privilégiés de Guillemot

Magasin : Ville :

Cachet du Revendeur avec la date d'achat :

