



**PLAY**

# **Le Système PLAY d'EastWest**

**Manuel Utilisateurs**



Les renseignements de ce document sont soumis à des changements sans préavis et ne représentent pas d'engagement de la part d'East West Sounds, Inc. Le logiciel et les sons décrits dans ce document sont soumis aux Accords de licence et ne peuvent pas être copiés sur d'autres média. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ou transmise d'aucune façon ni enregistrée, quel qu'en soit le but, sans permission préalable écrite de la part d'East West Sounds, Inc. Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées (®) de leurs propriétaires respectifs. © East West Sounds, Inc., 2007. Tous droits réservés.

© East West Sounds, Inc., 2007. Tous droits réservés.

East West Sounds, Inc.  
6000 Sunset blvd  
Hollywood, CA 90028  
Etats-Unis

1-323-957-6969 voix

1-323-957-6966 fax

Pour les questions concernant l'autorisation des produits : [licensing@eastwestsounds.com](mailto:licensing@eastwestsounds.com)

Pour les renseignements plus généraux sur les produits : [info@eastwestsounds.com](mailto:info@eastwestsounds.com)

<http://support.soundsonline.com>

Version d'octobre 2008

## **Crédits**

### **Producer**

Doug Rogers

### **Software Development**

Klaus Voltmer, Patrick Stinson, Stefan Kersten, Klaus Lebkücher,  
Toine Diepstraten, Stefan Podell, Ezra Buchla, Nicholas Cardinal,  
Jonathan Kranz, David Kendall, Günter Hirscher, Olivier Frappier,  
Doug Rogers, Nick Phoenix, Rhys Moody, Stefan Leiste

### **Manual**

John Philpit



**PLAY**

## **1. Bienvenue**

- 2 A propos d'EastWest**
- 3 Le Producteur : Doug Rogers**
- 5 Les Studios EastWest**
- 8 Comment Utiliser ce Manuel et les Autres**
- 9 Documentation en Ligne et Autres Ressources**

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## Bienvenue

### A Propos d'EastWest

EastWest ([www.soundsonline.com](http://www.soundsonline.com)) se consacre à l'innovation permanente accompagnée d'un souci de qualité intransigeante, établissant ainsi la norme de ce type de produits, en tant que producteur de CDs d'échantillons et d'Instruments Virtuels (logiciels), reconnu et encensé.

Le fondateur et producteur Doug Rogers possède une expérience de plus de 30 années dans l'industrie de l'audio et a reçu de nombreux de prix de l'industrie du disque, tel que celui d'« Ingénieur du Son de l'Année » en 2005, « The Art of Digital Music » l'a nommé, l'un des « 56 Artistes Visionnaires & Inspirés », dans le livre du même nom. En 1988, il a fondé EastWest, l'un des producteurs de sons les plus ovationnés dans le monde et destinataire de plus de 50 prix d'industrie, plus qu'aucun autre. Son approche de la qualité, sans aucun compromis et ses idées novatrices ont permis à EastWest d'être leader de son marché depuis 20 ans.

En 1997 Rogers fait équipe avec le producteur/compositeur Nick Phoenix et remet sur pied Quantum Leap, une division d'EastWest, pour produire des bibliothèques d'échantillons de haute qualité, sans aucun compromis et des instruments virtuels. Les instruments virtuels Quantum Leap sont surtout produits par Nick Phoenix. Certaines des plus grandes productions, telles que Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs et Quantum Leap Pianos sont coproduites par Doug Rogers et Nick Phoenix. En tant que compositeur, Phoenix a débuté par des musiques pour des bandes-annonces et des publicités pour la télévision dès 1994. À ce jour, il a composé ou donné licence pour la musique de campagnes publicitaires de plus de 1000 films importants, incluant Tomb Raider 2, Terminator 3, Le Seigneur des Anneaux - Le Retour du Roi, Harry Potter 2, Star Wars Episode 2, Spiderman 3, Pirates des Caraïbes 3, Blood Diamond, la Nuit au Musée et le Da Vinci Code. Quantum Leap s'est installée maintenant définitivement comme étant l'un des acteurs majeurs en matière de production de bibliothèques d'échantillons et d'instruments virtuels haut de gamme dans le monde.

## Le Producteur : Doug Rogers

Doug Rogers a une expérience de plus de 30 années dans l'industrie de l'audio et est le destinataire de beaucoup de prix de l'industrie sonore dont celui d' « Ingénieur du son de l'Année ». En 2005, « The Art of Digital Music » l'a nommé, l'un des « 56 Artistes Visionnaires & Inspirés », dans le livre du même nom. En 1988, il a fondé EastWest, le développeur sonore le plus acclamé dans le monde et destinataire de plus de 50 prix de l'industrie, plus qu'aucun autre développeur sonore. Son approche d'une qualité sans compromis et ses idées innovatrices ont permis à EastWest d'être le leader dans le domaine du développement sonore depuis 20 ans.

À la fin des années quatre-vingt, il a délivré le premier CD commercial d'échantillons de batterie et a poursuivi avec la fameuse collection « Bob Clearmountain Drums » récipiendaire de nombreux prix. Dans les années qui ont suivi, il a pratiquement réinventé l'industrie de la création sonore. EastWest a introduit la « boucle » dans les bibliothèques d'échantillons au début des années quatre-vingt-dix, suivies de près par les premières boucles gérées en midi (Danse / Industriel). Il a été le premier à produire une bibliothèque d'échantillons incluant des niveaux de dynamique, puis la première bibliothèque en lecture directe depuis un disque dur, une innovation qui a mené aux collections approfondies disponibles aujourd'hui. Ses productions récentes sont Symphonic Orchestra (primé par Keyboard Magazine « Key Buy Award », par EQ Magazine « Exceptional Quality Award », par Computer Music Magazine « Performance Award » et par G.A.N.G. (Game Audio Network Guild) « Best Sound Bibliothèque Award »); et Symphonic Choirs (primé par Electronic Musician « 2006 Editor's Choice Award », G.A.N.G. « Best Sound Bibliothèque Award » et Keyboard Magazine « Key Buy Award »).

Il a persuadé le légendaire Prof. Keith O. Johnson d'enregistrer EWQLSO et EWQLSC et a trouvé, comme idée révolutionnaire, d'enregistrer simultanément tous les instruments et toutes les voix avec 3 sets de micros stéréo, de manière à ce que les utilisateurs puissent



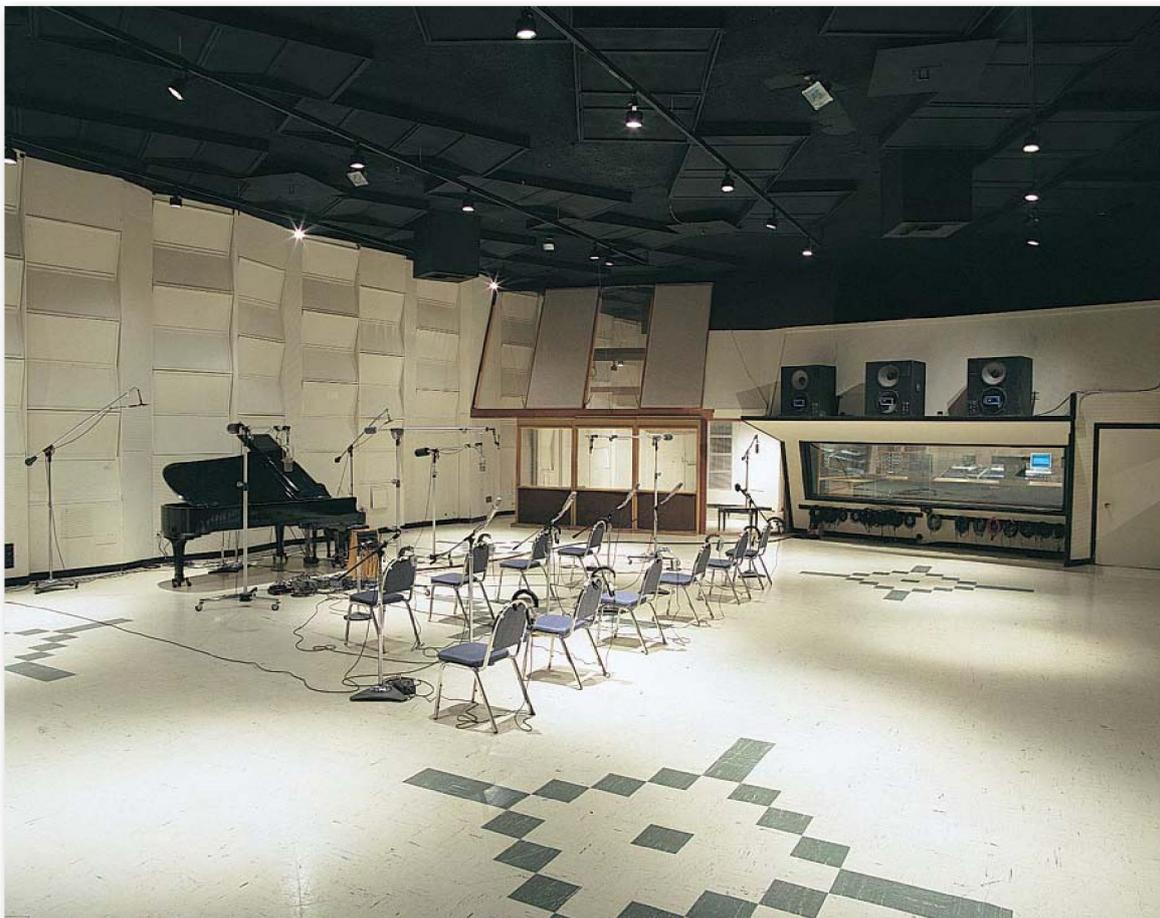
contrôler le son des performances et l'acoustique de la salle de concert, tout autant que de créer des mixages surround. Ses dernières productions incluent Quantum Leap Pianos, un autre set utilisant 3 micros et la collection de piano virtuel la plus détaillée jamais produite; et Fab Four, inspiré par les sons des Beatles, mettant zen œuvre le même type d'instruments vintage et l'équipement d'enregistrement d'origine du studio EMI/Abbey Road, utilisés par les Beatles pour créer leur musique. Il a persuadé la légende de l'audio Ken Scott, qui a été impliqué dans l'enregistrement de cinq albums des Beatles et d'un ingénieur du son pour « Magical Mystery Tour » et « The Beatles » (aussi connu comme l'Album Blanc) de travailler avec lui sur Fab Four. Il a acquis aussi l'un des complexes de studios d'enregistrement les plus célèbres d'Hollywood en 2006, autrefois United Western (maintenant EastWest Studios), destinataire du plus grand nombre de prix techniques d'enregistrements certifiés Or et Platine par la RIAA, que tout autre studio dans le monde entier. Il a persuadé la superstar internationale du design Philippe Starck de redessiner les régions non-techniques des studios.

Pendant la dernière décade il a fait équipe avec le producteur/compositeur Nick Phoenix et a monté Quantum Leap, une filiale d'EastWest, pour produire des bibliothèques d'échantillons et des instruments virtuels d'une grande qualité sans aucun compromis. Les instruments virtuels d'EastWest/Quantum Leap sont considérés comme les meilleurs disponibles et sont utilisés quotidiennement par le gotha de l'industrie sonore. Son dernier accomplissement technique a été dévoilé à la convention du NAMM 2007 - le premier moteur audio 64-bits au monde appelé PLAY, qui équipe la dernière suite d'instruments virtuels (logiciels) d'EastWest/Quantum Leap.

## Les Studios EastWest

EastWest Studios (autrefois United Western Recorders) est le studio majeur dans le monde. Voici une citation de la page 33 du livre *Temples of Sound* : « United Western Recorders a été le lieu de plus de succès — depuis les années 50 jusqu'à maintenant — qu'aucun autre studio. Nul autre studio n'a gagné plus de prix d'excellence technique et nul autre studio n'a recueilli autant de Victoires de la musique que ce complexe de studios sur Sunset Boulevard ». Une chose met tout le monde d'accord : l'acoustique et l'ambiance dans les pièces d'enregistrement du 6000 Sunset Boulevard sont incomparables.

EastWest Studios a accueilli le gotha de la musique depuis plus de 45 ans. Au commencement, des artistes comme Bing Crosby, Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis, Nat King Cole, Johnny Mercer et Ray Charles enregistraient les hits du jour. Le classique de Ray Charles, « I Can't Stop Loving You » a été enregistré ici ainsi que « Strangers In The Night » et « That's Life » de Sinatra, de même que le légendaire album « Pet Sounds » des Beach Boys qui fut la source d'inspiration pour l'album « Sgt. Peppers » des Beatles, enregistré ici lui aussi. « California Dreamin' », « Monday Monday » des Mamas and Papas et le « San Francisco » de Scott McKenzie ont été enregistrés ici. Elvis Presley a enregistré son fameux Noël 1968 particulier dans le Studio 1. Les thèmes célèbres pour le cinéma et la télévision ont été enregistrés ici incluant le thème de « M\*A\*S\*H », le thème de « Mission Impossible », le thème de « Hawaii Police d'Etat »,



le thème des « Beverly Hillbillies », le thème du « Parrain », ainsi que la plus une grande partie des séries de télévision « La Famille Partridge » et « The Monkees ».

Il serait impossible d'énumérer la lignée complète de ceux qui ont travaillé aux studios EastWest, mais en voici certains d'entre eux (par ordre alphabétique) Christina Aguilera, Herb Albert, America, Paul Anka, Fiona Apple, Audioslave, Franky Avalon, Barenaked Ladies, Better Than Ezra, Blondie, Buffalo Springfield, Burt Bacharach, Beach Boys, Blink 182, Glen Campbell, Canned Heat, Vickie Carr, Carpenters, Johnny Cash, David Cassidy, Ray Charles, Chicago, Petula Clarke, Ry Cooder, Elvis Costello, Count Basie & Orchestra, Eric Clapton, Nat King Cole, Natalie Cole, Ornette Coleman, Duane Eddy, Jan & Dean, John Coltrane, Petula Clark, Joe Cocker, Sam Cooke, Bing Crosby, Bobby Darin, Sammy Davis, Jr., Jackie DeShannon, Duke Ellington, Neil Diamond, Fifth Dimension, Bob Dylan, Ella Fitzgerald, Benny Goodman Big Band, Grateful Dead, Grass Roots, Green Day, Guess Who, Lani Hall, Herbie Hancock, Don Ho, Whitney Houston, Howlin' Wolf, Janis Ian, Ike & Tina Turner, Incubus, Isley Brothers, Michael Jackson, Elton John, Stan Keaton, Carole King, Kris Kristofferson, Franky Laine, K.D. Lang, Brazil 66, Metallica, Johnny Mercer, Paul McCartney, Barry Manilow, Scott McKenzie, Natalie Merchant, Bette Midler, Monkees, Alanis Morissette, Motley Crue, Muse, Rick Nelson, Willie Nelson, Wayne Newton, Harry Nilsson, Nitty Gritty Dirt Band, Ozzy Osborne, Partridge Family, Paul Revere and the Raiders, Tom Petty and the Heartbreakers, Pointer Sisters, Iggy Pop, Elvis Presley, Lisa Marie Presley, Billy Preston, Rage Against the Machine, Red Hot Chili Peppers, Kenny Rogers, Rolling Stones, Ronnie & the Ronettes, Bonnie Raitt, Helen Reddy, R.E.M., Nelson Riddle, Righteous Brothers, Johnny Rivers, Ronnie & the Ronettes, Dianna Ross, Santana, Jimmy Smith, Sonny & Cher, Phil Spector, Tom Scott, Carly Simon, Frank Sinatra, Nancy Sinatra, Bruce Springsteen, Steppenwolf, Rod Stewart, Mathew Sweet, Stone Temple Pilots, Barbra Streisand, System of a Down, Temptations, The Animals, The Association, The Four Tops, The GoGos, The Kingston Trio, The O'Jays, The Vines, The Who, Mel Torme, U2, Richie Valens, Stevie Wonder, Tool, Turtles, Sarah Vaughn, Jimmy Webb, Weezer, Andy Williams, Nancy Wilson, Young Rascals, Frank Zappa.

## L'histoire d'EastWest

Ce qui s'appelle maintenant EastWest Studios a été fondé par Bill Putnam en 1961. Considéré comme le « Père de l'enregistrement moderne », on admet qu'il est la première personne à avoir utilisé une réverbération artificielle dans un enregistrement commercial. Il a aussi développé les premiers égaliseurs multibande et, avec sa compagnie Universal Audio, il a été le responsable du développement d'équipements classiques comme les Moniteurs Time Align d'Urei et l'Urei 1176LN. Il a été impliqué au début du développement de l'enregistrement stéréophonique et a fondé des studios à Chicago, Hollywood et San Francisco. Il était responsable d'un certain nombre d'innovations en incluant : la première utilisation d'un écho à bande et de chambres d'écho, la première cabine vocale, le premier enregistrement de voix multiple, la première d'un enregistrement 8 pistes, le mastering sur disque demi-vitesse.

En 1957, il démarre United Recording Corp. dans un bâtiment au 6050 Sunset et a commencé la construction des nouveaux studios. La Stéréo s'envolait et Putnam était déterminé à incorporer le plus d'innovations technologiques possibles dans le nouveau complexe. En 1961, les studios Western Recorders (maintenant EastWest

Studios) au 6000 Sunset ont été acquis, remodelés et incorporés à l'ensemble connu sous le nom de United Western Recorders.recording. Après le décès de Bill Putnam en 1989, les studios ont été acquis par Allen Sides et rebaptisés Oceanway recording. En 1999 Rick Adams a acquis les studios et les a rebaptisés Cello et en janvier de 2006 ils ont été acquis par Doug Rogers d'EastWest

A la première place des producteurs de sons dans le monde, avec plus de 50 prix internationaux. En cherchant un créateur pour rénover les parties intérieures/extérieures non-techniques, tout en préservant les studios historiques, Rogers a contacté le célèbre créateur Philippe Starck, dont le travail est connu dans le monde entier pour son brio et sa beauté pure. Starck a saisi l'occasion et s'est envolé pour Hollywood. Il a tenu à restituer tous les éléments historiques à l'intérieur et à l'extérieur, en ajoutant de nouveaux designs à l'intérieur et en créant un nouveau look extérieur qui incorpore des éléments du lieu actuel. Rogers l'a soutenu fortement dans ce sens. Dans l'avancée des plans Rogers a prévu d'ajouter des noms et des disques historiques sur le trottoir de Sunset Boulevard, donnant ainsi au célèbre studio sa propre Walk-of-fame (Promenade de la gloire). Un autre point culminant de la restauration a consisté en l'achat par Rogers d'autres équipements de studios analogiques utilisés pour enregistrer d'une manière classique et non seulement numérique (en incluant deux consoles de mixage d'EMI sur lesquelles les Beatles avaient l'habitude d'enregistrer leurs succès). Ses plans pour remettre les studios en fonction, sont un modèle pour la conservation historique et culturelle tout autant que pour fournir à EastWest l'environnement d'enregistrement le plus parfait au monde. En plus de l'utilisation propre à EastWest de ces équipements, le complexe de cinq studios sera ouvert à un nombre limité de clients externes après la restauration de Starck.

## Comment Utiliser ce Manuel et les Autres

Toute la documentation du Système d'Échantillons Avancé PLAY d'EastWest et de ses bibliothèques sont fournis sous formats de fichiers Adobe Acrobat, aussi appelés PDF. Ils peuvent être visualisés sur l'écran de l'ordinateur ou imprimés sur papier.

L'avantage de les lire sur un écran d'ordinateur est la disponibilité de liens hypertexte dans ces documents. Ces liens permettent d'envoyer directement vers une page référée ailleurs dans le même ou vers un document d'accompagnement par le simple clic de la souris. Quand le curseur de souris passe au-dessus d'un tel lien, il change d'apparence. De tels liens hypertexte sont disponibles dans la liste des sections de chaque page titre d'un chapitre, ainsi que pour certains mots individuels et expressions à l'intérieur des chapitres.

En ouvrant le panneau des Signets au bord gauche d'Adobe Acrobat Reader, l'utilisateur peut aller directement vers un thème à partir des noms de section, ou à une page spécifique en cliquant sur l'une des vignettes de page (les petites images de chaque page). Notez que quelques versions plus anciennes d'Acrobat Reader ne possèdent pas toutes ces caractéristiques. Le dernier Acrobat Reader peut être téléchargé et installé gratuitement à partir du site Internet d'Adobe. (Comme exemple d'un lien hypertexte, cliquez sur le dernier mot de la phrase précédente pour aller directement sur le site d'Adobe).

En lisant ce manuel et les autres sur l'écran d'ordinateur, vous pouvez agrandir la vue pour voir plus de détails dans les images ou la diminuer pour visualisation globale immédiate de la page. Si un dessin inclus de l'interface d'utilisateur, ou un diagramme, semble flou ou illisible, zoomez alors en utilisant l'une des méthodes fournies par Adobe Acrobat.

### Note sur les Images Incluses

Chaque bibliothèque qui fait partie du Système PLAY d'EastWest diffère quelque peu visuellement des autres. Les fonds varient; les commandes sont à des emplacements différents; les commandes présentes dans une bibliothèque n'existent pas forcément dans d'autres. En conséquence, l'image de l'Interface Utilisateur (IU) de ce manuel peut ne pas être exactement le même que celui que vous voyez sur votre écran. Les images ont été capturées sur les différentes bibliothèques disponibles lorsque ce manuel a été écrit.

Pour les images d'une bibliothèque spécifique, lisez les manuels de ces bibliothèques individuelles, comme cela est décrit dans la section suivante.

### Manuels pour les Bibliothèques Spécifiques

Chaque bibliothèque dans la collection d'instruments d'EastWest et de Quantum Leap possède son propre manuel. Ceux-ci sont des documents PDF séparés qui sont copiés sur le disque dur de votre ordinateur à l'installation de chaque bibliothèque. Regardez dans les répertoires suivants pour trouver les fichiers de documentation.

- **Sur Windows PC** : \Program Files\EastWest\Documentation
- **Sur Macintosh** : \Applications\EastWest\Documentation

Les renseignements spécifiques à chaque bibliothèque, tels que

- les commandes dans l'interface d'utilisateur
- les paramètres modifiables pour les articulations
- la liste des articulations disponibles et leurs utilisations supposées
- et ainsi de suite

sont décrits dans les PDF des bibliothèques. Une description de la manière d'utiliser le système PLAY, le logiciel PLAY, ainsi que toute information commune à toutes les bibliothèques (par exemple, comment les installer) sont contenues dans ce manuel.

## Le Document Principal de Navigation

Parce que le Système PLAY d'EastWest est une collection de modules, chacun a son propre Manuel Utilisateur, un Document Principal de Navigation (DPN) est fourni pour permettre aux utilisateurs d'être rapidement renvoyés entre les PDF lorsqu'ils sont lus sur l'écran d'ordinateur. Ce DPN est un fichier d'une page contenant les liens hypertexte de la documentation du Système PLAY et de tous les manuels des bibliothèques. Les liens hypertexte à ce Document Principal de Navigation se trouvent au coin inférieur droit de la page titre de chaque chapitre dans chaque document. De là, vous pouvez ouvrir un autre document de la collection.

Par exemple, si vous lisez quelque chose dans la documentation de la bibliothèque Quantum Leap Pianos et que vous avez besoin d'ouvrir aussi le manuel pour le Système PLAY, allez à n'importe quelle page titre de chapitre et cliquez sur le lien qui indique, « Document Principal de Navigation. » Il s'ouvrira dans une nouvelle fenêtre sur l'écran de votre ordinateur. Dans ce document, cliquez sur l'icône pour le Système PLAY et son manuel s'ouvrira dans la même fenêtre (cachant le DPN). Vous avez maintenant à la fois le manuel de la bibliothèque des Pianos et ainsi que le manuel du Système PLAY ouvert dans des fenêtres séparées. Vous pourrez ainsi vous référer aux deux.

## Documentation En ligne et Autres Ressources

Pour les renseignements les plus récents, visitez les pages de support sur le site Internet d'EastWest. Là vous trouverez :

- les renseignements disponibles publiés après l'écriture de ces manuels
- Les pages de FAQ qui peuvent déjà lister des réponses à vos questions
- les suggestions d'EastWest et d'autres utilisateurs du Système PLAY d'EastWest
- des nouvelles au sujet des prochaines versions

L'adresse est :

**<http://support.soundsonline.com>**

Vous pouvez visiter aussi les forums en ligne d'EastWest. Là vous pourrez lire des commentaires et des questions d'autres personnes qui utilisent les produits EastWest et poster les vôtres. Les nombreux participants des forums sont une bonne source de renseignements utiles tant sur les aspects techniques que musicaux de ce logiciel.

L'adresse des forums est :

**<http://www.soundsonline-forums.com>**

## Les Bibliothèques PLAY actuelles

Alors qu'EastWest et Quantum Leap ajoutent de nouvelles bibliothèques au Système PLAY, toutes fonctionnent avec le même Moteur d'Échantillons Avancé PLAY que celui que vous utilisez à l'heure actuelle. Pour voir une liste de tous les instruments virtuels actuellement disponibles et/ou les acheter en ligne, cliquez sur un des liens suivants vers une page en ligne.

Pour les États-Unis :

<http://www.soundsonline.com/PLAY-c-54.html>

Pour l'Europe :

<http://www.soundsonline-europe.com/PLAY-c-54.html>



## **2. Le Système PLAY d'EastWest, Vue d'Ensemble**

- 12 L'Architecture**
- 12 Moteur Avancé d'Echantillons PLAY**
- 13 Les Bibliothèques du Système PLAY**

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## Le Système PLAY d'EastWest, Vue d'ensemble

### L'Architecture

Le **Système PLAY d'EastWest** est une collection de modules qui collaborent pour créer de la musique dans un environnement électronique. Le cœur du système est le **Moteur Avancé d'Échantillons PLAY**, un logiciel lecteur d'échantillons destiné à travailler avec n'importe quelle bibliothèque spécialement créée pour lui. Le Moteur d'Échantillons de PLAY peut fonctionner sur un ordinateur Macintosh ou Windows PC et tant sur les plates-formes 32-bit que sur du 64-bit.

Le Moteur Avancé d'Échantillons PLAY ne produit en lui-même aucun son à moins qu'il ne soit chargé des échantillons d'une ou plusieurs **Bibliothèques du Système PLAY**. Le moteur prend des échantillons - enregistrements courts d'instruments qui jouent - d'une ou plusieurs bibliothèques plus des données MIDI et les modèle en une phrase musicale : une note simple, un morceau entier, ou toute autre phrase entre les deux.

Quand vous achetez la licence pour une bibliothèque EastWest ou Quantum Leap, la licence pour le Moteur d'Échantillons PLAY est incluse. Si vous installez plusieurs bibliothèques sur le même ordinateur, elles peuvent toutes utiliser le même Moteur d'Échantillons PLAY.



### Le Moteur PLAY

Le **Moteur Avancé d'Échantillons PLAY** est un logiciel d'EastWest qui sait comment ouvrir et jouer des échantillons dans les bibliothèques qui lui sont associées. Il est le moteur qui offre le meilleur son et les effets les plus puissants construit sur une base solide pour atteindre une qualité supérieure.

L'un des points initiaux cruciaux, était la jouabilité du moteur. Plutôt que d'obliger l'utilisateur à se concentrer sur les problèmes techniques, le le Système PLAY fournit au musicien un contrôle intuitif de chaque instrument.

L'habillage du moteur PLAY à l'écran dépend de la bibliothèque en fonction. Les images de cette page illustrent deux exemples (avec une ligne rouge entre eux) de la façon dont le moteur PLAY change lorsqu'il affiche des instruments de différentes bibliothèques.

Les deux bibliothèques dans ces exemples sont le Quantum Leap Pianos et Fab Four. Quelques aspects de l'interface d'utilisateur, tels que les commandes de sélection en haut et le clavier au-dessous (non montré ici), restent relativement constants pour toutes les bibliothèques. Les commandes dans la section centrale sont dépendantes de la bibliothèque et peuvent avoir des dispositions très différentes répondre aux besoins variables de chaque bibliothèque.

Le Moteur PLAY peut être utilisé dans n'importe lequel de deux modes, selon les besoins :

- En **Mode Standalone** le Moteur PLAY fonctionne de manière autonome. Les connexions MIDI et audio se font habituellement directement par le pilote de la carte audio.
- En **Mode Plug-in** PLAY fonctionne dans un programme hôte, d'habitude un séquenceur. L'hôte établit alors des connexions MIDI et audio.

En Mode Plug-in seulement, il est possible d'ouvrir plus d'une instance du Moteur PLAY à la fois. Pour évaluer le nombre d'instances que vous devez ouvrir simultanément, il vous faut répondre à la question de combien d'instruments vous voulez être capables de manipuler immédiatement par l'interface d'utilisateur de sa bibliothèque. (Il y a d'autres considérations, aussi, dont certains peuvent être déterminés par le choix de votre hôte et/ou de votre organisation de travail).

Par contre, on ne peut faire fonctionner qu'une seule instance du Moteur PLAY standalone à la fois. Il est possible d'ouvrir autant d'instruments dans ce cas que les ressources de votre ordinateur le permettent. Le nombre de canaux MIDI uniques pour jouer des instruments dans un Moteur PLAY standalone est limité par le nombre de ports MIDI définis; par exemple, si vous disposez de 10 ports MIDI vous aurez alors 160 instruments pour 160 canaux uniques. (C'est-à-dire 10 ports fois 16 canaux MIDI par port).

Le Moteur Avancé d'Échantillons PLAY d'EastWest utilise le traitement 64-bit pour tirer le plein avantage de la nouvelle race de processeurs 64-bit et des systèmes d'exploitation qui débarquent depuis peu. Cela signifie un accès très significatif à une plus grande quantité de RAM et, donc, à la capacité de charger un plus grand nombre d'instruments. (Le logiciel EastWest permet aussi le traitement 32-bit pour une rétrocompatibilité avec des ordinateurs et des OS plus anciens).

Pour la documentation sur une bibliothèque spécifique et ses instruments, voyez la documentation séparée de chaque bibliothèque. Ou, ouvrez le Document Principal de Navigation du Système PLAY, décrit page 9.

## Les Bibliothèques du Système PLAY

En termes plus simples, on peut penser à chaque bibliothèque comme :

- une interface d'utilisateur (IU), l'affichage sur l'écran et ses commandes visibles
- ses instruments
- ses échantillons (une description plus détaillée est fournie dans les manuels spécifiques à chaque bibliothèque).

Toutes les bibliothèques utilisent le même Moteur Avancé d'Échantillons PLAY pour charger et jouer leurs instruments. Cette notion impose deux conséquences à mentionner ici :

- La première fois que vous installez l'une de ces bibliothèques, le Moteur PLAY est aussi installé. Pour les installations ultérieures sur le même ordinateur, le programme d'installation met en place la nouvelle bibliothèque et détermine ensuite si le Moteur PLAY, déjà installé, nécessite une mise à jour.
- Dans n'importe quelle instance du Moteur PLAY, vous pouvez charger des instruments de n'importe quelle bibliothèque installée et autorisée sur ce même ordinateur. Par exemple, disons que vous ouvrez une instance de PLAY et chargez une guitare de Fab Four. Vous pouvez charger ensuite une batterie de la bibliothèque Stormdrum 2 dans la même instance. En chargeant les instruments, vous pouvez penser à tous les instruments de toutes les bibliothèques du Système PLAY que vous avez autorisées en tant que collection simple.

## Bibliothèques et Instruments dans Browser View [Fenêtre du Navigateur]

La Browser View [Fenêtre du Navigateur] (fenêtre de navigation) est votre accès à tous les instruments dans toutes les bibliothèques installées. Voir le Chapitre 8 pour une description plus complète et des instructions pour savoir comment trouver les instruments spécifiques.





### 3. Exigences Matériel et Logiciels

- 16 Exigences Système
- 17 Pilotes Audio Supportés

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## Exigences matériel et logiciels

Vous pouvez utiliser le Système PLAY d'EastWest sur n'importe quelle machine Windows ou Apple Macintosh qui se conforme aux spécifications énumérées ci-dessous. Chaque boîte contient tous les fichiers nécessaires pour fonctionner sur Windows ou sur plate-forme de Macintosh. Les exigences énumérées dans ce chapitre fournissent une norme minimale exigée pour fonctionner et les recommandations sur le matériel pour un fonctionnement optimal. Il est recommandé pour de plus gros projets d'utiliser un système informatique plus puissant que les recommandations – un processeur plus rapide, plus de mémoire (RAM), un disque dur plus spacieux et/ou plus rapide, et cetera. Voyez les suggestions pour améliorer les performances dans la FAQ (Foire Aux Questions) en ligne à la page : <http://support.soundsonline.com>.

### Exigences Système

Le tableau de la page suivante énumère le matériel informatique exigé pour installer Moteur Avancé d'Échantillons PLAY et diriger un petit projet. Il s'agit seulement de directives; la quantité de traitement simultané (en incluant le séquenceur, l'audio et les processeurs d'effets, d'autres plug-ins, et cetera) peut affecter la puissance des ressources informatiques nécessaires à accomplir une quelconque tâche spécifique.



EXIGENCES SYSTEME		
Type d'Ordinateur	Système	Matériel
PC Windows (Minimum)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XP SP2 ou</li> <li>• Vista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Processeur P4 2,5 GHz ou plus rapide</li> <li>• 1 Go de RAM</li> <li>• Lecteur DVD</li> <li>• Carte Audio</li> <li>• Clé iLok (non incluse)</li> <li>• Assez d'espace disque dur pour les bibliothèques</li> <li>• Une connexion Internet est nécessaire, au moins un fois, pour l'activation du produit</li> </ul>
PC Windows (Recommandé)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un processeur Core Duo ou mieux</li> <li>• 2 Go de RAM</li> <li>• Une carte audio avec des pilotes ASIO</li> </ul>
Suite...		

EXIGENCES SYSTÈME		
Type d'Ordinateur	Système	Matériel
Macintosh (Minimum)	• OS 10.4 ou plus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Processeur G4 1 GHz ou plus rapide</li> <li>• 1 Go de RAM</li> <li>• Lecteur DVD</li> <li>• Carte Audio</li> <li>• Clé iLok (non incluse)</li> <li>• Assez d'espace disque dur pour les bibliothèques</li> <li>• Une connexion Internet est nécessaire, au moins un fois, pour l'activation du produit</li> </ul>
Macintosh (Recommandé)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un processeur Core Duo ou mieux</li> <li>• 2 Go de RAM</li> </ul>

\* Voyez les manuels spécifiques de chaque bibliothèque pour savoir combien d'espace libre de disque dur est exigé pour chaque bibliothèque. En installant plus d'une bibliothèque, le disque dur doit avoir assez d'espace libre pour loger la somme de toutes les bibliothèques individuelles.

La copie vendue de la bibliothèque n'inclut pas la clef de sécurité iLok dans la boîte. Si vous n'en possédez pas déjà une d'un autre logiciel, vous pouvez en acheter une à votre revendeur EastWest ou en ligne à :

[www.soundsonline.com/ilok](http://www.soundsonline.com/ilok)

Voir la section commençant à la page 26 pour plus de renseignements sur la clé de sécurité iLok.

## Pilotes Audio Supportés

Le Système PLAY exige à un pilote audio pour communiquer à la carte son dans l'ordinateur hôte. Diverses cartes audio sont disponibles sur plates-formes Windows et Mac, chacune avec son propre pilote. Ces pilotes sont normalement installés avec la carte audio, ou peuvent être acquis séparément. Contactez le fabricant de votre carte audio pour plus de renseignements.

Le tableau de la page suivante précise avec quels pilotes audio le Moteur PLAY peut fonctionner sur chaque plate-forme. Notez que, quand le Lecteur d'Échantillons Avancé PLAY tourne en tant que plug-in, il utilise le pilote audio choisi dans les paramètres de réglage de l'hôte. Dans ce cas-là, le type de pilote audio n'est pas important, tant que votre hôte est compatible avec ce pilote. Pour ces renseignements, merci de lire le manuel de votre hôte

## PILOTES AUDIO

Type d'Ordinateur	Pilotes Supportés
Windows	ASIO, Direct Sound, VST
Mac	Audio Units, Core Audio, VST

Notez : les renseignements et les spécifications dans ce manuel sont soumis à changements sans préavis.



## **4. installation et Autorisation**

- 20 Installation, Vue d'ensemble**
- 20 Se préparer à installer une Bibliothèque du Système PLAY**
- 21 Instructions d'installation sur un ordinateur Windows**
- 24 Instructions d'installation sur un Ordinateur Macintosh**
- 26 Autorisation, Vue d'ensemble**
- 26 La Clé de Sécurité iLok**
- 27 Instructions d'Autorisation**

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## Installation et Autorisation

Que vous installiez votre première bibliothèque de Système PLAY sur votre ordinateur, ou qu'une autre bibliothèque soit déjà installée, la procédure est la même. Un Assistant d'installation vous indique point par point le processus pour copier les fichiers et régler les paramètres dans le système d'exploitation. Ensuite un Assistant d'autorisation authentifie votre code d'autorisation de licence unique en ligne. Ce chapitre et le suivant vous guide vers les étapes nécessaires au réglage d'un système prêt à être utilisé.

### **Installation, Vue d'ensemble**

Ce manuel fait allusion au processus d'installation d'une bibliothèque du Système PLAY, qui inclut non seulement les instruments et les échantillons, mais aussi le Moteur Avancé d'Échantillons PLAY d'EastWest. Chaque fois que vous installez une nouvelle bibliothèque, l'Assistant vérifie les versions et met à jour le Moteur PLAY si nécessaire, mais ne rétrogradera pas le logiciel du Moteur même si les éléments de la nouvelle installation possède une version plus ancienne.

Bien que vous puissiez être désireux d'installer et utiliser votre nouvelle bibliothèque du Système PLAY, il est important de prendre quelques minutes d'établir les ressources nécessaires au Système PLAY. La section suivante vous guidera à travers les questions qui ont besoin d'une réponse avant que vous ne commenciez l'installation.

### **Se préparer à installer une Bibliothèque du Système PLAY**

Vous devez vous assurer d'abord que vous avez assez d'espace libre sur le disque dur où vous avez l'intention d'installer cette bibliothèque. Les bibliothèques d'échantillons peuvent s'avérer gourmandes en raison de leurs nombreux échantillons et autres fichiers. Regardez dans le manuel spécifique à la bibliothèque inclus sur le DVD. Il sera dans le même répertoire que le dossier Acrobat (PDF) vous lisez actuellement.

Trouvez la section appelée Équipements requis pour déterminer de combien de gigaoctets (Go) de libres vous avez besoin sur de disque dur. Si vous projetez d'installer plus d'une bibliothèque du Système PLAY, regardez dans tous les manuels et voyez la valeur totale. Si vous n'avez pas assez d'espace libre, envisagez l'installation dans un autre disque, si disponible. Si vous avez besoin d'acheter un nouveau disque dur, il est très important, avec les bibliothèques d'échantillons, que le temps d'accès et les taux de transmissions de données soient rapides; un disque interne est souvent mieux qu'un disque externe à cet égard, mais pas toujours. Vous devrez probablement faire un peu de recherche, en ligne ou auprès de votre magasin d'informatique.

### **Installation de Plus grandes Bibliothèques**

Les plus grandes bibliothèques (par exemple, Quantum Leap Pianos et EWQL Symphonic Orchestra, Platinum Edition) vous permettent d'installer les DVD au cours de séances multiples, et pas forcément d'un seul coup. Si vous voulez diviser l'installation de cette façon, lisez les détails sur la manière de procéder à la fin des instructions séparées respectives Windows et Mac avant de commencer.

## Instructions d'installation sur un ordinateur Windows

### Lancer l'Installateur

Avant de commencer à installer votre première bibliothèque, assurez-vous que la clé de sécurité iLok n'est pas branchée sur votre ordinateur. Vous l'insérerez dans un port USB au dernier moment. (Vous trouverez plus de détails sur le branchement de l'iLok page 26.)

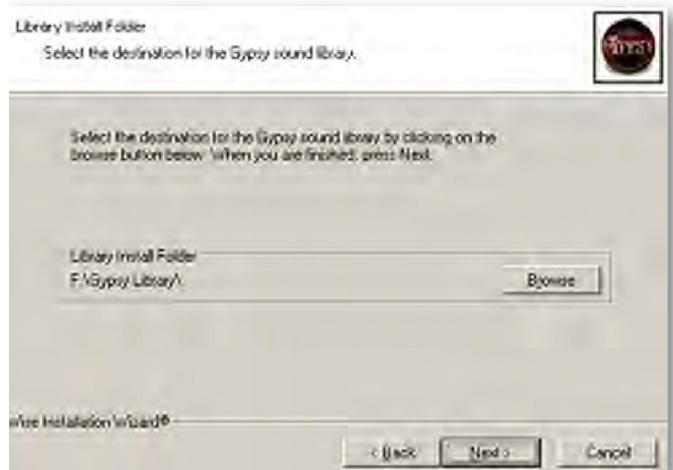
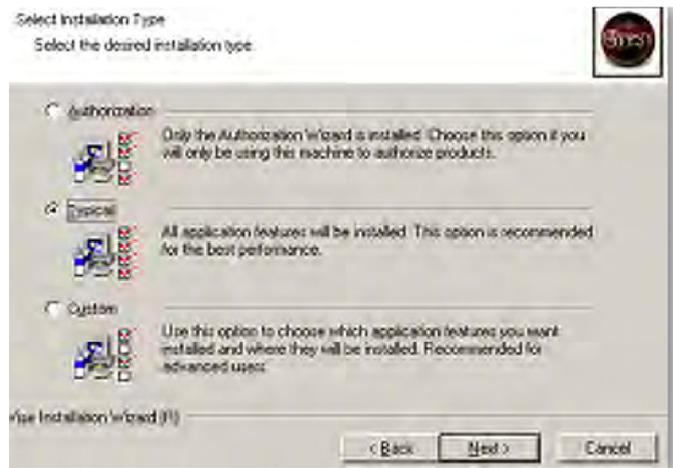
Utilisez l'explorateur Windows, ou le Finder sur Macintosh, pour ouvrir le lecteur où vous avez inséré le DVD. (Il est possible que vous l'ayez déjà fait si vous avez trouvé ce manuel sur le DVD). Il y a un dossier dans le répertoire racine qui comporte le texte "installer" dans son nom. Lancez ce fichier, qui vous emmènera tout au long du processus. Il va poser quelques questions et copiera ensuite les fichiers nécessaires dans les dossiers appropriés sur le disque dur de l'ordinateur.

Ce qui suit vous montre les écrans que l'installateur vous proposera. Si vous avez besoin de revenir en arrière pour changer une réponse précédente, vous pourrez toujours cliquer sur le bouton Back (Précédent). Ou si vous cliquez sur Cancel (Annuler) vous pourrez arrêter le processus d'installation sans installer la bibliothèque. Rien n'est installé jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton Next (Suivant) sur la page où il dit qu'il est prêt à installer l'application.

**Ecrans de Bienvenue (Welcome) et de Licence.** Un premier écran recommande que vous fermiez tous les autres programmes et présente des renseignements juridiques sur les copyrights du produit. Cliquez sur le bouton Next pour bouger à l'écran qui vous demande d'accepter l'accord de licence. Vous ne pourrez pas installer à moins que vous n'acceptiez. Aucun de ces écrans n'est montré ici.

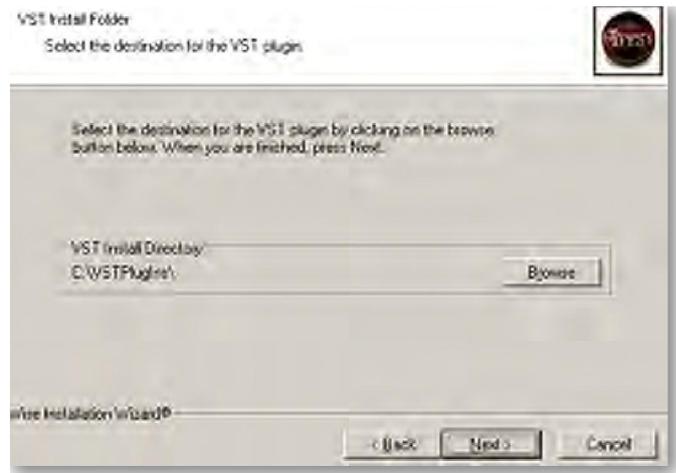
**Écran de Type d'Installation.** On vous donne un choix de combien de produits vous voulez installer. Choisissez « Typical » à moins que vous ne projetiez d'installer un grand nombre de bibliothèques au cours de séances multiples. Dans ce cas lisez d'abord la section concernant les Grandes Bibliothèques à partir de la page 23 ci-dessous. Cliquez sur le bouton Next.

**Écran des Dossiers des Bibliothèques (Library folder).** Il vous sera demandé où les dossiers d'instruments et les dossiers d'échantillons doivent être stockés. Choisissez le disque et le dossier que vous avez prévu en planifiant l'installation (voir au-dessus). Si le dossier indiqué à



l'écran n'est pas correct, cliquez sur le bouton Browse (Parcourir) pour le changer. Quand le bon disque et le bon dossier sont indiqués, cliquez sur Next.

**Écran du Dossier VST (VST Folder).** Il est courant pour les plug-ins VST d'être rangés dans un seul endroit dans le système de fichiers. Utilisez cet écran pour indiquer l'endroit. Si vous avez d'autres instruments VST, vous pouvez utiliser le bouton Browse pour changer vers ce chemin. Ou, si vous choisissez, vous pouvez accepter la valeur proposée. Quand le chemin affiché est celui que vous voulez, cliquez sur le bouton Next.



**Prêt pour l'Écran d'Installation.** À ce point vous avez répondu à toutes les questions. Cliquez sur le bouton Next et tous les dossiers indiqués seront copiés dans le système de fichiers.

Vous verrez plusieurs autres écrans apparaître brièvement et disparaître tout seuls. C'est normal; ils indiquent la progression accomplie.



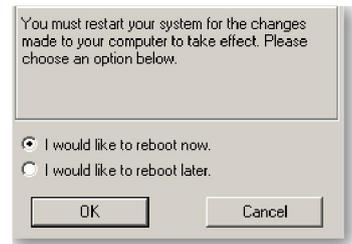
**Écran de réussite (Success Screen).** Si tout s'est déroulé correctement, vous serez avisé du succès de l'installation. Si une erreur apparaît, voyez si vous pouvez résoudre le problème. Sinon contactez le support technique d'EastWest pour vous assister. Cliquez sur Finish à la fin du programme d'installation.

Dès que le système PLAY est installé, plusieurs disques d'échantillons doivent



encore être copiés sur le disque dur. Quand cela vous sera demandé, remplacez chaque DVD avec le suivant jusqu'à ce que tous les échantillons aient été copiés.

Il reste encore une étape pour finir l'installation. Il est nécessaire de rebooter l'ordinateur avant que vous ne puissiez utiliser le Système PLAY avec succès. Choisissez « reboot now » et le fait de cliquer sur OK lance le processus de réinitialisation. Si vous avez un travail ouvert dans un autre programme, assurez-vous que vous l'avez sauvegardé avant de cliquer sur OK.

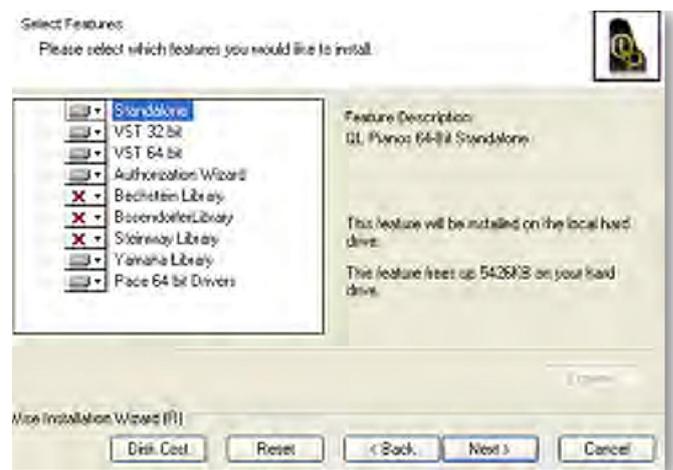


Notez-le, si vous installez plus d'une bibliothèque en même temps, vous pouvez patienter jusqu'à ce que toutes les bibliothèques soient installées avant d'opérer le reboot, mais vous ne pourrez pas utiliser une quelconque bibliothèque tant que cette opération n'aura pas été faite.

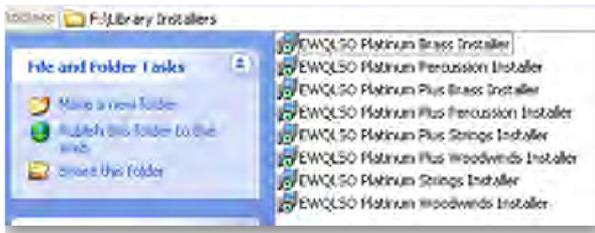
## Installer de Grandes Bibliothèques sur Ordinateur Windows

Si vous voulez installer seulement une partie d'une grande bibliothèque (uniquement le piano Yamaha de Quantum Leap Pianos, par exemple), suivez ces étapes :

- Au moment de l'initialisation de l'installation de l'instrument virtuel, choisissez "Custom" (Personnalisée) quand le type d'installation vous est demandé. Choisissez alors toutes les composantes du logiciel que vous projetez d'installer (par exemple, Standalone, RTAS, VST et Authorization Wizard [Assistant d'autorisation]) et autant de bibliothèques que vous voulez installer pendant cette séance. L'image de droite montre toutes les composantes de logiciel choisies et seulement l'un des quatre pianos, le Yamaha.



- Quand vous êtes prêts à installer une autre partie de bibliothèque, relancez le programme d'installation et quand il vous est demandé le type d'installation, choisissez "Modify" [Modifier]. Quand vous voyez l'écran "Select Features" [Sélectionner les Eléments], comme ci-dessus, l'installateur de Windows exige que vous choisissiez les mêmes composantes de logiciel et pilotes qu'auparavant (sinon ces composantes seront enlevées de votre ordinateur). En ce qui concerne la bibliothèque, choisissez seulement la partie de bibliothèque que vous voulez ajouter à votre disque dur. Ne choisissez pas de nouveau la partie de bibliothèque déjà installée. Par exemple, si vous voulez seulement installer le Bechstein cette fois-ci, enlevez le X rouge de la partie Bechstein de la bibliothèque et choisissez le X rouge à côté du Yamaha.



Les éditions Platinum et Platinum Plus d'EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra fournissent aussi une approche alternative d'installation. Le premier DVD inclut un dossier appelé « Library Installers ». Comme vous le voyez sur l'image de gauche, ce dossier contient des installateurs pour chacune des quatre familles orchestrales (les cordes, les bois, les cuivres et les percussions).

Et si vous avez acheté une licence Platinum Plus, vous pouvez aussi installer séparément le contenu "Plus" (toujours après avoir installé les bibliothèques de base).

## Instructions d'installation sur un ordinateur Macintosh

**L'introduction, le ReadMe et les Écrans de Licence.** Ces trois premiers écrans vous permettent de savoir si quelque chose rend impossible l'installation du logiciel et présente des notes importantes ainsi que l'accord de licence. Cliquez sur « Continue » et validez l'accord de licence jusqu'à ce que vous arriviez à l'Écran de Destination. Ces premiers écrans ne sont pas montrés ici.



**Écran de Destination.** Choisissez le volume sur lequel vous voulez installer le logiciel du Moteur PLAY. Seule le volume racine sera disponible. Le logiciel peut uniquement être installé sur le disque système.

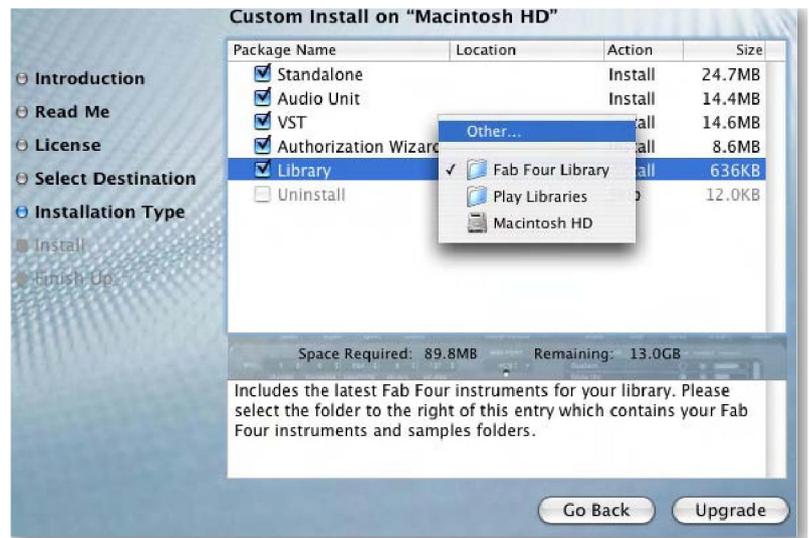
Notez que vous décidez où installer le Moteur PLAY; vous choisirez où installer les nombreux Gigaoctets des échantillons de la bibliothèque sur un écran à suivre.

**Écran de Type d'Installation.** Cette image est sur la page suivante. Sur cet écran vous pouvez choisir les éléments que vous voulez installer. À droite de la sélection de la Bibliothèque se trouve un dossier. Si vous ne changez pas le dossier, la bibliothèque sera installée dans :

vosre disque dur de racine/Play Libraries/[NomBiblio] Library  
 où « [NomBiblio] » est le nom de la bibliothèque que vous êtes en train d'installer. Pour le changer, cliquez sur le dossier dans la colonne Location (Emplacement) et choisissez « Other... ». Il vous est recommandé de créer un dossier appelé « [NomBiblio] Library » à l'endroit dans lequel vous voulez installer; cependant, ce n'est pas exigé.

Notez que si vous décochez toutes les cases, la case Uninstall [Désinstallation] sera cochée. Cela reviendra à désinstaller tout sauf les échantillons. Et si vous cochez volontairement Uninstall, les autres options seront désactivées.

Selon si des composantes sont déjà installées, la colonne d'Action peut indiquer Install [Installation] ou Upgrade [Mise à niveau]. Il en est de même pour le bouton situé en bas à droite: il peut indiquer Install [Installation] ou Upgrade [Mise à niveau]. Si vous avez une version plus récente d'une des composantes sur votre système, la case est décochée et désactivée et on peut lire Skip [Passer]. Dans la plupart des circonstances, le dossier de destination de la bibliothèque est la seule chose qui requiert votre attention.

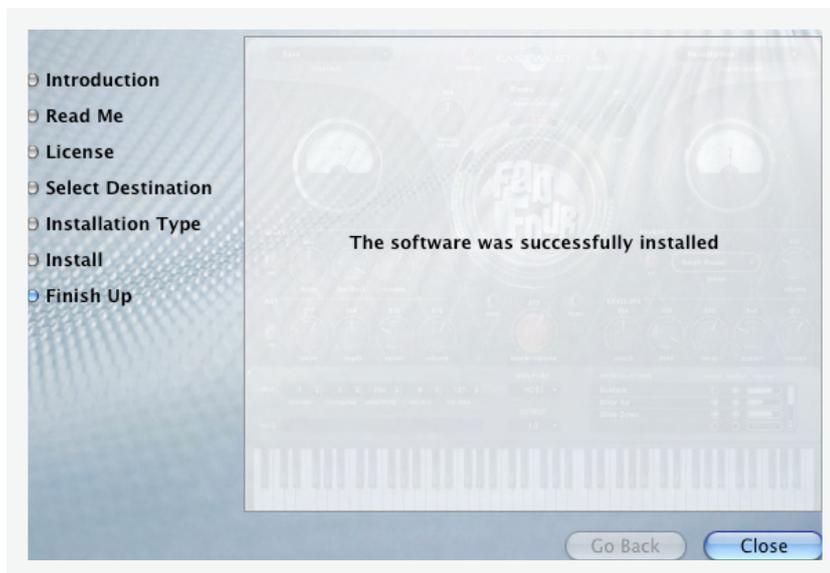


Après que vous ayez choisi de continuer, Mac OS X vous demandera votre mot de passe. Veuillez vous assurer de l'avoir près de vous.

Dès que l'installateur commence à copier les fichiers, il vous sera demandé d'insérer les DVD consécutifs dans le lecteur jusqu'à ce que tout le contenu ait été copié.

## Écran de réussite [Success Screen].

Si tout s'est déroulé correctement, vous serez avisé du succès de l'installation. Si une erreur apparaît, voyez si vous pouvez résoudre le problème. Sinon contactez le support technique d'EastWest pour vous assister. Cliquez sur Finish à la fin du programme d'installation.



## Installer de Grandes Bibliothèques sur ordinateur Mac

Si vous voulez installer seulement une partie d'une grande bibliothèque (uniquement le piano Steinway D du Quantum Leap Pianos, par exemple), suivez ces étapes :

- Au moment de l'initialisation de l'installation de l'instrument virtuel, choisissez toutes les composantes du logiciel que vous projetez d'installer (par exemple, Standalone, Audio Units et Authorization Wizard [Assistant d'autorisation] et autant de bibliothèques que vous voulez installer pendant cette session. Voyez l'écran intitulé « Custom Install » [Installation Personnalisée] ci-dessus ; c'est sur cet écran que les différentes parties de la bibliothèque vont apparaître.
- Si, par la suite, vous voulez installer une autre ou d'autres parties de la bibliothèque, ouvrez de nouveau le même installateur. Quand vous verrez la page « Custom Install », choisissez uniquement la partie de bibliothèque que vous voulez installer durant cette session. Vous ne devez pas réinstaller les composantes concernant le logiciel.

## Autorisation, Vue d'ensemble

Quand vous achetez une licence d'une bibliothèque du Système PLAY d'EastWest, cela inclut un code d'autorisation. C'est une chaîne unique de caractères qui identifie la licence. Vous avez besoin de le transmettre à une base de données en ligne qui peut vérifier que personne d'autre n'a utilisé ce code. S'il passe la vérification, on vous accorde la licence qui est placée dans une clé de sécurité physique (voir ci-dessous).

Quand vous utilisez l'Assistant d'autorisation [Authorization Wizard], il vous est demandé de vous connecter. Si vous avez déjà créé un Nom d'utilisateur [Username] et un Mot de passe [Password] sur [www.soundsonline.com](http://www.soundsonline.com), vous pouvez l'utiliser. Autrement, vous devez créer un nouveau compte en utilisant le lien dans l'Assistant d'autorisation. Voir ci-dessous les instructions.

Quand un instrument d'une bibliothèque est ouvert dans le Moteur PLAY, le programme vérifie qu'il y a une clé de sécurité rattachée à l'ordinateur. Uniquement s'il y a une licence valide pour cette bibliothèque dans la clé, le Moteur PLAY va produire des sons pour cet instrument.

Voir les instructions qui commencent page 27 sur la manière de procéder à l'autorisation.

## La Clé de Sécurité iLok

Une clé iLok est un matériel de chez PACE Anti-Piracy, Inc., qui peut contenir les licences pour les installations de logiciels. Une bibliothèque du Système PLAY ne fonctionnera pas à moins qu'une clé iLok ne dispose de la licence appropriée et soit insérée dans un port USB de l'ordinateur qui utilise cette bibliothèque. N'importe quel port USB peut être utilisé : à l'arrière, à l'avant, ou sur un hub.



Si vous possédez au moins deux bibliothèques du Système PLAY et avez l'intention de les utiliser sur le même ordinateur, toutes les licences peuvent résider dans la même clé iLok. Si vous utilisez d'autres produits logiciels protégés par le système iLok, les licences pour les bibliothèques du Système PLAY peuvent résider dans la même clé que les licences de ces autres produits logiciels, et ce jusqu'à cent par clé physique. Si vous projetez d'utiliser des bibliothèques du Système PLAY concurremment sur des ordinateurs séparés, vous aurez besoin d'une clé séparée pour chaque ordinateur. Si vous avez besoin d'utiliser la même Bibliothèque du Système PLAY concurremment sur des ordinateurs multiples, vous avez besoin d'une licence séparée pour chaque ordinateur.

Si vous avez installé un Système PLAY simple bibliothèque sur deux ordinateurs séparés — par exemple, un portable et un ordinateur de bureau — et vous avez l'intention de l'utiliser seulement alternativement, vous pouvez à ce moment déplacer l'iLok d'un ordinateur à l'autre. À n'importe quel moment, une bibliothèque ne sera fonctionnelle que sur un seul ordinateur avec la clé iLok rattachée.

Si vous utilisez le Système PLAY sur un réseau et que les fichiers d'une bibliothèque sont sur un ordinateur différent que celui du Moteur Avancé d'Échantillons PLAY accédant à ces fichiers, vous aurez besoin d'avoir la clé iLok dans un port USB de l'ordinateur où le Moteur PLAY est en fonction.

La licence pour les bibliothèques du Système PLAY peut être déplacée d'une clé physique à une autre n'importe quand et déplacée aussi souvent que vous avez besoin. Le mouvement de licences entre les clés, ainsi que d'autres manipulations, peuvent se faire sur le site Internet appartenant à PACE Anti-Piracy, Inc.: [www.ilok.com](http://www.ilok.com).

## Instructions d'Autorisation

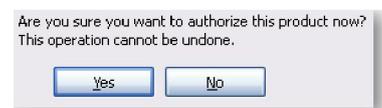
Le processus d'autorisation exige qu'une clé de sécurité iLok soit branchée sur l'ordinateur. Insérez l'iLok que vous projetez d'utiliser pour cette bibliothèque dans un port USB. L'ordinateur doit être connecté à Internet. (Si l'ordinateur sur lequel vous utilisez cette bibliothèque n'est pas connecté à Internet, voyez les instructions ci-dessous).

Dès qu'une bibliothèque a été installée avec succès, une application appelée l'Assistant d'autorisation [Authorization Wizard] apparaît dans vos programmes EastWest. Quand vous lancez ce programme, une fenêtre s'ouvre qui ressemble à l'image de gauche. Entrez vos Nom d'utilisateur et Mot de passe, comme décrit dans la vue d'ensemble d'autorisation, plus haut. Si vous projetez d'autoriser d'autres produits d'EastWest dans l'avenir, vous pourriez préférer que l'Assistant se souvienne d'eux à votre place. Si c'est le cas, cochez les cases pour ces options.

Dans les cinq cases du Code d'Autorisation [Authorization Code], entrez le code que vous avez reçu avec votre achat. (Dès que vous avez entré 4 caractères dans une case, le curseur passe automatiquement à la boîte suivante, ainsi vous n'avez pas besoin d'utiliser la touche de tabulation ou la souris pour passer de boîte en boîte). Quand les 5 cases sont remplies, le bouton Authorize devient actif. Cliquez dessus pour transmettre les données au Serveur d'Autorisation en ligne.

Notez les liens sur cette page pour créer ou modifier votre compte et pour récupérer un mot de passe perdu. Si vous n'avez encore de compte pour vous connecter, créez-en un avec ce premier lien.

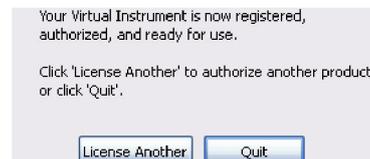
Un pense-bête vous demande si vous êtes sûr de vouloir autoriser la bibliothèque maintenant, parce que ce processus ne peut pas être annulé. Cliquez sur Yes [Oui] pour valider.





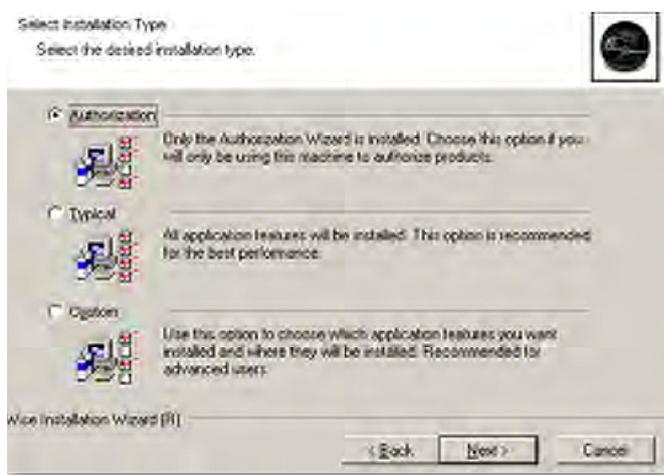
Une barre de progression apparaît ensuite. La fenêtre décrit brièvement chaque étape jusqu'à la fin de la procédure. Si le Nom d'utilisateur et/ou le Mot de passe sont incorrects, ou si le Code d'Autorisation est infirmé ou déjà utilisé dans une autorisation préalable, vous en serez informés à ce moment.

Quand l'autorisation se passe avec succès, vous verrez l'écran de droite. Vous avez maintenant fini et pouvez autoriser d'autres produits EastWest si vous le désirez.



## Autoriser une Bibliothèque Quand Votre Ordinateur « Musique » n'Est Pas sur Internet

Si l'ordinateur sur lequel vous utilisez vos bibliothèques EastWest n'a pas de connexion Internet, vous pouvez exécuter l'autorisation sur un autre ordinateur à partir du moment où vous insérez la sécurité iLok dans un port USB la machine connectée à Internet. Ce qui signifie que la licence est conservée dans l'iLok et non pas dans l'ordinateur, donc l'iLok doit être au moins temporairement en ligne puis, une fois autorisée, elle peut être rebranchée sur l'ordinateur où le Système PLAY sera utilisé.



Depuis les mêmes DVD que vous avez utilisé pour installer la bibliothèque du Système PLAY, relancez l'installation sur l'ordinateur relié à Internet, mais cette fois installez seulement l'Assistant d'autorisation (Authorization Wizard). La procédure est la même comme celle qui est décrite plus haut, sauf que lorsque vous êtes prêt à choisir le type d'installation. Sur Windows PC choisissez Authorization, comme sur l'image ci-dessus. Sur Macintosh, décochez tout sauf l'Assistant d'autorisation comme sur l'image sur la page 25.

Continuez comme pour une installation complète, sauf que tous les écrans n'apparaîtront pas. Après avoir complété l'installation de l'Assistant d'autorisation sur votre ordinateur raccordé à Internet, suivez les instructions comme indiqué plus haut.

Notez : si votre ordinateur musique et celui raccordé à Internet sont de types différents (Mac et PC), ce n'est pas un problème. La clé de sécurité iLok fonctionne à l'identique sur les deux systèmes.

## Pilotes iLok individuels

Les pilotes pour la clé de sécurité iLok sont installés dans le cadre des procédures d'installation décrites plus haut. Donc, la plupart du temps vous ne devez pas lancer directement les programmes d'installation du pilote iLok. Les fichiers suivants dans le dossier « Pace Driver Installers » sont inclus sur le DVD N° 1 seulement pour le cas improbable d'un problème avec les pilotes :

- iLokx32Setup.exe : installe le pilote pour la clé de sécurité
- Tpkdx32Setup.exe : installe le pilote que le Moteur PLAY utilise pour vérifier la validité d'une licence
- setup.exe : installe les deux des pilotes mentionnés ci-dessus

Notez que dans un environnement 64-bit, le « 32 » dans les noms des fichiers sera plutôt « 64 ».

Si un problème se produit avec votre installation, le Support Technique d'EastWest pourrait vous demander de lancer l'un de ces fichiers.



## 5. Démarrage

- 31 Vérifier l'Installation
- 32 Le Dialogue des Réglages
- 37 Jouer une Première Note
- 39 Étapes Suivantes

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## Démarrage

Une fois terminé le programme d'installation et l'autorisation complétée, vous serez certainement désireux d'utiliser votre nouveau logiciel, mais il y a encore quelques tâches qui doivent être exécutées pour intégrer PLAY avec votre matériel et votre environnement logiciel. Ce chapitre vous emmène le long du processus de personnalisation de votre équipement.

Vous devrez faire la plupart de ces étapes, seulement la première fois que vous installez l'un des Instruments Virtuels du Système PLAY. Par exemple, si vous avez procédé à une installation complète de Ministry of Rock de Quantum Leap et que vous êtes prêt maintenant à installer EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra, vous ne devriez reproduire ces étapes que si la nouvelle installation ne se passait pas comme prévu.

Vous pourriez revenir à ce moment si le logiciel s'arrête de fonctionner, ce qui pourrait arriver, par exemple, lorsque vous installez un nouveau matériel et/ou logiciel.

De plus, certains onglets dans le dialogue « Settings », décrit plus tard dans ce chapitre, peuvent être utilisés afin de parfaire les réglages de PLAY en fonction des spécificités de votre matériel.

### Vérifier l'Installation

#### **Etape 1 : Ouvrir le Moteur PLAY**

La meilleure façon d'évaluer si le Moteur Avancé d'Échantillons PLAY est correctement installé est d'ouvrir le Moteur PLAY en mode autonome [standalone] (c'est-à-dire pas en tant que plug-in dans un séquenceur ou un hôte quelconque). Pour ce faire, ouvrez l'une des bibliothèques en la choisissant depuis la liste des programmes installés :

- Sur Windows PC : Démarrer>Tous les Programmes>EastWest>[le nom de la bibliothèque]
- Sur Mac : dans le dossier Applications, double-cliquez sur EastWest, ouvrez [le nom de bibliothèque]

Si le programme d'installation a déposé l'icône de la bibliothèque sur votre bureau — ou si vous l'y mettez manuellement, alors vous pouvez aussi ouvrir la version standalone en cliquant deux fois sur cette icône.

Si la fenêtre de la bibliothèque s'ouvre, c'est que le logiciel est correctement installé; allez à l'Étape 2. S'il ne s'ouvre pas et qu'il y a un message d'erreur, essayez de corriger le problème indiqué dans le message. S'il n'y a aucun message d'erreur et qu'aucune fenêtre n'apparaît, vérifiez que toutes les étapes du chapitre d'Installation et d'Autorisation ont été suivies. Au besoin, relancez le programme d'installation.

## Le Dialogue des Réglages [Settings]

### Étape 2 : l'Onglet « Audio »

La tâche suivante consiste à configurer les connexions Audio. Cliquez sur bouton Settings, près du haut de la fenêtre PLAY.

Une fenêtre de dialogue semblable à celle montrée ici s'ouvre. Il y a six onglets en haut. Dans cette étape, choisissez l'onglet « Audio ».

Dans le doute des options à choisir en suivant les instructions ci-dessous, vérifiez la documentation fournie avec votre carte audio. Et souvenez-vous que l'ensemble de votre logiciel audio numérique devrait utiliser les mêmes réglages.

Depuis le menu déroulant Audio Device [Périphérique Audio], choisissez le pilote audio ou le matériel audio vers lequel le signal audio devrait être envoyé.



Le menu déroulant Sample Rate [Fréquence d'Échantillonnage] liste les valeurs supportées par votre carte son. Choisissez la valeur que vous utiliserez dans votre projet audio. Notez que si vous ne pouvez pas ouvrir cette liste déroulante cela signifie que le taux d'échantillonnage - et la taille du buffer audio - ont besoin d'être réglés par le driver de votre carte son. Dans l'image ci-dessus, les deux listes déroulantes sont grisées parce qu'elles ont besoin d'être réglées dans le pilote ASIO.

Choisissez la même taille de tampon audio [Audio Buffer Size] que celle spécifiée dans votre pilote audio (ASIO, Direct-Sound, CoreAudio, etc.).

La section Output Channels [Canaux de Sortie] à cet endroit indique le nombre de canaux de sortie audio disponibles sur votre carte son. Ces données sont statiques et données à titre de renseignement; elles ne peuvent pas être changées.

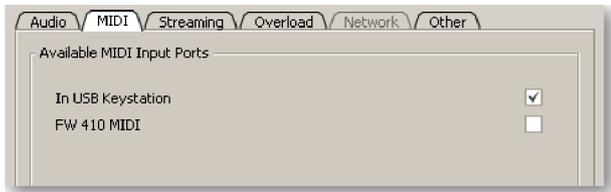
L'image ci-dessus dévoile un bouton appelé ASIO Settings [Réglages ASIO]. Vous verrez seulement ce bouton si vous utilisez un driver ASIO sous Microsoft Windows. Il est fourni en tant que un raccourci permettant ainsi d'ouvrir le pilote pour régler la Fréquence d'Échantillonnage et la Taille Tampon Audio.

Plus bas cette section est un groupe de commandes appelées le Test Tone [Fréquence de Test]. Ces commandes peuvent être utilisées pour vérifier que l'audio produit par PLAY passe bien vers vos haut-parleurs, votre casque, ou toute autre destination. Utilisez deux potentiomètres pour régler la fréquence et le volume, cliquez ensuite sur le long bouton pour démarrer ou arrêter le son. Assurez-vous de régler le volume à un niveau moyen au début, surtout si le son est envoyé vers le casque.

Notez que les réglages de l'onglet Audio ne s'appliquent que lorsqu'une bibliothèque du Système PLAY fonctionne en mode autonome, c'est-à-dire pas à l'intérieur d'un séquenceur ou d'un hôte quel qu'il soit. Quand il fonctionne en tant que plug-in, le Système PLAY utilise les réglages sélectionnés dans l'hôte.

Si vous faites des changements ici et que vous voulez les sauvegarder avant d'aller à un autre onglet, cliquez sur le bouton Apply [Appliquer].

## Étape 3 : l'Onglet « MIDI »



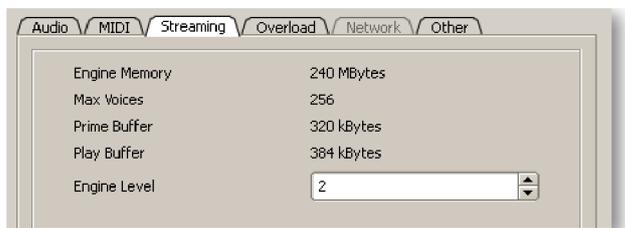
L'onglet MIDI permet à l'utilisateur de spécifier quelles sources MIDI peuvent envoyer des données au Moteur PLAY. Les types d'appareils qui seront énumérés ici incluent des claviers MIDI, les surfaces de contrôle et les cartes son. Mettez chaque appareil En/Hors Fonction, en cochant ou décochant chaque case. Une case cochée, signifie

que PLAY répondra aux données MIDI de cette source. Chaque clic alterne les valeurs En/Hors Fonction.

Tous les appareils en service ici apparaissent dans la liste déroulante MIDI Port dans la fenêtre principale de la bibliothèque. Pour préserver une liste courte, cochez seulement les sources qui doivent envoyer des données MIDI : notes et contrôleurs. Ces valeurs peuvent être changées plus tard si nécessaire.

## Étape 4 : l'Onglet « Streaming » [Lecture en Continu]

Les étapes 4, 5 et 6 sont plus avancées. Il n'est pas nécessaire de d'ajuster ces réglages pendant l'installation initiale; vous pourriez avoir envie de revenir à cette partie du manuel après avoir expérimenté le logiciel. Si c'est la première fois que vous installez PLAY, vous devriez lire ces trois sections rapidement, pour en connaître le contenu et ensuite passer à l'Étape 7.



Le Streaming est une technologie qui offre la plupart des avantages d'avoir toutes les données d'échantillons dans la RAM sans demander beaucoup, beaucoup de Gigaoctets de mémoire que cela exigerait. Seules suffisamment de données sont maintenues dans la RAM pour commencer à jouer chacun des échantillons immédiatement et le reste est lu depuis le disque à la demande.

Changer Engine Level de 0 jusqu'à 5, fournit six réglages différents standardisés pour contrôler combien de tampons sont alloués à la mémoire RAM ainsi que leur taille. Comme sur l'image ci-dessus, les paramètres affectés par Engine Level sont : la taille de la Mémoire du Moteur [Engine Memory], le Maximum de Voies [Max Voices] et les tailles des Tampon Primaire [Prime Buffer] et des Tampon de Lecture [Play Buffer].

Le Tampon de Lecture contient les données lues jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Le Tampon Primaire contient les données chargées dans la RAM au chargement de l'instrument; il est utilisé pour produire le son initial de chaque note pendant que le reste des données de la note est lu en continu depuis le disque vers le Tampon de Lecture.

Partez avec un réglage par défaut de 2 pour Engine Level. Ce réglage sera valable pour la majorité des utilisateurs. Si vous avez une quantité plus importante de RAM, vous pourriez vouloir l'augmenter, mais procédez seulement par 1 niveau à la fois. Inversement, si votre ordinateur est bas en RAM, essayez de baisser ce réglage. Attention aussi, plus haut est le niveau, plus long est le remplissage des tampons au démarrage, donc de plus petites valeurs vous donnent un temps du chargement plus rapide.

Un réglage de 5 est rarement un bon choix parce que ce réglage peut très vite saturer la RAM à mesure que vous ajoutez de nouveaux instruments. Les raisons principales de d'augmenter le niveau sont :

- vous commencez à avoir des problèmes de pops, de clics et d'autres bruits pendant la lecture
- vous avez un disque dur lent
- vous lisez des échantillons d'autres ordinateurs sur un réseau
- vous utilisez des instruments multiples qui nécessitent beaucoup de voix

En général, utilisez le niveau le plus bas n'ayant aucun souci.

Notez que si vous mettez Engine Level trop haut pour les ressources disponibles pour votre matériel, PLAY est assez intelligent pour essayer de régler les paramètres au plus près de ce que votre ordinateur est capable de traiter.

Si votre écran d'utilisation de RAM (page 61) arrive très près des 100%, pensez à réduire Engine Level. De nombreux facteurs influent sur l'utilisation de la RAM et il faut donc parfois essayer plusieurs valeurs avant de trouver les réglages les mieux adaptés à votre configuration.

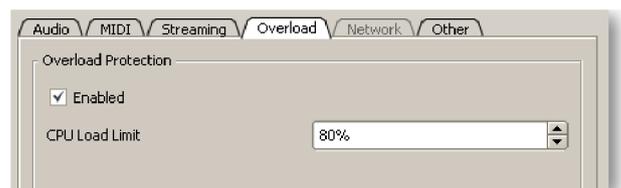
---

**Avancé :** Ces paramètres de Streaming sont des facteurs liés à la taille du tampon audio et au format du contenu. Ce qui le distingue d'autres moteurs où les tailles ont des valeurs statiques.

---

## Étape 5 : l'Onglet « Overload » [Surcharge]

Cet onglet fournit 2 commandes qui vous permettent de spécifier quelle puissance de traitement de votre ordinateur est destinée au Moteur PLAY. Elle peut être mise en/hors fonction en cliquant sur la case « Enabled » [Enclenché]. La commande vous permet d'indiquer le pourcentage du processeur de l'ordinateur que PLAY peut utiliser.



Si la Charge de CPU [Processeur] excède le pourcentage indiqué, PLAY baissera la charge en abandonnant les voix qui ont commencé à jouer en premier. Une surcharge du CPU peut provoquer des artéfacts numériques, tels que des bruits audibles, des trous dans la sortie audio et d'autres problèmes, qui sont pires que l'abandon des voies lues les plus anciennes. Cette protection est nécessaire, le plus souvent, dans les projets avec beaucoup d'instruments jouant simultanément. Pendant le play-back de votre projet, surveillez l'écran du CPU dans la fenêtré Player [Lecteur] pour voir quand le CPU va atteindre le paramètre de Surcharge que vous avez établi dans cette fenêtré de dialogue.

En règle générale, réglez le paramètre CPU Load Limit [Limite de Charge du Processeur] aussi haut que possible sans percevoir d'artéfacts numériques. Trouver le bon réglage pour votre environnement peut consister en essais et erreurs.

Si la lecture de vos projets atteint de temps en temps le point de surcharge, vous pouvez vouloir utiliser la fonction « gel des pistes » disponible dans la plupart des séquenceurs. Si ça ne s'arrange pas ou que le problème revient si souvent que cela devient insupportable, vous devez probablement considérer l'achat d'un matériel plus puissant ou la possibilité de répartir le projet sur plusieurs ordinateurs connectés ensemble.

Notez que l'onglet Network « Réseau » n'est pas active moment de l'écriture de cette version du manuel.

## Étape 6 : l'Onglet « Other » [Autre]

L'onglet Other inclut les groupes de commandes pour:

- préciser comment régler les cycles de répétitions (RR)
- spécifier si le Moteur PLAY assigne automatiquement des canaux MIDI quand les instruments sont ouverts de la vue Browser (Navigation)
- changer le comportement des afficheurs de commandes
- spécifier l'IU PLAY à afficher par défaut lorsqu'il est en plug-in

Une articulation alternative [round-robin] contient au moins deux échantillons légèrement différents pour chaque note. Les échantillons sont joués l'un après l'autre chaque fois que la touche est frappée à répétitivement, donnant ainsi un jeu plus réaliste, en évitant ce que l'on appelait souvent « l'effet mitraille ».

Le Moteur PLAY se souvient quel échantillon devra être joué la prochaine fois que la note sonnera. Si, par exemple, un patch alternatif contient deux échantillons, A et B et qu'un morceau utilise cette note 7 fois, le moteur joue A B A B A B A. Si le morceau est joué de nouveau à partir du début, le moteur jouera le B en premier, parce que c'est le suivant dans l'ordre. La deuxième interprétation sera subtilement différente. Remettre à zéro toutes les articulations alternatives au début du cycle serait utile pour une lecture cohérente.



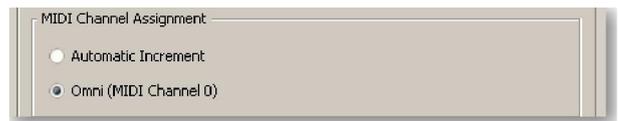
Les commandes dans le groupe en haut permettent à l'utilisateur de spécifier si une note MIDI ou un contrôleur MIDI réinitialiseront le cycle alternatif. Utilisez les boutons radio pour choisir quel type d'événement MIDI entrainera la réinitialisation. La valeur numérique dans la boîte de texte précise quel est le numéro de note (le Do milieu est égal à la note 60) ou quel contrôleur (CC) sera interprété

en tant que en tant que Reset [Réinitialisation] (choisissez un CC non utilisé par ailleurs). Pour régler la valeur numérique cliquez dans cette commande, procéder de l'une des façons suivantes :

- cliquez sur les flèches d'en haut ou d'en bas la souris
- cliquez dans la commande pour la sélectionner et utilisez ensuite les touches de flèches vers le haut ou vers le bas
- tapez un nombre avec le clavier de l'ordinateur

Le groupe MIDI Channel Assignment [Assignation du Canal MIDI] permet à l'utilisateur de choisir ce qui arrive quand un nouvel instrument est ouvert dans PLAY :

• **Automatic Increment [Incrémentation Automatique]** fait que chaque nouvel instrument est assigné automatiquement au canal MIDI qui correspond au numéro de l'instrument ouvert. Par exemple, si trois instruments sont déjà ouverts, lorsque vous ouvrirez le suivant, il sera assigné au canal 4, peu importe les canaux utilisés par les autres instruments.



• **Omni (Canal MIDI 0)** fait que chaque nouvel instrument est assigné au canal MIDI 0. Un instrument en mode Omni répond aux événements MIDI de chaque canal 1–16. C'est le comportement par défaut, pour que lorsque quelqu'un qui ne connaît pas PLAY puisse ouvrir un instrument et jouer des notes peu importe le canal MIDI envoyé. Beaucoup d'utilisateurs changeront pour Automatic Increment pour économiser du temps lors de la construction d'un projet.

Notez le comportement suivant quand Automatic Increment est en vigueur :

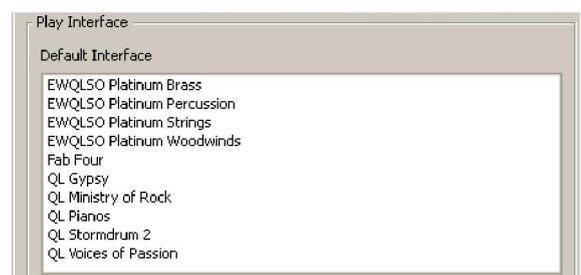
- Si vous effacez un instrument ou changez manuellement des canaux, un nouvel instrument peut s'ouvrir avec un canal déjà utilisé.
- Si vous remplacez un instrument avec un autre, le nouvel instrument héritera du canal MIDI de l'instrument qui a été remplacé.
- Si vous ouvrez un fichier multi-instrument sauvé auparavant (c'est-à-dire, contenant des fichiers d'articulations multiples) et que les instruments ont été réglés sur Omni (canal MIDI 0), ils seront assignés à des canaux MIDI non-zéro uniques. Ces fichiers multi-instrument avec des instruments réglés sur un canal (non-zéro) spécifique ne changeront pas de canaux.



Le troisième groupe donne le contrôle, à l'utilisateur, sur le comportement de boîtes de texte. Quand cette case n'est pas cochée, vous devez faire un clic sur les flèches d'en haut ou d'en bas à plusieurs reprises

pour en changer sa valeur de plus de 1. Quand cette boîte est cochée, vous pouvez encore cliquer à plusieurs reprises, ou vous pouvez cliquer et maintenir le bouton de souris sur une flèche pour augmenter ou réduire la valeur à plusieurs reprises; relâchez le bouton de la souris arrivez à la valeur désirée.

Le groupe en bas énumère tous les instruments virtuels PLAY actuellement installés. Choisissez celui dont vous voulez afficher l'IU quand le plug-in PLAY s'ouvre dans un séquenceur ou un hôte quel qu'il soit. Cette sélection n'affecte pas ce qui s'affiche quand vous ouvrez PLAY en mode autonome ; dans ce mode, vous ouvrez une



bibliothèque spécifique et c'est l'IU de cette bibliothèque que vous verrez en premier. (Notez : dès que vous ouvrez un certain instrument, son IU apparaîtra peu importe l'interface par défaut).

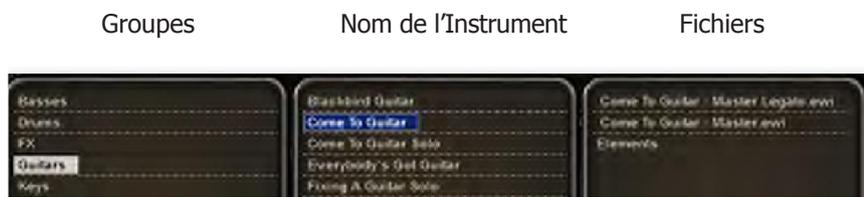
## Jouer une Première Note

### Étape 7 : Chargement d'un Instrument

Si Browser View [Fenêtre du Navigateur] (montré ici) n'est pas actuellement affiché sur votre écran, appelez-la en cliquant sur le bouton Browser en haut de l'IU.

La colonne la plus à gauche a deux régions : System et Favorites. L'une ou plusieurs bibliothèques installées devraient être énumérées au bas. Si vous cliquez sur un nom de bibliothèque, un ensemble de noms du dossier apparaît. Cliquez sur un dossier et le contenu de ce dossier apparaît dans la colonne de droite.

Après avoir ouvert un ou deux niveaux de sous-dossiers (selon la bibliothèque), vous devriez voir un ou plusieurs fichiers terminés par .ewi. Ceux-ci sont les fichiers d'instrument EastWest qui peuvent être ouverts. Voyez un exemple ci-dessous de l'affichage au cas où deux niveaux apparaissent.



La manière d'utiliser la fenêtre du navigateur est expliquée plus en détail dans le Chapitre 9, commençant sur la page 64. Pour l'instant, le but est d'ouvrir un instrument simple pour entendre le Moteur PLAY jouer une note, pour vérifier que l'installation, l'autorisation et l'organisation ont été réussies

Cliquez sur le nom d'un des fichiers en .ewi. Si le fichier .ewi est dans la colonne à l'extrême droite, les noms de toutes les colonnes bougent vers la gauche. Avec ce nom du fichier .ewi encore surligné et dans la colonne du milieu, cliquez sur le bouton Add en bas de la fenêtre. Regardez rapidement la barre de progression à gauche de ce bouton et vous devriez voir le changement en couleur de gauche à droite tandis que les instruments se chargent dans la mémoire.

### Étape 8 : Produire un Son

Si L'instrument s'est ouvert avec succès, certaines touches du clavier à l'écran, précédemment de couleur bronze deviennent blanches. Ces notes sont les



notes jouables. Si quelques touches tournent au bleu, ce sont les notes de keyswitch [sélection d'articulation]. Si vous utilisez la souris pour cliquer sur l'une des touches blanches, vous devriez entendre une note. Sinon, notez bien que de temps en temps, quelques notes ne sonnent que dans certaines articulations sélectionnées. Avant d'essayer une autre solution à ce problème, essayez de cliquer sur d'autres notes de l'étendue des touches blanches.

Si vous n'entendez pas de son sur une touche blanche, la cause peut être venir de plusieurs raisons :

- Vous n'avez pas autorisé avec succès cet instrument virtuel PLAY instrument virtuel.
- Vous n'avez pas inséré la clé de sécurité iLok dans un port USB qui fonctionne sur cet ordinateur. Un message d'erreur devrait apparaître si c'est le cas.
- Vous n'avez pas réglé correctement les paramètres Audio dans l'étape 2 ci-dessus.
- Votre carte son et/ou haut-parleurs ne sont pas allumés.

Si vous ne recevez toujours pas de son, essayez de revenir au dialogue des Réglages [Settings] et allez à l'onglet Audio, comme décrit précédemment dans l'étape 2 de ce chapitre. Cliquez sur le grand bouton dans le groupe de Test Tone. Si vous entendrez le son, alors le chemin audio de PLAY vers vos haut-parleurs ou votre casque fonctionne correctement. Si vous n'entendez aucun son (et du volume est réglé suffisamment haut pour avoir un son audible) alors vous devez concentrer le problème sur cette partie du cheminement. (Notez que Test Tone n'exige pas qu'une licence valide soit installée dans une clé de sécurité iLok branchée).

## Étape 9 : Utilisation d'un Clavier MIDI

Si vous êtes capables de jouer un son en utilisant la souris et le clavier à l'écran, l'étape suivante consiste à faire de même avec un clavier MIDI (ou un autre appareil envoyant des notes MIDI). Si vous ne projetez pas d'utiliser un tel appareil, vous pouvez passer cette étape.

Assurez-vous que le clavier est branché à l'ordinateur et allumé avant d'ouvrir le logiciel PLAY. Appuyez sur une touche. Si vous entendez un son, alors le clavier envoie des notes MIDI au Moteur PLAY et vous en avez fini avec cette étape. S'il n'y a aucun son, regardez le clavier à l'écran en jouant la note sur le clavier physique. Si vous voyez la touche correspondante sur l'écran s'obscurcir légèrement, alors le Moteur PLAY reçoit des notes. La couleur indique la fonction de chaque touche pour l'instrument actuellement chargé :

- les touches blanches produisent un son
- les touches bleues sont des keyswitches (notes pour choisir l'une des articulations dans un instrument)
- les touches bronze sont inutilisées



Si la touche qui obscurcit à l'écran n'est pas blanche (comme dans le diagramme à gauche), allez sur une touche blanche et essayez de nouveau. (Notez que si vous avez un clavier de seulement quelques octaves, vous devrez transposer vers le haut ou vers le bas pour qu'il couvre l'étendue). L'image de gauche montre un Mi joué. Il est préférable pour ne pas choisir une des touches noires du clavier, par ex, Mi bémol parce qu'il est plus difficile de voir ces touches s'obscurcissent à l'écran.

Si le fait de jouer une note sur le clavier n'obscurcit pas une touche sur le clavier à l'écran, c'est que le Moteur PLAY ne reçoit pas les données MIDI. Revoyez alors l'étape 3 plus haut pour vous assurer vous avez identifié correctement ce clavier dans la fenêtre de dialogue

des Réglages [Settings]. Vérifiez aussi que le MIDI, l'USB, ou tout autre câble sont solidement raccordés aux deux extrémités. Si votre clavier se branche sur un hub MIDI ou une carte son, assurez-vous que l'appareil est allumé. Si vous n'avez pas encore utilisé ce clavier avec succès sur cet ordinateur, vérifiez la documentation du clavier pour être sûr que, tant le clavier que le pilote, sont correctement installés.

## Étapes Suivantes

Dès que vous pouvez charger un instrument dans la version autonome du Moteur Avancé d'Échantillons PLAY et que vous pouvez entendre une note en jouant sur un clavier, vous êtes prêts à en explorer d'autres caractéristiques. En voici certaines à tester à la suite. Utilisez ce manuel et le manuel assorti pour la bibliothèque spécifique — ou les bibliothèques — pour lesquelles vous possédez des licences et apprenez comment accomplir les opérations suivantes :

- Ouvrir plus d'un instrument et assigner à chacun son propre canal MIDI pour qu'ils puissent être joués individuellement.
- Ouvrir un séquenceur ou un hôte quel qu'il soit et insérer une des versions plug-in. Écrire une mélodie MIDI dans le séquenceur et la faire jouer par le plug-in du Moteur PLAY.
- Jouer avec les commandes dans la fenêtre d'Articulations, en incluant les boutons Active et Loaded [Chargée], ainsi que les commandes de volume liés à une articulation particulière.
- Charger un instrument avec des keyswitches et jouer une phrase musicale qui change d'articulation au milieu de la phrase. Cela est possible tant en mode autonome que dans les versions plug-ins.
- Régler les paramètres pour des articulations particulières; c'est-à-dire apprenez à utiliser tous ces potentiomètres et boutons de l'interface d'utilisateur.
- Apprendre comment sauvegarder vos réglages pour qu'ils puissent être rechargés par la suite. (Faites attention quand vous sauvegardez un nouvel instrument sur le disque dur de ne pas remplacer les données de l'instrument original.)



## 6. instruments et Articulations

- 41 Architecture de la Bibliothèque
- 43 Instruments
- 43 Articulations
- 47 Échantillons

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## Instruments and Articulations

### Architecture de la Bibliothèque

Dans le monde réel, les instrumentistes peuvent souvent faire le choix de la manière de jouer chaque note ou phrase. Ces différentes manières qui permettent au musicien de créer un son avec un instrument sont appelées des articulations. Les exemples sur un violon sont :

- une note *maintenue*
- une note *staccato*
- un *trille* entre deux notes
- une note *pizzicato*

Sur un caisse-claire de batterie, les exemples sont :

- un *rim shot*
- un *roulement*

Dans le monde de la musique échantillonnée, il y a la même variété de façons de jouer d'un instrument. Dans plusieurs - mais pas toutes - les bibliothèques EastWest, une facilité appelée keyswitch permet à l'utilisateur de choisir parmi les articulations fournies. Le choix d'une des notes dans un keyswitch indique au Moteur PLAY d'utiliser l'articulation indiquée jusqu'à ce qu'une nouvelle note de keyswitch la change.

---

**Avancé :** De temps en temps, un keyswitch pourrait sélectionner plus d'une articulation à jouer, en produisant ainsi un son sur plusieurs couches [layer]. Les manuels des différentes bibliothèques – l'indiquent quand c'est le cas.

---

Chaque articulation est créée avec son propre ensemble d'échantillons. Ces échantillons sont des fichiers audio de chaque note d'une articulation simple, d'habitude avec plusieurs niveaux de dynamique, tels que *p*, *mp*, *mf*, et *ff*.

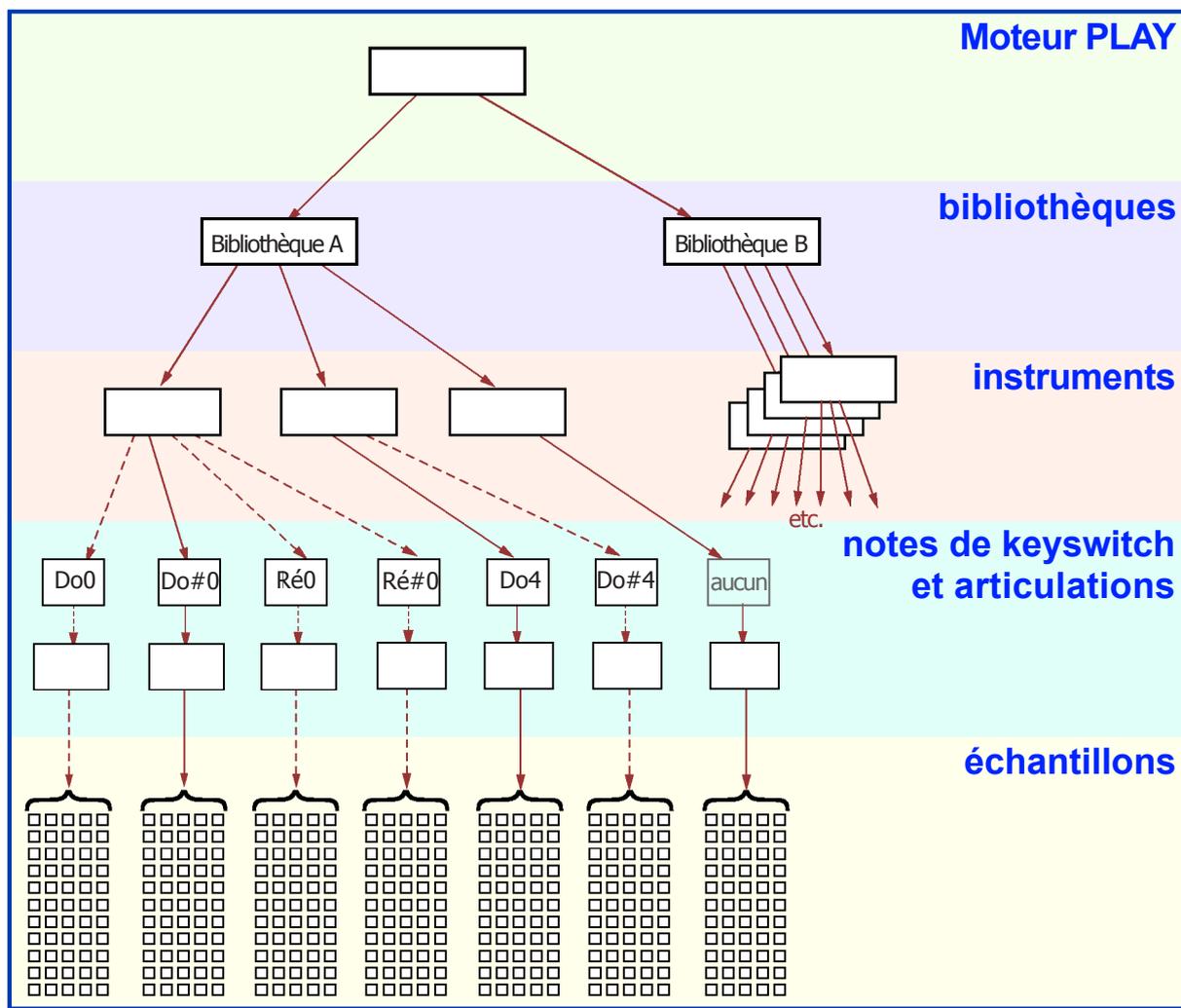
Le diagramme sur la page suivante montre le rapport entre ces termes importants :

- Le **Moteur PLAY**, le logiciel qui sait comment produire l'audio des instruments EastWest
- La **bibliothèque**, ou **instrument virtuel**, une collection d'instruments jouables avec le Moteur PLAY
- L'**instrument**, une collection d'articulations et habituellement un keyswitch, ouvert comme une unité dans le Moteur PLAY, presque toujours associé à un instrument simple
- Le **keyswitch**, un ensemble d'au moins deux notes permettant de choisir l'articulation à jouer
- L'**articulation**, une collection d'échantillons enregistrée à partir d'un instrument réel et joué d'une manière particulière
- L'**échantillon**, un enregistrement d'un instrument réel

Quand vous utilisez le Moteur PLAY pour produire le son d'une note, vous spécifiez tant un instrument qu'une articulation. (Si vous n'indiquez pas explicitement l'articulation, le son sera produit par l'articulation par défaut. C'est-à-dire la note de keyswitch la plus basse, souvent — mais pas toujours — Do0. Si un instrument n'a pas de keyswitch, l'articulation par défaut est la seule possibilité).

Dès qu'un canal MIDI est assigné à un des instruments dans le Moteur PLAY, les échantillons peuvent être joués. C'est possible en temps réel, à partir d'un clavier MIDI, ou par des notes sauvées dans et rejouées du début par un séquenceur. En assignant différents canaux MIDI aux différents instruments, vous pouvez jouer plusieurs d'entre eux simultanément, à la fois.

Mais autant d'instruments peuvent être chargés que les ressources de l'ordinateur permettent. Le nombre de ports MIDI détermine combien de canaux MIDI uniques sont disponibles. À 16 canaux MIDI par port, un système avec 6 ports peut utiliser 6 fois 16, soit 96 canaux indépendants.



Le diagramme présente graphiquement les rapports décrits ci-dessus. Les flèches représentent comment chaque plus haute entité peut contenir ou contrôler les entités inférieures. Les traits pointillés représentent les chemins vers les instruments qui ne sonnent pas actuellement parce que c'est le keyswitch qui contrôle quelle articulation produit le son pour une quelconque note donnée.

Une note de keyswitch est étiquetée « none » [aucun]. Ce chemin vient d'un instrument possédant une seule articulation; donc, aucun keyswitch n'est nécessaire.

Dans le diagramme, les notes de keyswitch et les articulations sont groupées pour souligner leur rapport : le keyswitch est le plus haut niveau — et seul, le plus important — qui va décider quels échantillons vont être joués. D'autres paramètres dans la décision incluent la note jouée, la vitesse de cette note et la position du micro (quand différentes positions de micros sont disponibles).

## Les instruments

De tous les niveaux mentionnés ci-dessus, les instruments sont les éléments avec lesquelles vous travaillerez le plus. Quand vous montez un ensemble, que ce soit un orchestre ou un ensemble de trois instruments, vous choisissez les instruments. Vous ne devez pas choisir les articulations tout de suite. Toutes les articulations disponibles font partie de l'instrument.

Dès que vous avez chargé un instrument, vous pouvez changer les paramètres de ses valeurs par défaut. Par exemple, vous pourriez changer le volume, régler l'enveloppe AHDSR, ajouter un effet de retard, etc. Si vous voulez que ces paramètres restent pour la prochaine fois, vous aurez besoin de le sauvegarder. Il y a trois moyens de le faire :

- Choisir Save [Sauvegarder] du Menu Principal permet de sauvegarder tous les instruments ouverts dans un seul fichier .ewi, en incluant tous les réglages des paramètres. Vous pourrez ouvrir le groupe par la suite avec tout à l'identique. Quand il vous sera demandé un dossier, sauvegardez-le à l'endroit qui vous plait, mais faites attention de ne pas remplacer le fichier original de l'instrument dans le cas où vous auriez besoin de retrouver ensuite les valeurs par défaut.
- Si, au lieu de cela vous voulez sauvegarder un seul instrument, vous pouvez charger des instruments modifiés l'un après l'autre, procédez à vos changements et les sauvegarder lorsqu'un seul instrument est ouvert.
- Si vous utilisez le Moteur PLAY en plug-in dans un séquenceur hôte (et pas en standalone), sauvegardez le projet de l'hôte sur le disque dur. Toutes les caractéristiques supportées par le plug-in sont sauvegardées en interne lorsque l'hôte sauvegarde le projet.

Notez que les deux premières options vous permettent de charger l'instrument modifié dans un autre projet; la troisième option ne le permet pas.

## Articulations

N'importe quel instrument spécifique peut avoir une seule articulation simple ou contenir environ une douzaine de façons différentes de jouer l'instrument qui peuvent être individuellement choisies au moyen des keyswitches. (Quelques instruments dans certaines bibliothèques ont plus d'une octave de notes de keyswitches, mais c'est rare).

Puisque le canal MIDI est assigné au niveau de l'instrument, toutes les articulations répondent aux notes MIDI sur le même canal. Cette approche permet à une phrase d'être contenue dans une seule piste MIDI même quand différentes notes seront jouées avec différentes articulations. Une des conséquences d'assigner le canal au niveau de l'instrument est que, si vous voulez jouer un accord dans lequel toutes ses notes commencent en même temps, vous ne pouvez pas jouer une note de cet accord, par exemple, avec une articulation staccato et une autre avec une articulation maintenue. Pour ce faire, vous devrez charger le même instrument deux fois et les assigner à différents canaux MIDI.

Toutes les articulations d'un instrument sont affichées sur une liste dans le Player View. S'il y en a trop pour les voir simultanément, un ascenseur apparaît pour que vous puissiez déplacer la liste en haut et en bas.

## Les Instruments « Master » [Principal] et « Elements » [Éléments]

En chargeant un instrument, vous pouvez voir deux noms d'instrument semblables dans le Browser View [Fenêtre du Navigateur] : un avec « Master » et un avec « Eléments » dans leur nom. Les deux instruments sont semblables sauf que seul le Maître utilise un keyswitch pour choisir parmi les articulations incluses.

- Les instruments « Master » ont toutes les articulations actives à l'ouverture. Un keyswitch (voir ci-dessous) permet à l'utilisateur de choisir, dès qu'il le désire, une articulation à jouer. C'est un bon choix lorsque vous pensez devoir changer d'articulation. Déchargez toutes les articulations que vous n'utiliserez pas pour enlever leurs échantillons de la mémoire.
- Les instruments « Elements » s'ouvrent avec seulement l'articulation par défaut active. Ce sera probablement la première dans la liste. Toutes les autres sont inactives et leurs échantillons ne sont pas chargés dans la mémoire. Deuxièmement, il n'y a pas de keyswitch, donc il n'est pas facile de changer d'une articulation à une autre au milieu d'un morceau. Troisièmement, vous pouvez utiliser les indicateurs Actif et Loaded pour choisir une ou plusieurs articulation(s) que vous voulez jouer. Notez que si vous chargez et activez au moins deux articulations, vous produirez un son sur plusieurs couches (des articulations multiples jouant simultanément). Choisissez cela quand vous avez besoin d'une articulation simple pour le morceau entier; ou vous pouvez charger les mêmes instruments Éléments plus d'une fois, les régler sur différentes articulations uniques et utiliser différents canaux MIDI pour les articulations, au lieu d'un keyswitch.

## Voir la liste des Articulations

Pour voir la liste des articulations après avoir chargé un instrument, allez sur la fenêtre principale de PLAY, où vous verrez un panneau en liste qui ressemble à l'image ci-dessous. (L'apparence exacte peut varier de l'IU d'une bibliothèque à l'autre). Chaque rangée de la liste est une articulation simple.



À gauche vous avez le nom de note du keyswitch qui commande chaque articulation. La première touche la plus commune des notes de changement est Do0 [C0] (note MIDI 24). Mais si l'étendue des notes jouables s'étend sur cette partie du clavier, alors une octave différente (par exemple, Do4 [C4], la note

MIDI 72) pourrait se trouver en tête de la liste. (Voir la section appelé keyswitches, plus loin dans ce chapitre.)

À la suite, vous trouvez une description, d'habitude abrégée, de chaque articulation. Voyez une liste des abréviations les plus communes plus loin dans ce chapitre.

Ensuite deux boutons. Le premier bouton, étiqueté « Active », permet à l'utilisateur d'allumer et de jouer une articulation donnée. Il ressemble à un bouton Mute, mais au niveau d'une articulation individuelle. Le deuxième bouton, étiqueté « Loaded » [Chargée], permet à l'utilisateur de charger ou décharger les échantillons de cette articulation de la mémoire de l'ordinateur vous permettant ainsi de charger plus d'instruments que vous ne pourriez le faire autrement. Cliquez sur l'un des boutons pour alterner la mise en/hors fonction d'une articulation.



À droite des deux boutons se trouve une commande de volume. Cela vous permet de régler le volume sonore de n'importe quelle articulation spécifique par rapport d'autres articulations dans le même instrument. L'ascenseur à l'extrême droite vous permet de faire défiler la liste de haut en bas, comme tout ascenseur à ceci près que les flèches pour aller vers le haut ou le bas sont toutes les deux au-dessous.

## Keyswitches

Un keyswitch est un moyen de choisir une articulation pour la rendre fonctionnelle. Il répond à un ensemble prédéterminé de notes MIDI, dont chacune correspond à une articulation. Le nom des notes est indiqué à gauche dans la liste des Articulations dans la Player View [Fenêtre du Lecteur].



Le clavier à l'écran affiche les notes de keyswitch en indiquant ces touches en bleu. Le bleu sur les touches noires est plus subtil, mais visible si vous regardez soigneusement. Vous pouvez l'utiliser, tel un rappel des touches qui sont à persévérer sur votre clavier MIDI, ou alors, vous pouvez utiliser la souris pour cliquer sur l'une de ces touches pour changer l'articulation.

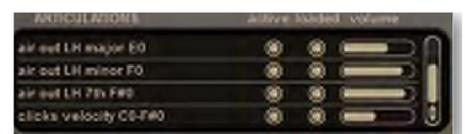
---

**Avancé :** Notez qu'il est possible — bien que non courant — qu'un instrument possède plus d'une articulation, mais aucun keyswitches; c'est un moyen pour le producteur de bibliothèque de créer un effet de couches. L'idée consiste en ce que la plupart des utilisateurs voudront jouer les deux couches simultanément, mais que le bouton « Active » dans la liste des articulations peut être utilisé pour éteindre une couche ou l'autre, si désiré.

---

Vous pouvez changer d'une articulation à l'autre par un keyswitch en envoyant une note MIDI au Lecteur sur le canal approprié. Les notes sont toujours à l'extérieur de l'étendue des notes de jouables de l'instrument. La Plupart des keyswitches d'EastWest utilisent des notes de l'octave Do0 à Do1 [C0 à C1]. Le petit nombre d'instruments plus graves qui peuvent jouer dans l'étendue de ces notes utilisent des notes qui sont au-dessus de leur étendue, commençant souvent à Do4 [C4]. Voyez des exemples précis des notes de keyswitch dans les manuels spécifiques à chaque bibliothèque.

De temps en temps vous pouvez voir un instrument avec son étendue de notes de keyswitch indiquée dans la liste des Articulations. Voyez l'exemple à droite : « clicks velocity C0-F#0 » [cliquez sur la vélocité Do0-Fa#0]. Il s'agit d'une composante



audible qui est mise en couches en utilisant des échantillons séparés. Cette articulation joue pour toutes les notes de keyswitch de Do0 à Fa#0 et a son propre volume (indiqué ici à un volume sonore réduit comparé à chaque son avec lequel il est mis en couches). Ce pourraient être des clics de touches, des bruits de cordes, ou n'importe quelle composante additionnelle d'un son que le producteur considère comme optionnelle.

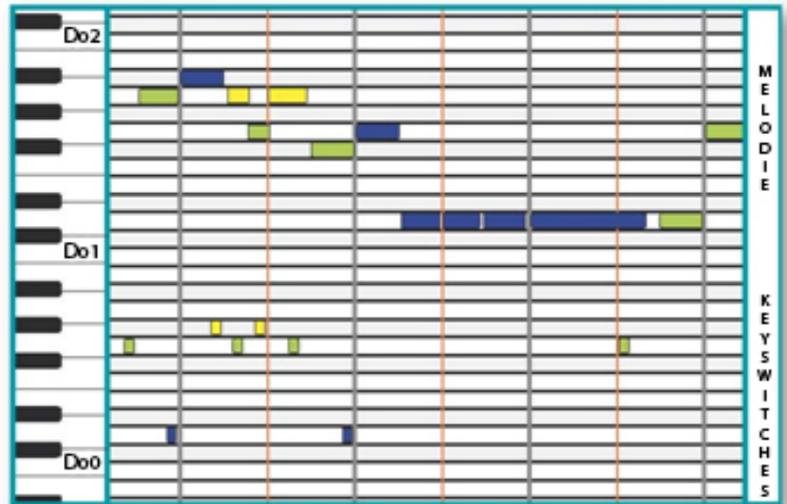
## Comment Positionner les notes de Keyswitch

L'événement de Note-On d'une note de keyswitch doit précéder chaque note audible qu'elle est destinée à affecter. La position de l'événement Note-Off n'est pas importante.

En utilisant le Moteur PLAY en direct, appuyez sur la note avant la première note pour laquelle vous voulez utiliser la nouvelle articulation.

Dans un séquenceur, dessinez la note n'importe où tant que son début se situe avant le début des notes qui doivent être affectées. Certains musiciens aiment donner aux notes de keyswitch des durées très courtes ou des vélocités proches de 0,

simplement comme un rappel visuel dans la piste du séquenceur qu'il s'agit de notes non-audibles. Le dessin sur le droite montre une piste de séquenceur avec les notes au-dessus de Do1 et de des keyswitches au-dessous de Do1. Dans cette image, la couleur de chaque note correspond à la couleur du keyswitch en fonction. Notez surtout comment le dernier keyswitch débute et se termine pendant la note Ré1 juste au-dessus sans affecter cette note.



## Astuces lors de l'Utilisation des Keyswitches

Dès qu'une note de keyswitch est appuyée son articulation demeure en vigueur jusqu'à ce qu'une autre note de keyswitch soit appuyée ou que l'instrument soit déchargé (avec le bouton Remove [Retirer] ou en fermant le Moteur PLAY). Ce comportement peut avoir des effets secondaires non désirés en revenant à une précédente position dans le morceau à rejouer. Comme exemple, supposez que vous placiez quatre notes de keyswitch dans une piste aux mesures indiquées :

- Ré#      mesure 5
- Mi        mesure 12
- Fa#      mesure 17
- Mi        mesure 23

### Problème 1 : Vous jouez le morceau jusqu'à la fin. Vous le jouez alors de nouveau.

La première fois que vous le jouez, le début est joué avec articulation par défaut (la note de keyswitch Do). La deuxième fois que vous le jouez, le début est joué avec l'articulation commandée par la note Mi. C'est l'état dans lequel l'instrument a été laissé à la fin du morceau et il n'y a rien pour le réinitialiser.

### Solution 1 : Mettez un keyswitch explicite avant la première note audible dans la piste.

Ne comptez pas sur celui par défaut à moins qu'il n'y ait aucun keyswitch dans la piste entière.

**Problème 2 : Vous vous arrêtez à la mesure 19, revenez à la mesure 14 et démarrez la lecture depuis cet endroit.**

La première fois, les mesures 14, 15 et 16 jouent l'articulation de la note Mi. La deuxième fois, ces mesures utilisent l'articulation de la note Fa#. C'est l'état de l'instrument lorsque le morceau a été arrêté.

**Solution 2 : Ayez prédéterminé des endroits de relecture et placez-y des keyswitches**

Cette solution exige plus de notes de keyswitch et s'en trouve plus envahissante. C'est agréable d'avoir la liberté d'arrêter et recommencer un morceau à n'importe quel point.

Au moins soyez conscients de ce problème et décidez s'il faut vivre avec ou prendre des mesures pour l'éviter.

## Échantillons

L'utilisateur du Système PLAY d'EastWest ne doit pas travailler avec les échantillons directement. Ce sont les enregistrements de chaque articulation fournie pour chaque instrument enregistré sur chaque niveau de dynamique. Le logiciel du Moteur PLAY sait comment choisir les échantillons à jouer, basé sur de nombreux facteurs, en incluant l'articulation choisie; la vitesse de la note actuelle; et, dans certains cas, si les fins de notes MIDI sont assez proches d'autres notes, utiliser un échantillon legato.

Beaucoup, beaucoup d'échantillons est ce qui explique le volume nécessaire pour ce qui est écrit sur le disque dur pendant l'installation. Et c'est le réglage du Main Menu [Menu Principal] pour

Current Instrument > Stream From Disk

qui détermine s'il faut laisser la plupart des données d'échantillons sur le disque dur jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires ou les charger dans la mémoire (pour un instrument donné).



## **7. La Fenêtre du Lecteur**

- 49 Les Quatre Régions de la Fenêtre du Lecteur**
- 50 Les Différents Types de Commandes**
- 51 Les Commandes de Base**
- 56 Les Commandes de Canal Stéréo**
- 57 Les Commandes de Delay**
- 58 Les Commandes de Reverb**
- 59 Les Commandes d'Enveloppe AHDSR**
- 60 Les Commandes de Volume Principal, de Solo et de Mute**
- 61 Autres Commandes**
- 62 Le Clavier du Système PLAY**

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## La Fenêtre du Lecteur

Le Système PLAY affiche deux interfaces d'utilisateur primaires (IU) dans sa fenêtre principale : **Player View [Fenêtre du Lecteur]** et la **Browser View [Fenêtre du Navigateur]**. La Fenêtre du Lecteur, décrite dans ce chapitre, affiche les commandes pour un instrument à la fois. La disposition exacte des commandes ainsi que leur aspect varie d'une bibliothèque à l'autre. C'est sur cette IU que la majorité du travail est faite pour déterminer la sortie audio.

La Fenêtre du Navigateur affiche la liste des bibliothèques installées et vous permet d'ouvrir individuellement les instruments depuis le système de fichiers de l'ordinateur. De même, dans la Fenêtre du Navigateur, il est possible de créer des dossiers virtuels pour accéder rapidement aux instruments fréquemment utilisés. Cette fenêtre est décrite de façon détaillée dans le chapitre suivant.

Ce chapitre, et le suivant décrivent l'apparence et le comportement de la version autonome. Parce qu'il n'existe que des différences mineures entre celle-ci et les versions plug-ins, voyez le Chapitre 9 pour une description de la manière dont les versions plug-ins diffèrent.

### Les Quatre Régions dans la Fenêtre du Lecteur [Player View]

En général, la fenêtre contient quatre régions, telles qu'entourées sur l'image suivante. La position exacte de ces régions et ce qui y est intégré peut varier de façon significative d'une bibliothèque à l'autre. Voyez les manuels séparés pour les bibliothèques que vous possédez pour lire les détails de l'IU appropriée.



Du haut en bas, les quatre régions sont :

- les commandes de base du Système PLAY (zone bleue)
- la grande région dans le centre où un utilisateur modifie des articulations individuelles (zone rouge)
- les commandes, juste au-dessus, du clavier qui fournissent des renseignements de statut (zone verte)
- le clavier en bas (zone jaune)

Avant de parler de ce qui est inclus dans chacune de ces zones, regardons les types de commandes présentes dans les 3 premières régions mentionnées au-dessus.

## Les Différents Types de Commandes

Il y a cinq types distincts de commandes dans l'IU qui permettent une saisie par l'utilisateur. Quelques commandes peuvent accepter des données tant du clavier que de la souris; d'autres peuvent modifier leurs valeurs avec la souris uniquement. L'apparence exacte de la commande peut varier d'une bibliothèque à l'autre, mais leur comportement reste le même.

**Boutons On/Off :** Cette sorte de bouton a deux états : On et Off. La position On est indiquée lorsque le bouton s'éclaire. Le seul moyen d'alternier la valeur On/Off [Allumé/Eteint] d'un bouton est de cliquer dessus avec le curseur de la souris.

Quelques boutons et autres commandes peuvent dépendre de l'état d'un bouton. C'est-à-dire que les commandes sont inactives à moins que leur bouton ne soit allumé. Voyez les deux images à droite (séparée par une ligne rouge), au-dessous, les trois boutons du Delay sont inactifs parce que le bouton sur leur gauche est éteint.



**Boutons d'Action :** Ce type de bouton exécute une action quand il est cliqué avec la souris. Les exemples comprennent : l'ouverture d'un instrument, alternier entre les vues Lecteur et Navigateur voient et le fait d'ajouter un nouveau dossier à votre liste de « préférés ».

**Potentiomètre rotatif :** un potentiomètre est utilisé quand il est possible de modifier une valeur numérique (par exemple, le volume sonore ou un intervalle temporel) sur une étendue bien définie. Le bouton peut être tourné jusqu'à ce que la valeur désirée apparaisse dans le texte immédiatement au-dessus. (Notez que la plupart des boutons s'accorderont aux valeurs spécifiques, programmées dans l'étendue autorisée, donc il peut ne pas être possible de définir une valeur à un nombre aléatoire particulier. Choisissez le nombre qui se rapproche le plus de près de l'effet que vous voulez obtenir). Voyez les exemples de potentiomètres dans l'image ci-dessus.

Pour modifier la valeur d'un potentiomètre, commencez toujours en cliquant dessus avec le curseur de souris. Pour augmenter la valeur, tirez le curseur de souris vers le haut avec le bouton gauche de la souris maintenu. Pour diminuer la valeur, tirez le curseur de souris vers le bas avec le même bouton maintenu.

Pour régler le bouton au centre, à la position « 12 heures », double-cliquez dessus.



**Listes Déroulantes :** Lorsque l'utilisateur peut sélectionner un texte dans une série de textes la commande est un ovale accompagné d'un triangle blanc à son extrémité. Cliquer n'importe où sur l'ovale ouvre une liste des diverses options disponibles. A l'aide de la souris baladez-vous dans la liste (si c'est nécessaire) et cliquez sur l'option choisie.

Notez que le Menu Principal du Système PLAY a été conçu comme une liste déroulante, comme vous pouvez le voir à gauche.

**Rouleau :** un rouleau permet à l'utilisateur d'entrer des valeurs de nombre entiers sur une étendue fixe. Dans Player View, il y a 5 rouleaux à l'intérieur d'un ovale marqué « MIDI » Voir l'image ci-dessous.

Pour entrer une valeur numérique spécifique, cliquez sur un nombre du rouleau et les chiffres deviendront bleus. Puis entrez une valeur valide.



Pour changer la valeur en haut ou en bas en de petites augmentations, cliquez sur la petite flèche en haut pour ajouter 1 ou sur la petite flèche en bas pour soustraire 1.

## Les Commandes de base

Dans une bande en haut de la fenêtre du Système PLAY d'EastWest sont disposées quatre commandes de base :

- le Main Menu [Menu Principal]
- le bouton Settings [Réglages]
- un bouton pour alterner entre les fenêtres Browser et Player
- la Liste des Instruments

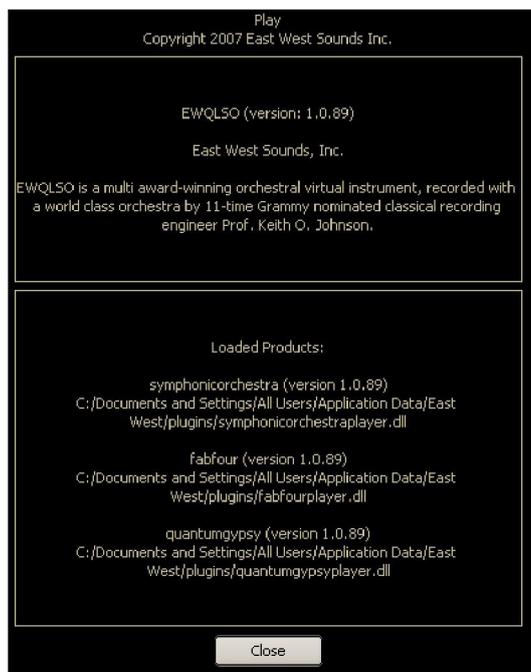
Ces boutons sont présents tant dans la fenêtre Instrument que dans la fenêtre Browser, bien que leur aspect puisse être légèrement différent dans ces deux fenêtres. La disposition peut varier aussi d'une bibliothèque à l'autre, comme vous pouvez le voir dans les deux images ci-dessous. (La première vient de Fab Four et la deuxième de Symphonic Orchestra.)



## Le Menu Principal [Main Menu]

La liste déroulante du Menu Principal fonctionne de la même façon que la barre de Menu des autres programmes, en incluant l'utilisation d'arborescence comme le petit menu qui s'affiche à la droite de « Current Instrument » [Instrument Actuel] dans l'image ci-jointe. Cliquez sur Main Menu pour accéder rapidement à ces fonctions.



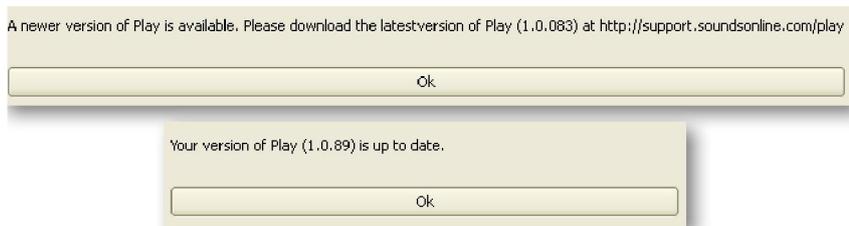


**About [A Propos] :** Cliquer sur ce premier élément dans le menu ouvre About Box [la boîte « A Propos »]. La partie supérieure donne des renseignements pertinents sur le produit, en incluant la version et de brefs renseignements de copyright. Si vous aviez besoin de contacter le support d'EastWest, merci de recopier le numéro complet de la version indiqué dans cette fenêtre et incluez-le avec votre question.

La partie inférieure énumère toutes les bibliothèques actuellement chargées dans cette instance de PLAY, en incluant le chemin vers la composante logicielle de la bibliothèque dans le système de fichiers local.

**Check for Updates [Vérifier les mises à jour] :** Cet élément du menu utilise votre connexion Internet pour voir si une version plus récente que celle-ci est disponible en téléchargement.

Si une version plus récente est disponible en ligne, vous pouvez la télécharger en suivant les instructions dans la boîte de messages qui s'ouvre. Si la version actuellement installée est la dernière version, vous le saurez par une boîte de messages. Les exemples des deux messages sont montrés dans les images ci-dessous.



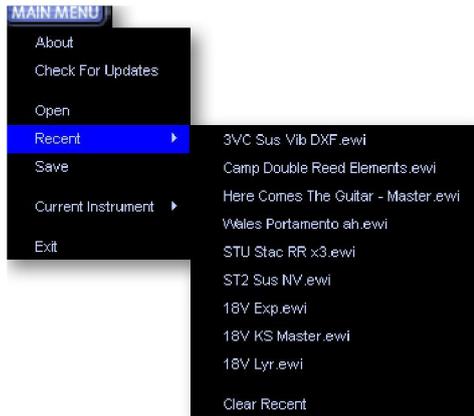
**Open [Ouvrir] :** Cet élément du menu est l'une des manières de charger l'un des instruments depuis le système de fichiers. Vous pouvez ouvrir l'un des instruments originaux installés sur votre disque dur, ou un fichier que vous avez sauvé par l'opération Sauvegarder [Save] (voir ci-dessous).

Seul un fichier avec l'extension « .ewi » peut être ouvert. Vous ne pouvez pas ouvrir, par exemple, un « .aif » ou un fichier « .wav », ou tout autre instrument pas spécifiquement conçu pour travailler avec le Moteur Avancé d'Échantillons PLAY.

Il est plus rapide d'habitude d'ouvrir les instruments depuis la Fenêtre du Navigateur et il est recommandé que le Navigateur soit utilisé pour les deux types d'instruments « préenregistrés » ainsi ceux vous avez modifiés et sauvés dans le système de fichiers. Notez que l'ouverture d'un instrument depuis Main Menu équivaut à utiliser le bouton Add [Ajouter] du Navigateur. Si vous voulez faire une opération de Replace [Remplacer], vous effacerez l'ancien instrument et ajouterez le nouvel instrument en suivant les étapes depuis le menu.



Dès qu'un instrument a été ouvert, il devient l'instrument en cours. Toutes les commandes dans Player View s'appliquent à l'instrument nouvellement ouvert.



**Recent** : si vous survolez avec le curseur de souris au-dessus de l'article de Recent dans le Main Menu, la liste des 9 derniers instruments ouverts apparaît. Cette liste inclut les instruments ouverts depuis l'élément de menu Open [Ouvrir] aussi bien que depuis le Navigateur. Cliquez sur le nom de fichier d'un instrument pour l'ouvrir de nouveau.

En bas de ce menu déroulant est l'élément « Clear Recent » [Vider la liste des Récents]. Cliquez-le pour vider la liste « Recent ». Vous pourriez vouloir le faire chaque fois que vous commencez un nouveau projet, afin de ne pas choisir par erreur un instrument révolu.

**Save [Sauvegarder]** : Il est possible d'enregistrer la collection actuelle d'instruments – incluant tous les changements que vous avez faits en utilisant es commandes du Lecteur – en un fichier que vous sauvegarderez sous une extension .ewi. Quand vous voudrez rouvrir le fichier, vous pourrez utiliser Open dans le Main Menu ou les commandes de Browser View [Fenêtre du Navigateur].

Notez que quand le Moteur PLAY est utilisé comme plug-in, l'hôte sauve son statut actuel de plug-in avec chaque opération de sauvegarde. Il y a deux raisons peuvent vous pousser à vouloir faire une sauvegarde supplémentaire volontaire depuis Main Menu :

- Comme une précaution supplémentaire, en cas de problème inattendu.
- Être capable d'ouvrir cette même configuration dans un autre projet. Quand vous avez choisi plusieurs instruments qui paraissent bien sonner ensemble et que vous avez peut-être apporté quelques modifications aux instruments individuels, vous pourriez vouloir réutiliser cet ensemble dans un autre morceau. Si c'est le cas, faites une sauvegarde maintenant dans le système de fichiers et ouvrez le plug-in déjà configuré quand vous êtes prêts à le réutiliser.

**Current Instrument > Stream From Disk** : le Moteur Avancé d'Échantillons PLAY a deux façons de jouer des données d'échantillons. Cet élément du menu vous permet d'alterner entre ces deux approches.

- Quand l'élément de menu « Stream From Disk » [Lecture en Continu depuis le Disque Dur] est coché, comme dans l'image de droite, seule une petite partie des données d'échantillons est chargée pour l'instrument, suffisamment pour commencer à jouer le sample immédiatement pendant qu'il attend le reste des données venant du système de fichiers.
- Quand l'élément n'est pas coché, l'ensemble entier des données d'échantillons est chargé dans la RAM dès l'ouverture de l'instrument. Ce réglage ne s'applique qu'à l'instrument actuellement choisi. Il est donc possible d'avoir quelques instruments entièrement chargés dans la mémoire de l'ordinateur et d'autres prêts êtres lus depuis le disque dur.

**Current Instrument > Advanced Properties** : le Choix de cette option ouvre une boîte de dialogue, en permettant à l'utilisateur d'exécuter plusieurs actions qui s'appliquent à l'instrument actuel.

La commande de **Tuning [Accordage]** exécute la même fonction que les commandes Tune dans la vue de Lecteur. Cliquez avec la souris sur les petites flèches à droite, ou utilisez les Flèches haut/bas sur le clavier de l'ordinateur, ou tapez un nombre directement dans la commande. Comme exemple, une valeur « -1.30 » dans la commande déplace la hauteur de cet instrument vers le bas d'1 demi-pas plus 30 centièmes.

Le contrôle de **Pitch Bend Intensity [Intensité de la Molette de Hauteur]** précise avec quelle intensité la molette de hauteur va modifier cette hauteur. Une valeur de « 100 % » indique que, pousser la molette de hauteur entièrement vers le haut ou le bas, modifiera la hauteur d'une octave. Plus petite est la valeur, plus parfait sera le contrôle par l'utilisateur désireux d'accomplir des modifications subtiles quelques centièmes.

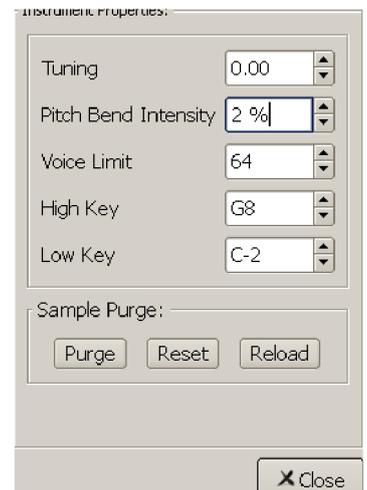
La commande **Voice Limit [Polyphonie Maximum]** spécifie le nombre maximum de notes qui peuvent être jouées simultanément pour cet instrument. La valeur implicite dépend de la bibliothèque et quelquefois de l'instrument. Si vous remarquez dans l'écran « Voices » (directement au-dessus du clavier à l'écran) que la valeur s'approche très près du réglage actuel de la polyphonie, alors vous devriez augmenter le réglage de Voice Limit. Si le moteur de PLAY a besoin de plus de voix que cette commande ne le permet, il commencera à supprimer les échantillons joués en premier.

Généralement, les instruments qui peuvent jouer plus qu'une note à la fois, tels que ceux avec des claviers, exigent plus de voix que les instruments monophoniques, tels que les bois. Souvenez-vous que quelques instruments peuvent jouer plus d'un échantillon par note (particulièrement tout instrument qui inclut un cross-fade, mais d'autres aussi). Et pour tout instrument qui inclut des événements de relâchement, ils seront joués par des échantillons séparés.

Une raison pour laquelle vous voudriez réduire le paramètre de Voice Limit à un nombre très bas est de vous assurer qu'un instrument ne joue jamais plus qu'une note à la fois, comme pour une ligne de basse; cette technique maintient le son monophonique même quand l'instrumentiste est lent à relâcher une touche de son clavier MIDI. Assurez-vous de prendre en compte, le mieux possible, les événements de relâchement (s'il y en a) en réglant le paramètre.

Une autre raison de réduire Voice Limit s'avance sur une partie de piano qui utilise CC64 pour maintenir la pédale de sustain en bas. Si le son devient boueux, envisagez de baisser Voice Limit pour que les notes tenues le plus longtemps soient arrêtées quand trop de notes sonneraient simultanément.

Les commandes **High Key [Touches Haute]** et **Low Key [Touche Basse]** précisent l'étendue des notes sur laquelle cet instrument va répondre. Vous pouvez l'utiliser pour enlever des notes que vous ne voulez pas entendre, même si la note est jouée sur le clavier ou dans le séquenceur.



Vous pouvez utiliser aussi ces commandes pour combiner des instruments multiples dans un canal MIDI unique. Par exemple, peut-être voulez-vous jouer des accords de guitare de Mi1 à Mi2 et des notes de guitare de Fa2 à Do4 sur votre clavier MIDI, même si les accords et les notes sont des articulations séparées dans le même fichier d'Éléments. Chargez le même fichier d'Éléments de guitare deux fois. Dans l'un d'entre eux, réglez High Key sur Mi2 et réglez l'articulation sur un type d'accords. Dans l'autre, le réglez Low Key sur Fa2 et réglez l'articulation sur des notes simples. Avec ce réglage, un seul clavier MIDI - ou seule piste dans un séquenceur - peut jouer les deux articulations.

Le groupe nommé **Sample Purge** fournit 3 boutons qui permettent à l'utilisateur de supprimer les échantillons inutilisés de la mémoire de l'ordinateur. La fonction Purge marque chaque échantillon joué; quand le bouton Purge est appuyé, PLAY enlève de la mémoire le tampon Primaire de chaque échantillon non marqué. Cette action libère la RAM qui peut alors être utilisée pour d'autres instruments.

Notez que Sample Purge travaille sur un instrument à la fois. Si vous voulez purger des échantillons pour des instruments multiples, cette fonctionnalité doit être appelée individuellement pour chacun d'entre eux.

Voici les étapes pour purger des échantillons :

1. Facultativement, appuyez sur le bouton Reset [Réinitialisation] pour supprimer le marquage de tous les échantillons. Cette étape n'est nécessaire que s'il y a une raison de croire qu'un nombre significatif de notes, qui ne sont pas dans votre projet, a été joué à durant la séance.
2. Jouez votre projet entièrement – au moins le ou les instrument(s) que vous êtes sur le point de purger. Cette étape marque tous les échantillons que vous voulez préserver dans en mémoire.
3. Appuyez sur le bouton Purge. Cette étape enlève de la mémoire tous les échantillons non marqués pour l'instrument actuel, c'est-à-dire les échantillons non utilisés dans votre projet.

Le bouton Reload [Recharger] recharge les échantillons pour l'instrument actuel qui ont été purgés avec le bouton Purge. Appuyez sur ce bouton à n'importe quel moment, dès que vous procédez à des changements sur une partie instrumentale où vous si avez ajouté des notes qui avaient été purgées précédemment. Vous pouvez, alors, recommencer les étapes ci-dessus.

**Current Instrument > Delete [Instrument Actuel > Supprimer]** : le Choix de cette option de menu enlève l'instrument de la liste des instruments et décharge toutes ses données de la mémoire.

**Exit [Sortir]** : Cette option ferme la fenêtre.

Quand le Moteur PLAY est utilisé comme en tant que programme autonome, tout changement fait et non sauvé dans une manipulation indépendante sera perdu.

Quand il est utilisé comme plug-in, fermer la fenêtre n'a que cette action; il n'enlève pas PLAY de la liste des plug-ins insérés dans l'hôte; l'hôte sauvegardera encore l'état en cours de cette instance du Moteur PLAY, même si sa fenêtre est fermée. Si vous voulez supprimer le plug-in, il faut le faire depuis l'hôte.

## Le Bouton Settings [Réglages]

La pression sur ce bouton ouvre le dialogue des réglages. Cet ensemble de commandes est décrit en détail dans le Chapitre 5, Démarrage, parce que plusieurs des commandes de ce dialogue doivent être réglées avant que le Système PLAY ne fonctionne correctement. Allez à la page 32 pour plus de renseignements.

## Le Bouton de Browser/Player [Navigateur/Lecteur]

Le but de ce bouton d'action est d'alterner entre Player View [Fenêtre du Lecteur] et Browser View [Fenêtre du Navigateur]. Quand vous êtes dans le Lecteur, cliquez sur le bouton marqué « Browser » pour afficher cette fenêtre. Quand vous êtes dans le Browser, cliquez sur le bouton a marqué « Lecteur » pour afficher cette fenêtre.

Notez que tant le bouton Settings que le bouton Browser/Player peuvent avoir nettement des différences d'apparence dans les deux fenêtres.

## La Liste Déroulante Instrument

Dans le coin supérieur droit de la fenêtre PLAY se situe la liste déroulante Instrument. Tous les instruments ouverts actuellement dans cette entité de PLAY sont énumérés ici. Cliquez sur cette commande pour ouvrir la liste. Choisir un instrument le sélectionne en tant qu'instrument en cours, ce qui signifie :



- Les commandes dans la Fenêtre du Lecteur affichent à présent les valeurs pour cet instrument.
- Si vous sélectionnez l'un des choix disponibles de Main Menu sous Current Instrument, l'action s'appliquera à l'instrument choisi. Par exemple, pour supprimer un instrument de cette entité de PLAY, choisissez-le depuis la liste déroulante et cliquez ensuite sur :  
Main Menu > Current Instrument > Delete

Le nombre entre parenthèses est le canal MIDI actuellement assigné à chaque instrument. Une valeur du zéro (0) signifie qu'aucun canal n'a encore été assigné, et s'appelle le mode Omni. Utilisez la commande de Canal MIDI pour régler cette valeur pour chaque instrument ouvert. Pour que cette valeur soit réglée dès qu'un instrument est ouvert, lisez la description concernant l'assignation des Canaux MIDI à la page 36.

Notez que le choix d'un instrument dans cette commande n'indique pas quel instrument sonnera quand vous appuierez sur une note du clavier MIDI. Ce comportement est dicté par le choix des canaux MIDI. Cependant cela affectera l'instrument qui jouera quand vous cliquerez sur le clavier à l'écran.

## Les Commandes de Canal Stéréo (Canal Source et Pan)

Il y a trois commandes qui affectent la façon dont les canaux gauche et droit de l'entrée stéréo contribuent à la sortie audio de chaque note. Deux d'entre eux apparaissent dans tous les instruments virtuels et sont décrits ici. Le troisième, d'habitude placé à gauche de ces deux, varie par bibliothèque, donc il est décrit dans le manuel spécifique à chaque bibliothèque.



## Source du Canal

Cette liste déroulante offre quatre possibilités d'utiliser les pistes droite et gauche séparées du signal stéréo.

- **Stereo** : C'est le réglage par défaut. Les données audio entrantes du canal gauche nourrissent le canal gauche de la sortie et les données audio entrantes du canal droit nourrissent le canal droit de sortie.
- **Mono (Sum) [Somme]** : Le choix de cette option mélange les deux canaux stéréo entrants en un canal mono simple, pour que les signaux des deux canaux soient maintenant identiques.
- **Mono From Left [Gauche]** : Quand cette option est choisie, les données audio du canal gauche sont utilisées pour nourrir les sorties gauche et droite. Le canal droit est ignoré.
- **Mono From Right [Droite]** : Cette option, à l'opposé de celle ci-dessus, utilise les données audio du canal droit et les envoie tant à gauche, qu'à droite. Le canal gauche est ignoré.

Notez qu'il est possible d'avoir dans l'audio, à droite et à gauche, autre chose que des données issues de la capture d'un même signal audio par des micros gauche et droit. Le producteur d'une bibliothèque pourrait vouloir capturer deux événements apparentés mais différents et enregistrer, dans les échantillons, chacun d'eux sur l'un des canaux indépendants de la stéréo. La lecture d'échantillons en **Stéréo** produit un son superposé avec une distance spatiale perçue entre les deux sons. Les jouer en **Mono (Sum)** les fusionne en un endroit unique du champ stéréo, les rendant plus difficiles à distinguer individuellement. Le choix de **Mono From Left** ou de **Mono From Right** supprime l'un des échantillons ou l'autre du mixage. Regardez dans les listes des articulations du manuel de chaque bibliothèque, pour voir comment cette fonctionnalité affectera le son de ses instruments.

Il peut y avoir d'autres raisons pour choisir un autre mode que Stéréo, par exemple, pour reproduire fidèlement le son de techniques d'enregistrement pré-stéréophoniques.

## Pan

Ce bouton contrôle la dynamique relative des deux canaux stéréo, déplaçant effectivement la source sonore à droite et à gauche à l'intérieur du champ stéréo.

## Les Commandes de Delay



L'un des effets spéciaux les plus courants est connu sous le nom de Delay [Retard]. Lorsqu'il est en fonction, cet effet rejoue une ou plusieurs fois la note d'origine, produisant une sorte d'écho. Les trois potentiomètres de cette section de l'UI, définissent la manière dont cet effet affectera la sortie.

**Bouton On/Off** : Ce bouton active les commandes de Delay. Quand il est éteint, le Moteur PLAY ne produit aucun delay.

**Time [Temps]**: Ce paramètre spécifie l'intervalle de temps entre chaque répétition de la note. La valeur minimale est un dixième de seconde et la valeur maximum est de cinq secondes.

**Feedback [Retour]** : Avec ce paramètre, il est possible de préciser quelle fraction de chaque répétition va être réintroduite dans le générateur de retard, provoquant ainsi une série d'échos. Quand le deuxième bouton est réglé sur 100 %, chaque répétition est aussi forte que la précédente, impliquant un écho qui continue de façon permanente, sans diminution du son. Un réglage de 75 % fait que chaque répétition est de  $\frac{3}{4}$  aussi forte que la précédente, pour tomber finalement au-dessous du niveau audible. Régler très bas le niveau des répétitions limitera le nombre d'échos audibles à un ou deux.

Si vous avez besoin d'arrêter une série d'échos qui semble durer plus longtemps que voulu, le bouton On/Off arrêtera l'effet.

**Level [Niveau]** : le troisième bouton spécifie le volume sonore relatif du premier écho en décibels. Une valeur de 0dB indique que le premier écho doit être aussi fort que l'original et le retour, (s'il y en a) régule la dynamique à suivre. Une valeur positive, par exemple 2.0 dB, fait que le premier écho est plus fort que l'original. Une valeur négative réduit le volume sonore du premier écho par rapport à la note originale.

## Les Commandes de Reverb [Réverbération]

Les commandes de Reverb du Moteur PLAY permettent de simuler les réverbérations naturelles produites quand un son est généré dans un espace fermé. Ceux-ci sont les échos naturels des murs ainsi que de l'air environnant. Ils donnent à un instrument ou un groupe, le son naturel auquel nous sommes habitués lors d'une représentation de musique vivante - ou lors d'enregistrement d'un spectacle vivant.



Le Moteur Avancé d'Échantillons PLAY utilise un type de Reverb appelé « Reverb à convolution » qui consiste à générer dans un espace existant, comme un studio d'enregistrement à Hollywood ou une cathédrale, un son court appelé « impulsion ». Cette « réponse d'impulsion » est ensuite numérisée et PLAY sait comment imbriquer cette « RI » aux échantillons au moment de la lecture, pour que le son des notes jouées, soit au plus près de l'espace sonore indiqué.

**Bouton On/Off** : Ce bouton active les commandes de Reverb. Quand il est éteint, le Moteur PLAY ne produit aucune Reverb.

**Preset** : Ici vous se déroule la liste des noms de tous les espaces disponibles pour lesquels des RI vous sont proposés. Choisissez celui qui décrit le mieux l'espace d'enregistrement que vous essayez de simuler.

**Level [Niveau]** : Ce bouton indique le volume sonore de la Reverb par rapport au volume sonore de la note. Les valeurs négatives indiquent que la réverbération est moins forte que la note jouée. Si le niveau est trop bas, l'effet sera à peine audible, voire même, non perceptible.

## Les Commandes d'Enveloppe AHDSR

Le terme « enveloppe » fait allusion à une série de cinq stades qui forment la dynamique de chaque note, depuis le commencement du son, jusqu'à ce qu'il se termine. On nomme ces stades :

- **attack [attaque]** : le temps en millisecondes à partir du début de la note jusqu'à ce que le son atteigne son volume le plus haut
- **hold [durée]** : le temps en millisecondes pendant lequel le point le plus fort de l'attaque est maintenu
- **decay [déclin]** : le temps en millisecondes que le son prend pour tomber du plus haut point de l'attaque au son soutenu qui le suit
- **sustain [maintien]** : le volume sonore du son, en décibels, qui continue après l'attaque jusqu'à ce que la note se termine
- **release [relâchement]** : le temps en millisecondes pour que la note diminue du niveau de maintien à son silence (après la fin de la note MIDI). Les lettres initiales de ces cinq paramètres donnent à cette enveloppe le nom d'AHDSR.

---

**Avancé :** Beaucoup de lecteurs d'échantillons et synthétiseurs d'autres fabricants n'incluent pas le paramètre de Hold dans les enveloppes. Vous pouvez, donc, voir ce type d'enveloppe sous l'appellation « ADSR »

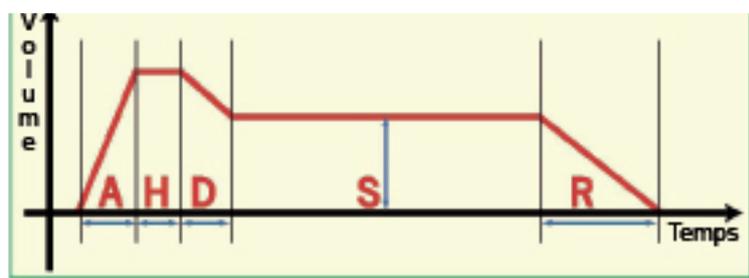
---

Les paramètres pour les cinq stades peuvent être commandés individuellement par les cinq boutons dans l'interface utilisateur de PLAY. L'endroit exact et leur apparence varient un peu d'une bibliothèque à l'autre, mais la manière d'utiliser ces commandes s'applique à toutes. Voici l'apparence des commandes d'Enveloppe de la bibliothèque Fab Four.



Chaque instrument dans chaque bibliothèque est préprogrammé avec ses propres valeurs d'AHDSR à l'installation. Dans beaucoup de cas, il n'y a aucun besoin de changer ces valeurs; ils peuvent être utilisés comme ils sont, directement. Ou vous pouvez décider de modifier ces valeurs pour produire un son particulier pour cet instrument. Notez que dans la plupart des cas ces valeurs ont été réglées pour reproduire un son naturel, authentique pour l'instrument qui a été échantillonné; plus vous variez les valeurs des programmes, moins l'instrument du Système PLAY sonnera naturellement. Vous-seul pouvez décider si la modification de ces paramètres d'une certaine façon permet d'approcher le son que vous cherchez.

Le diagramme suivant montre la façon dont les cinq valeurs forment un son



## Les Paramètres Attack, Hold et Decay

Ces trois valeurs déterminent la longueur totale de l'attaque : l'ensemble des trois nombres définit combien de temps prend le son pour aller au-delà de sa force initiale qui pourrait engendrer un volume initial plus élevé et démarrer la partie maintenue de la note. Les sons frappés et plaqués ont tendance à produire des attaques plus énergiques et plus brèves. Les notes jouées à l'archet soufflées ont souvent une des paramètres plus graduels d'attaque et de déclin rendant l'attaque plus subtile. Il s'agit de données très générales qui ont de nombreuses exceptions.

L'attaque d'une note atteint normalement son point culminant et redescend presque instantanément à sa partie maintenue. Régler Hold à une valeur très au-dessus de zéro intensifie l'attaque en la rendant plus proéminente, pas plus forte pour autant, mais rendant le son moins naturel, ce qui peut être, ou non, que vous désirez produire.

Modifier l'un de ces paramètres peut provoquer un changement significatif dans la manière dont l'instrument est perçu. Par exemple, donner à un son de piano des valeurs longues d'Attaque et de Delay risque de le faire sonner, moins comme un piano acoustique, et plus comme un instrument synthétique.

## Paramètre Sustain

C'est le seul paramètre des cinq qui n'est pas un intervalle temporel. Il indique le volume sonore de la partie maintenue, en d'autres termes, le niveau au-dessous duquel le decay devrait tomber depuis le point culminant de l'attaque.

La longueur de la section de sustain est spécifiée par les événements de Note MIDI. C'est-à-dire, que le maintien s'arrête à la fin de la note MIDI ou des échantillons.

## Paramètre Release

Dès que l'archet quitte la corde d'un violon ou que la sourdine tombe sur la corde d'un piano, la note s'arrête. Mais, pour autant, le son ne revient pas immédiatement au silence. L'instrument physique et son environnement continuent à transmettre des sons pendant une brève période. Le paramètre de Release [Relâchement] indique combien de temps les sons devraient prendre pour les sons tombent du niveau de sustain à leur complète extinction.

## Une Enveloppe Graphique

Beaucoup de bibliothèques (mais pas toutes) d'EastWest et de Quantum Leap pour le Système PLAY ont une interface utilisateur qui affiche un graphique, semblable à celui qui est ci-dessus. Lorsqu'il est présent, il est utile à la fois pour comprendre l'enveloppe implicite de chaque instrument et pour vous aider à modeler une nouvelle enveloppe, si vous le désirez.

## Les Commandes de Volume Principal, de Solo et de Mute

Le bouton de **Master Volume [Volume Principal]** indique le niveau de dynamique pour l'instrument en cours. Il s'applique de manière égale à tous les sons produits par cet instrument. Par contre, les potentiomètres linéaires de volume dans la commande des Articulations ne s'appliquent qu'à une seule articulation.



Le bouton **Solo**, quand allumé (et éclairé), éteint la sortie audio de tous les autres instruments dans cette entité du Moteur PLAY, laissant produire des sons au seul instrument actuel. C'est utile pour se concentrer sur ce qui se produit pour un seul instrument hors mixage complet.

Le bouton **Mute**, quand allumé (et éclairé), éteint la sortie audio de l'instrument en cours. Il n'a aucun effet sur les autres instruments.

Si les boutons de **Solo** et **Mute** sont tous les deux allumés pour un instrument donné, toutes les sorties audio pour tous les instruments dans cette instance du Moteur PLAY seront éteintes.

## Autres Commandes

### L'Affichage des Informations

Les renseignements sur l'usage des ressources informatiques sont fournis sur l'écran d'Informations. Il s'agit de la présentation en lecture seule de 4 paramètres :



- **CPU** : le pourcentage de la capacité totale de processeur consommée par le Moteur PLAY. Ce peut être utile pour décider si vous avez besoin de bénéficier de tactiques pour baisser l'usage du processeur, tel que le « geler » ou coucher en audio un certain nombre de pistes.
- **Disk** : le taux auquel les données sont lues depuis le disque dur, mesuré en kilo-octets par seconde (ko/s)
- **Memory** : le nombre de mégaoctets (Mo) de RAM utilisés par les échantillons chargés. L'un des moyens de baisser cette valeur si elle devient trop importante, est de décharger les articulations inutiles. Notez que cet afficheur peut être étiqueté « Mem » ou « RAM », selon la bibliothèque.
- **Voices** : le nombre d'échantillons joués actuellement. Notez que ce n'est pas le nombre de notes; c'est souvent plus élevé que ne le signifie cet indicateur, parce que le Moteur PLAY peut lire un son spécifique en jouant plus d'un échantillon par note. De plus les sons de relâchement peuvent continuer à jouer pendant la retombée finale de la note après la fin des notes MIDI, en recouvrant partiellement les échantillons de la note suivante.

### Les Écrans des données MIDI



Il y a 5 rouleaux qui affectent la manière dont les données MIDI sont reçues :

- Channel [Canal] (de 0 à 16) : 0 indique que l'instrument guette les données MIDI sur tous les canaux; 1 à 16 indique un canal spécifique pour recevoir les données MIDI.
- Transpose [Transposition] (de -24 à 24) : Ce nombre indique combien de demi-tons seront appliqués aux valeurs des notes MIDI entrantes. (Des valeurs négatives baissent la hauteur.)
- Sensitivity [Sensibilité] (de 0 à 100) : Cette valeur indique dans quelle mesure la vitesse de la note va en affecter la dynamique. Les valeurs près de 100 indiquent que de même de petits changements dans la vitesse provoqueront des changements audibles dans la dynamique. Les valeurs près de 0 indiquent que de grandes différences dans la vitesse produiront seulement des changements subtils dans le volume sonore. Cela peut être utile pour régler la sensibilité d'un clavier par rapport au style de l'instrumentiste ou pour parfaire l'étendue dynamique d'une piste MIDI dans un séquenceur, sans avoir à modifier les paramètres de vélocité de toutes les notes affectées.

- Minimum Velocity [Vélocité Minimale] (de 0 à 127) : Toute note MIDI avec une vitesse au-dessous de cette valeur sera jouée à cette valeur minimale. C'est un moyen d'assigner un volume sonore minimal aux notes jouées par cet instrument. Cette commande et la suivante peuvent être utilisées pour limiter le jeu en direct d'un clavier sur une certaine étendue. Ou utilisez ce deux commandes dans un plug-in pour monter la dynamique des notes les plus douces et/ou adoucir les notes les plus fortes - sans affecter d'autres notes.
- Maximum Velocity [Vélocité Maximale] (de 0 à 127) : Toute MIDI avec une vitesse au-dessus de cette valeur sera jouée à cette valeur maximum. C'est une manière d'assigner un volume sonore maximum aux notes jouées par cet instrument.

## Port MIDI et Commandes de Sortie

Sur l'onglet MIDI du dialogue des réglages, vous pouvez valider un ou plusieurs appareils MIDI, tels que les claviers, les cartes son et les surfaces de contrôle. C'est dans la commande des Ports MIDI que vous précisez lequel d'entre eux vous écoutez pour l'instrument en cours. Les choix sont « All » [Tous] ou n'importe lequel de ceux qui ont été validés dans le dialogue Settings [Réglages]. Par exemple, si vous ouvrez une guitare, une basse et un set de batterie, vous pouvez spécifier quel clavier ou drumpad ou autre appareil contrôleront chaque instrument PLAY.



Notez que le Port MIDI est vide lorsqu'en mode plug-in. C'est que dans ce mode, le programme hôte s'occupe de l'interaction avec les appareils MIDI externes.

Output [Sortie] indique quels canaux de sortie de la carte audio seront utilisés par le Moteur PLAY pour produire un son. Ceux-ci sont énumérés par paires « 1 & 2 », « 3 & 4 », etc, parce qu'ils acceptent des signaux stéréo.

## Liste des Articulations

La liste des Articulations affiche les noms de toutes les articulations de l'instrument actuel en même tant que les sous-commandes qui indiquent les valeurs des paramètres qui prévalent à ce niveau. Cette commande est plus détaillée page 44.

## Commandes spécifiques de la Bibliothèque

Il est probable qu'il y ait d'autres commandes dans Player View qui ne sont pas énumérées dans ce chapitre. Ce sont les commandes qui ne s'appliquent pas à toutes les bibliothèques. Lisez le manuel spécifique à chaque bibliothèque pour plus de renseignements sur ces commandes.



## Le Clavier du Système PLAY

En bas se trouve un clavier de 88 touches. Cette partie de l'affichage peut être utilisée de plusieurs façons :

- Chaque instrument choisi indique son étendue en blanchissant toutes les touches des notes jouables qui lui sont associées.
- Quand un instrument possédant des keyswitches est choisi, les touches disponibles comme notes de keyswitch sont affichées en bleu.
- Vous pouvez utiliser la souris pour cliquer sur n'importe quelle touche blanche pour entendre cette note pour l'instrument choisi. Vous pouvez aussi utiliser la souris pour cliquer sur n'importe quelle touche bleue de keyswitch afin de choisir une articulation différente dans le fichier keyswitch choisi.
- Quand cette instance du lecteur du Système PLAY reçoit des données MIDI de Note-On et Note-Off, le clavier répond abaissant et relevant les touches, un peu comme le ferait un





## **8. La Fenêtre du Navigateur**

- 65 Les Cinq Panneaux**
- 66 Naviguer dans la Fenêtre du Navigateur**
- 67 Ouvrir un Instrument**
- 68 Dossiers des Favoris**
- 68 Le Clavier de la Fenêtre du Navigateur**

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## La Fenêtre du Navigateur

La deuxième fenêtre principale du Système PLAY est Browser View [Fenêtre du Navigateur]. Cette interface permet de charger des instruments installés sur l'ordinateur, ainsi que l'ensemble des collections d'instruments que le Moteur PLAY a sauveés sur le disque dur. Dans cette fenêtre vous pouvez naviguer au travers des dossiers dans le système de fichiers de l'ordinateur, ainsi que dans les dossiers virtuels exclusifs au Système PLAY, pour localiser et ouvrir un fichier d'instrument.

Les quatre commandes en haut - Main Menu, Settings, Player/Browser et la Liste des Instruments - sont décrites dans le chapitre précédent. Voyez le texte qui commence page 51 pour les instructions sur la manière d'utiliser ces fonctionnalités.

### Les Cinq Panneaux

#### Les Panneaux System [Système] et Favorites [Favoris]

Les cinq panneaux de Browser View [Fenêtre du Navigateur] sont arrangés en quatre colonnes. La colonne la plus à gauche contient le panneau Système en haut et le panneau Favoris en-dessous, comme vous le voyez à droite.

Le Panneau Système énumère les disques de l'ordinateur, C:/, D:/, etc, ainsi que le Bureau. C'est le point de départ pour naviguer vers n'importe quel dossier dans le système de fichiers. Notez que les média amovibles, tels que les lecteurs de DVD et les mémoires flash, sont aussi inclus. Si un disque amovible est ajouté ou enlevé pendant que Browser View [Fenêtre du Navigateur] est ouverte, la liste sera rafraîchie immédiatement pour refléter le changement.

Le Panneau des Favoris contient deux sortes d'entrées :

- Chaque bibliothèque installée par le Système PLAY est énumérée par son nom.
- Au-dessous des bibliothèques vous pouvez ajouter vos propres dossiers virtuels pour sauvegarder les instruments que vous planifiez d'utiliser régulièrement.



Pour ajouter un nouveau dossier virtuel, cliquez sur le bouton New [Nouveau] au-dessous de ce panneau. Un dossier avec un nom par défaut apparaît. Double-cliquez sur le nom et une zone éditable apparaît sur le texte par défaut pour vous permettre de taper le nom que vous désirez pour ce dossier. Et vous pouvez cliquer deux fois de nouveau pour changer le nom à tout moment.

Notez qu'il n'est pas possible de créer une hiérarchie de sous-dossiers. Il n'y a qu'un niveau de dossiers possible dans les Favoris. Vous pouvez, cependant créer autant de dossiers dans les Favorites que vous le voulez. Si vous créez plus de dossiers qu'on peut en voir dans le panneau, une barre de défilement verticale apparaît.

Tout dossier virtuel dans le panneau des Favoris peut être enlevé en le sélectionnant (la couleur derrière le texte change en bleu) et en cliquant sur le bouton Remove [Supprimer]. Un message apparaît demandant si vous êtes sûr de vouloir effacer le dossier. Répondez Yes or No [Oui ou Non].

## Indiquer le Répertoire d'une Bibliothèque sur Votre Disque Dur

Pour n'importe quelle bibliothèque de votre liste de Favoris, vous pouvez changer le répertoire où PLAY commence à chercher les instruments de cette bibliothèque. Par exemple, si vous décidez de déplacer l'instrument et les fichiers d'échantillons d'un disque dur vers un autre, vous pouvez utiliser cette fonction pour dire à PLAY où vous avez placé les fichiers.

Si vous utilisez un ordinateur PC, opérez un clic droit sur le nom de la bibliothèque dans le panneau des Favoris. Si vous utilisez un Mac, opérez un control-clic sur le nom. Un petit menu contextuel apparaîtra, vous permettant de choisir « Set directory... », qui ouvrira un dialogue, semblable à celui de droite. (Notez que vous pouvez avoir un dialogue quelque peu différent, parce que son apparence dépend de votre système d'exploitation).



En changeant d'arborescence, soyez sûrs de choisir le dossier qui finit dans le mot « Instruments ». Comme vous pouvez le voir dans l'image d'exemple ci-dessus, il s'agit d'un sous-dossier dans le dossier « Library » [Bibliothèque]. Soyez sûr, en déplaçant une bibliothèque, que vous déplacez bien le dossier « Library » en entier, en conservant ensemble le dossier « Instruments » et le dossier « Samples » [Échantillons].

Dans le panneau des favoris, cette fonctionnalité s'applique seulement aux bibliothèques PLAY installées, mais pas aux dossiers que vous créez vous-même dans ce panneau.

## Naviguer dans la Fenêtre du Navigateur

Les trois colonnes restantes sont utilisées pour naviguer vers l'instrument que vous voulez ouvrir. Chaque colonne a sa propre fonction. Et le moyen d'utiliser ces colonnes diffère quelque peu selon que vous commencez depuis le panneau Système ou depuis le panneau des Favoris.

**Commencer depuis le Panneau System :** si vous connaissez le chemin vers un instrument que vous voulez ouvrir, choisir le disque - ou Desktop [Bureau], si approprié. Tous ses dossiers s'ouvrent dans la première colonne. Chaque fois que vous choisissez un dossier dans la première ou la deuxième colonne, ses sous-dossiers s'ouvrent dans la colonne immédiatement à droite. Si le dossier nouvellement choisie contient un ou plusieurs fichiers d'instrument (toujours avec l'extension .ewi), ils apparaissent alors. Continuez à choisir des dossiers le long du chemin jusqu'à ce que vous voyiez le fichier d'instrument (finissant dans l'extension « .ewi ») que vous cherchez.

**Commencer par le Dossier d'une Bibliothèque dans le Panneau Favorites :** sélectionner le nom d'une bibliothèque ouvre, soit :

- une liste de noms d'instruments
- une liste de groupes d'instruments (tels que Guitares [Guitars] ou Batteries [Drums])

Dans le deuxième cas, cliquez sur un nom de groupe pour voir les noms de ses instruments dans la colonne suivante.

Cliquez alors sur un nom d'instrument pour voir la liste de fichiers d'instruments. Ces fichiers, qui finissent dans l'extension « .ewi », sont les fichiers que le Moteur PLAY peut ouvrir.

Continuez à naviguer à travers les dossiers jusqu'à ce que vous voyiez le nom du fichier d'instrument (finissant par « .ewi ») que vous voulez vous ouvrir.

**Commencer par un Dossier Virtuel dans le Panneau Favorites** : puisqu'un dossier virtuel ne peut pas contenir de sous-dossiers, choisir un dossier virtuel ouvre immédiatement la liste des fichiers d'instruments qu'elle contient.

Notez que, pour ouvrir le dossier parent d'un sous-dossier contenu dans la première des trois colonnes, vous pouvez cliquer sur n'importe quel nom de cette première colonne.

## Ouvrir un Instrument

Dès qu'un fichier d'instrument est sélectionné dans la première ou deuxième colonne (comme indiqué par son sur lignage bleu), il y a trois manières d'ouvrir l'instrument. (S'il est montré dans la troisième colonne, cliquez dessus et il reviendra à la deuxième colonne, où il pourra être ouvert comme décrit ci-dessous).

**Cliquez sur le Bouton Add [Ajouter]** : Cette action ouvre l'instrument, en l'ajoutant à la liste déroulante des instruments. Cet instrument est sélectionné, ce qui signifie que son IU et ses commandes seront affichées dans la Fenêtre du Lecteur dès que cette fenêtre s'ouvrira (à moins qu'un autre instrument ne soit choisi depuis la liste déroulante avant cela).

**Cliquez sur le Bouton Replace [Remplacer]** : Cette action ouvre l'instrument, en remplaçant l'instrument en cours. Un message d'avertissement est affiché pour que, si vous aviez cliqué sur ce bouton par erreur, vous puissiez en annuler l'action.

**Double-cliquez sur le Nom du Fichier de l'Instrument** : Si au moins un instrument est déjà ouvert, une boîte de message demande si vous voulez exécuter Add [Ajouter] ou Replace [Remplacer]. Sans quoi, l'instrument choisi sera ouvert immédiatement.

**Double-cliquez sur le Nom du Fichier de l'Instrument** : Si au moins un instrument est déjà ouvert, une boîte de message demande si vous voulez exécuter Add [Ajouter] ou Replace [Remplacer]. Sans quoi, l'instrument choisi sera ouvert immédiatement.



Dès que le Moteur PLAY commence à charger les composantes de l'instrument dans la RAM, la barre mobile, montrée ci-dessus, affiche la progression. Le bouton Abort [Annuler] vous permet de mettre fin au processus immédiatement; quand vous cliquez dessus, les composantes, de l'instrument partiellement ouvert, seront enlevées de la mémoire de l'ordinateur.

## Dossiers des Favoris [Favorites]



Si vous avez créé un ou plusieurs dossiers virtuels dans le Panneau Favorites, vous pouvez les peupler avec tous les fichiers d'instruments que vous choisissez. De cette manière, vous ne copiez ni l'instrument sur votre disque dur, ni ne le déplacez. Vous créez un raccourci qui vous permet d'ouvrir un instrument sans devoir naviguer vers lui chaque fois.

Pour ajouter un de ces raccourcis d'instrument à un dossier virtuel, naviguez jusqu'à l'instrument comme décrit au-dessus. Dès que le fichier d'instrument (toujours avec une extension de « .ewi ») est choisi, utilisez la souris pour tirer le nom de l'instrument sur au-dessus dossier virtuel auquel vous voulez l'ajouter; quand vous relâchez le bouton de la souris, le raccourci a été ajouté au dossier. Pour le vérifier, sélectionnez le dossier et vous devriez voir, dans la première colonne, tous les instruments qu'il contient, comme vous le voyez sur

l'image.

Notez dans cette image que les basses proviennent de deux bibliothèques différentes. Vous pouvez collecter des instruments de n'importe quelle bibliothèque du Système PLAY dans un seul dossier.

## Le Clavier de la Fenêtre du Navigateur [Browser]

Notez que le clavier au bas de la fenêtre fonctionne aussi dans la Browser View [Fenêtre du Navigateur]. Quand plus d'un instrument est ouvert, c'est l'instrument en cours, tel que sélectionné dans la liste déroulante des Instruments dans le coin supérieur droit, qui détermine l'instrument qui sera entendu lorsque les touches du clavier seront actionnées avec la souris.



## **9. Le Moteur PLAY en tant que Plug-in**

- 70 Ouvrir le Moteur PLAY dans un Programme Hôte**
- 70 Utiliser le Système PLAY en Plug-in avec Cubase**
- 71 Utiliser le Système PLAY en Plug-in avec Digital Performer**
- 72 Utiliser le Système PLAY en Plug-in avec Logic**
- 72 Utiliser le Système PLAY en Plug-in avec Sonar**
- 73 Automation**
- 74 Différences entre les versions Plug-in et Autonome**

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## Le Moteur PLAY en tant que Plug-in

### Ouvrir le Moteur PLAY dans un Programme Hôte

Les séquenceurs logiciels les plus modernes, autorisent qu'un logiciel écrit par d'autres sociétés fonctionne à l'intérieur. Toutes les entrées et sorties (E/S) du plug-in sont gérées par le séquenceur hôte. Et plusieurs plug-ins – d'un même ou de différents fabricants – peuvent fonctionner simultanément, chacun délivrant sa partie vers la sortie audio. Certains plug-ins, tel le Moteur PLAY d'EastWest, sont des générateurs sonores qui répondent aux données MIDI. D'autres plug-ins peuvent produire des effets, tels que la compression du signal, un filtre d'égalisation, ou une simulation d'écho.

Les détails pour ouvrir le Moteur PLAY dans plusieurs séquenceurs populaires sont expliqués clairement dans les sections suivantes. Dans chaque cas, vous devez d'abord ouvrir le séquenceur hôte. Suivez alors les indications ci-dessous. Si vous êtes familier avec l'insertion d'autres lecteurs d'échantillons et synthétiseurs plug-ins, la procédure pour le Moteur PLAY d'EastWest sera la même.

Quatre séquenceurs spécifiques sont mentionnés dans des sections qui leur sont destinées dans ce chapitre : Cubase, Digital Performer, Logic et Sonar. Les quatre hôtes choisis ci-dessous, le sont parce que les plus utilisés avec des plug-ins tel que le Moteur PLAY; beaucoup d'autres peuvent aussi être utilisés et les instructions pour ouvrir le plug-in seront probablement identiques.

La table suivante indique la version minimale de chaque séquenceur avec laquelle le Moteur PLAY d'EastWest a été évalué. Comme de tels renseignements peuvent changer sur à court terme, il vaut mieux vérifier la page de support en ligne sur le site Internet d'EastWest pour les renseignements les plus récents :

<http://support.soundsonline.com>

### Utiliser le Système PLAY en plug-in avec Cubase

Avec un projet ouvert dans Cubase, choisir

Périphériques > Instruments VST

depuis le menu, comme montré dans l'image à droite. Cette action ouvre une petite fenêtre qui énumère la liste des plug-ins de VST actuellement ouverts. Cliquez sur le premier emplacement disponible - le premier, si c'est le premier instrument VST à être ajouté - et un menu contextuel énumère tous les VST disponibles sur l'ordinateur choisissez PLAY.

L'image sur la page suivante affiche cette petite fenêtre et le menu contextuel.





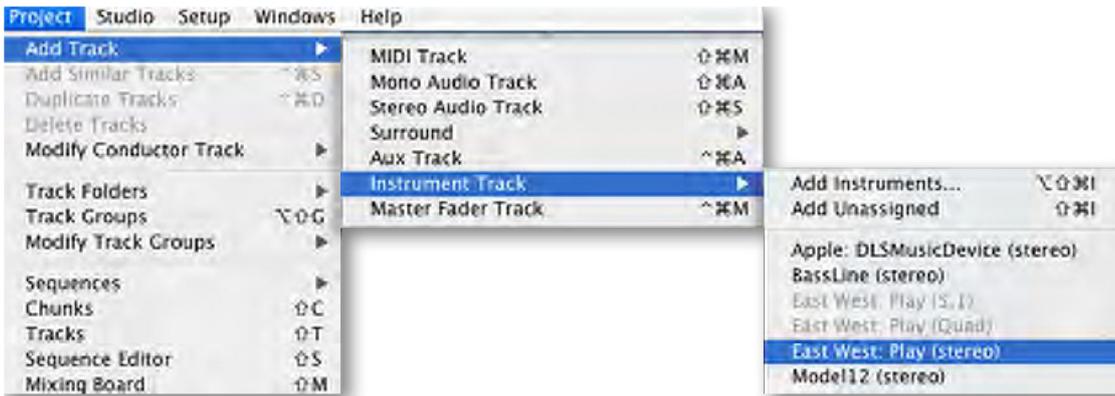
Cubase vous demande si vous voulez créer une nouvelle piste MIDI assignée au plug-in, cliquez sur « Créer ».  
 Quand PLAY s'ouvre, cliquez sur le bouton Browser près du haut de la fenêtre. Dans le Browser View [Fenêtre du Navigateur], choisissez la bibliothèque que vous voulez ouvrir. Cette opération est décrite à partir de la page 65.

Cliquez sur le bouton Player où vous pouvez choisir le canal MIDI désiré, comme décrit à partir de la page 61. Assurez-vous qu'il s'agit du même canal MIDI que celui assigné dans Cubase.  
 Si vous avez tout fait correctement, Cubase devrait être capable maintenant de jouer l'instrument que vous avez ouvert dans le plug-in PLAY. Et vous pouvez ouvrir d'autres instruments dans PLAY; assurez-vous de toujours faire correspondre le canal MIDI de PLAY

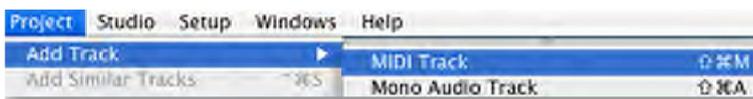
avec celui de Cubase.

## Utiliser le Système PLAY en plug-in avec Digital Performer

Avec un projet ouvert dans Digital Performer, choisissez  
 Project > Add Track > Instrument Track  
 depuis le menu. Choisissez une instance stéréo de PLAY.



Réglez la sortie de la piste instrument de PLAY sur la sortie appropriée de la carte son. Quand PLAY s'ouvre, cliquez sur le bouton Browser près du haut de la fenêtre. Dans Browser View [Fenêtre du Navigateur], choisissez la bibliothèque que vous voulez ouvrir. Cette opération est décrite en à partir de la page 65. Allez à la fenêtre Player où vous pouvez choisir le canal MIDI désiré, comme décrit à partir de la page 61.



Créez une nouvelle piste MIDI dans DP :  
 Project > Add Track > MIDI  
 La piste MIDI nouvellement créée apparaît dans la fenêtre Tracks [Pistes]. Réglez la

sortie de la piste MIDI sur PLAY. Mettez la piste MIDI en mode « Prêt-à-Enregistrer ».  
 Créez une nouvelle piste MIDI dans DP : Project > Add Track > MIDI  
 La piste MIDI nouvellement créée apparaît dans la fenêtre Tracks [Pistes]. Réglez la sortie de la piste MIDI sur PLAY. Mettez la piste MIDI en mode « Prêt-à-Enregistrer ».

## Utiliser le Système PLAY en plug-in avec Logic

Avec un projet ouvert dans le séquenceur Logic, mettez en évidence toute piste Instrument non-utilisée. Par exemple, vous pouvez commencer avec la piste indiquée « Inst. 1 ».



Sous l'insert « E/S » dans la section de la piste de la fenêtre d'Arrangement, sélectionnez :

Stéréo > AU Instruments > East West > Play

Cela ouvre la fenêtre PLAY. Cliquez sur le bouton Browser pour ouvrir le Browser View [Fenêtre du Navigateur]. Dans Browser View [Fenêtre du Navigateur], choisissez la bibliothèque que vous voulez ouvrir. Cette opération est décrite à partir de la page 65.

Cliquez sur le bouton Player où vous pouvez choisir le canal MIDI désiré, comme décrit à partir de la page 61. Assurez-vous que c'est le même canal MIDI que celui assigné dans Logic.

Si vous avez fait tout correctement, Logic devrait être capable maintenant de jouer l'instrument que vous avez ouvert dans le plug-in PLAY. Et vous pouvez ouvrir d'autres instruments dans PLAY; assurez-vous de toujours faire correspondre le canal MIDI de PLAY avec celui de Logic.

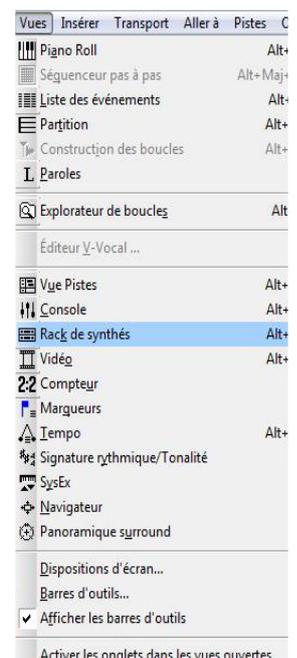
## Utiliser le Système PLAY en plug-in avec Sonar

Dans le séquenceur de Cakewalk, connu sous le nom de Sonar, vous pouvez charger le Moteur PLAY depuis le menu Insérer ou le Rack de Synthés. Chargé de l'une ou l'autre façon, chaque entité utilisée dans Sonar apparaît dans le Rack de Synthés. L'image sur la page suivante montre le Rack de Synthés avec deux instances de PLAY utilisées simultanément.

Si le Rack de Synthés n'est pas visible, vous pouvez l'ouvrir depuis le Menu Vues, comme montré à droite, ou en cliquant sur le bouton ayant la même petite icône dans la barre d'outil.

**Depuis le Menu Insérer :** Ouvrez ce menu pour révéler une option marquée « Synthés Virtuels ». Un mouvement de la souris sur cet élément ouvre un menu déroulant qui énumère tous les plug-ins installés sur cet ordinateur dont Sonar a appris l'existence.

Notez que certains plug-ins, incluant le Moteur PLAY, peuvent être regroupés en sous-menus; par exemple, tous les plug-ins VST seront probablement visibles en ouvrant le sous-menu « vstplugins ». Cliquez sur la version du Moteur PLAY - VSTi ou DXi - que vous voulez insérer.

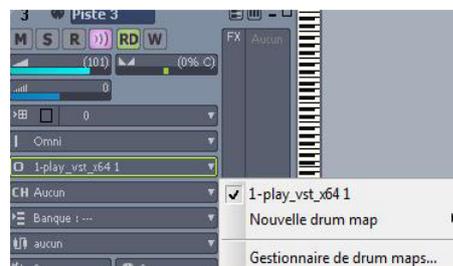


Depuis le **Rack de Synthés** : Cliquez sur le bouton « Ajouter » (au coin supérieurement gauche, en surbrillance dans le dessin ci-dessous) pour ouvrir le même menu que celui décrit dans les deux paragraphes immédiatement au-dessus. Automation



**Avancé** : Sonar appelle tous ces plug-ins des « Synthés Virtuels », nom court pour « synthétiseurs virtuels », même si le Moteur PLAY n'est pas littéralement un synthétiseur. Le terme « synthé » est souvent utilisé officieusement pour indiquer n'importe quel générateur sonore électronique, y compris un lecteur d'échantillons tel que le Moteur PLAY d'EastWest.

Dans l'une des pistes MIDI non encore utilisée dans la fenêtre Vue des Pistes de Sonar, assignez PLAY en tant que plug-in, comme montré dans l'image de droite. Créez jusqu'à 16 pistes par entité du plug-in PLAY. Le canal MIDI choisi dans le « CH » déroulant, aussi montré dans cette même image, détermine celui auquel l'instrument PLAY répondra pour les notes MIDI de cette même piste. Assignez le canal MIDI correspondant dans le Moteur PLAY.



## Automation

Le terme « Automation » fait allusion à la possibilité de manipuler des boutons, potentiomètres et autres commandes, avec un processus externe et la capacité de reproduire les mêmes mouvements automatiquement pendant une lecture ultérieure. Cette fonction est disponible dans beaucoup de séquenceurs récents. Les détails de l'implémentation varient d'un produit logiciel à l'autre, mais les buts sont semblables. Lisez la documentation du séquenceur pour découvrir comment régler l'automation pour affecter les commandes dans la fenêtre du Lecteur du Moteur PLAY.

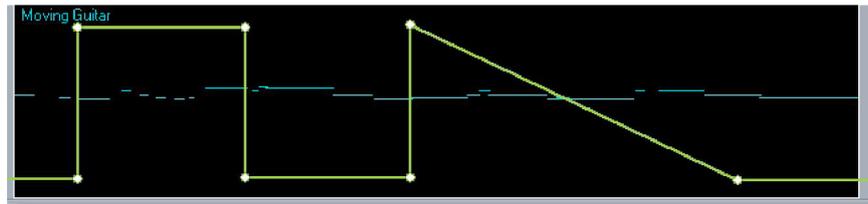
Par exemple, supposez que vous vouliez avoir le son d'un instrument qui bondisse alternativement entre les haut-parleurs de gauche et de droite, et qu'ensuite il semble bouger lentement du celui de droite à celui de gauche à travers l'« espace sonore » de la piste audio. Il est possible de manipuler la commande de Pan de PLAY pour produire cet effet et le reproduire automatiquement, chaque fois que le projet du séquenceur est rejoué depuis le début.

Les deux façons les plus courantes d'accomplir un tel effet sont:

- **Enregistrer les mouvements d'un bouton physique** - ou potentiomètre - sur un matériel MIDI connu sous le non de surface de contrôle. Pour ce faire, affectez une commande physique spécifique au bouton de Pan de PLAY et allumez ensuite l'enregistrement de l'automation pour cette affectation. Pendant que le projet joue dans le séquenceur, déplacez la commande physique comme nécessaire. À la fin éteignez l'enregistrement de l'automation. La fois suivante, quand vous rejouerez le projet depuis le début, le bouton de Pan se déplacera de la même manière sans que vous n'ayez à le déplacer vous-même.

- **Dessiner l'automatisation** dans ce qui s'appelle « une enveloppe ». Pour ce faire, procédez à une affectation qui permette au séquenceur de savoir laquelle des commandes du Moteur PLAY il doit manipuler. Puis créez une enveloppe pour cette commande dans la piste appropriée du séquenceur. Utilisez alors les outils fournis pour dessiner le mouvement du bouton. L'image suivante montre une telle enveloppe correspondant à l'exemple de panoramique décrit au-dessus.

Les détails spécifiques sur le moyen d'utiliser ces deux méthodes avec votre séquenceur se trouvent dans sa documentation.



Dans cette image, les petits segments bleus courts horizontaux sont des notes MIDI jouées sur une guitare. La ligne verte continue indique graphiquement la position du bouton de Pan : 90 % à gauche, 90 % à droite, à gauche, à droite, puis revient lentement vers la gauche.

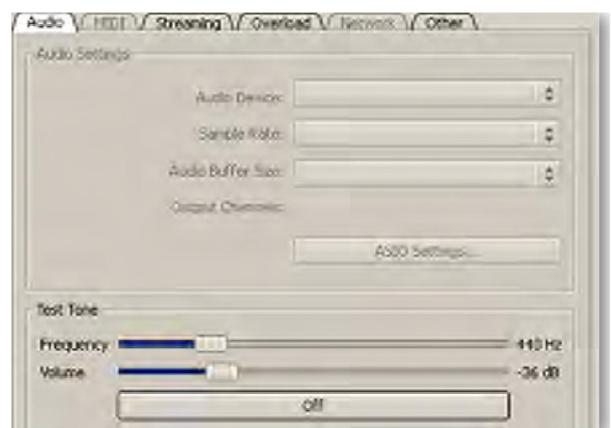
## Différences entre les versions Plug-in et Autonome

Globalement, les deux versions semblent identiques et se comportent de même, mais il y a des différences qui viennent souvent du fait que les programmes hôtes offrent à la version plug-in certains services que la version autonome doit faire par elle-même.

Quand vous ouvrez le Moteur PLAY en mode autonome, vous choisissez le nom d'un instrument virtuel. L'IU qui apparaît, correspond à l'instrument virtuel que vous avez ouvert. Par exemple, quand vous ouvrez Gipsy de Quantum Leap, c'est l'IU de Gipsy que vous voyez en premier. Par contre, quand vous ouvrez le Moteur PLAY en plug-in, l'IU qui apparaît en premier appartient à l'instrument appelé en tant que bibliothèque par défaut bibliothèque dans le dialogue Settings (voir la page 36). Évidemment, dès que vous chargez un autre instrument c'est que l'IU de l'instrument qui apparaît.

Les réglages audio et les paramètres MIDI configurés dans le dialogue Settings de la version autonome ne sont pas essentiels à la version plug-in; les valeurs sont alors réglées dans l'hôte. Ainsi, les onglets Audio et MIDI sont grisés et non sélectionnables, comme le montre l'image.

La commande de Port MIDI dans Player View n'est pas essentielle, donc la liste déroulante ne contient aucune valeur. Au lieu de cela le séquenceur assigne un port MIDI virtuel à chaque instance de plug-in du



Système PLAY. Chacun de ces ports virtuels peut envoyer des données MIDI sur 16 canaux séparés qui correspondent aux canaux 1 à 16 dans l'afficheur MIDI de la Fenêtre du Lecteur [Player View].



## 10. Utilisation des Commandes MIDI

- 77 **Qu'est-ce que le MIDI ?**
- 78 **Les Paramètres MIDI les Plus courants**
- 78 **Utilisation du MIDI pour Modeler la Performance de Jeu**

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Principal de Navigation](#)

## Utilisation des Commandes MIDI

### Qu'est-ce que le MIDI ?

Le MIDI est une norme de données numérique par laquelle un périphérique musical peut communiquer avec un autre pour décrire une performance musicale. Un « périphérique musical » peut être un instrument électronique aussi bien qu'un ordinateur utilisant des programmes MIDI. (Le terme MIDI est un acronyme pour le nom, « Musical Instrument Digital Interface » [Interface Numérique pour Instrument de Musique]. La norme est détenue et publiée par la MIDI Manufacturers Association [Association des Fabricants de la norme MIDI]).

Les données MIDI décrivent beaucoup plus que quelles notes qui doivent être jouées et quand elles doivent l'être. Il inclut les informations qui décrivent la dynamique, le tempo, l'expression et plus encore. (Voir le tableau ci-dessous). Une chose que le MIDI ne peut pas décrire, cependant, c'est le son de chaque note. Exactement les mêmes données MIDI peuvent être envoyées à des générateurs de sons qui imitent une flûte ou une guitare hawaïenne, avec des résultats très différents. Alors que cette indépendance de données entre le MIDI et l'audio peut provoquer quelquefois des problèmes, on peut en tirer grand avantage avec des bibliothèques sonores comme celles d'EastWest.

Cette norme est devenue un moyen standardisé pour transmettre des données musicales dans plusieurs types d'environnements très différents :

- Le MIDI peut être utilisé en temps réel. Un musicien joue sur un clavier - ou un autre instrument qui peut produire du code MIDI - et les données sont envoyées via un câble à un générateur sonore qui comprend ce code. Le clavier ne produit, en lui-même, aucun son musical, comptant sur l'appareil à l'autre bout du câble MIDI pour le faire.
- Les données MIDI peuvent être conservées dans un programme pour être rejouées plus tard. On appelle un tel programme un séquenceur. Un morceau musical conservé dans un séquenceur peut se composer de n'importe quel nombre de portée(s) musicale(s) simultanée(s), de une à un orchestre entier - voire plus.
- Le MIDI peut être utilisé pour partager des données musicales entre des programmes informatiques. Une utilisation typique de cette fonction est l'exportation de données d'un séquenceur (bon pour créer des fichiers audio), à leur importation dans un programme de notation (bon pour créer des partitions imprimées). Ou vice versa.
- Un fichier contenant des données MIDI peut être envoyé d'un ordinateur à un autre comme une façon de partager un morceau de musique. Puisqu'il n'y a aucune donnée audio dans le dossier, une « chanson MIDI » est réellement beaucoup plus petite que la même dans un fichier audio compressé, même en MP3. L'inconvénient est que l'instrumentation et le son du fichier sur l'ordinateur récepteur, dépendent entièrement de son agencement local, particulièrement la carte son (si le morceau peut être joué). Alors que les notes et le rythme seront préservés, il n'y a aucune garantie que les sons des instruments seront les mêmes. Les moyens de régler ce problème sont hors de portée de ce manuel.

**Avancé :** le Moteur PLAY, comme beaucoup d'autres programmes basés sur le MIDI, appelle les 16 canaux MIDI de 1 à 16. D'autres logiciels, incluant quelques programmes hôtes, peuvent numérotter les canaux MIDI de 0 à 15 (ce qui représente toujours 16 nombres séparés). Si vous appariez les valeurs du Moteur PLAY et le séquenceur hôte, mais que l'instrument attendu ne sonne pas, essayez d'ajouter 1 au numéro de canal de PLAY ou de soustraire 1 dans le séquenceur (mais pas les deux). Si l'instrument sonne maintenant correctement, c'est que vous êtes tombé sur ce type de disparité.

## Les Paramètres MIDI les Plus courants

En plus des données des notes, de tempo, de métrique, la norme MIDI publiée définit les messages envoyés par le code contenant les différents aspects d'une performance qui seront transmis avec les données de base des notes. Il y a potentiellement 128 messages possibles, mais ces nombres de 0 à 127 ne sont pas tous définis actuellement. Voici certains des messages les plus utilisés.

LES MESSAGES MIDI LES PLUS COURANTS			
0	Bank Select	64	Hold Pedal (on/off)
1	Modulation Wheel *	65	Portamento (on/off)
2	Breath Controller	66	Sustenuto Pedal (on/off)
4	Foot Pedal	67	Soft Pedal (on/off)
5	Portamento Time	68	Legato Pedal (on/off)
6	Data Entry	69	Hold 2 Pedal (on/off)
7	Volume *	120	All Sound Off
8	Balance	121	All Controllers Off
10	Pan Position *	123	All Notes Off
11	Expression *	124	Omni Mode Off
12	Effect Control 1	125	Omni Mode On
13	Effect Control 2	126	Mono Operation
		127	Poly Operation

Ces renseignements sont donnés ici à l'intention des utilisateurs qui pourraient vouloir utiliser le code MIDI pour contrôler une performance hors des limites de ce que propose le manuel. Ici, nous discuterons seulement de quatre de ces messages : 1, 7, 10 et 11, comme indiqués par les astérisques dans le tableau.

## Utilisation du MIDI pour Modeler une Performance

Le son d'une performance par un musicien vivant diffère, en tous points, de celle d'une boîte à musique bon marché, par le fait que le musicien interprète la musique : il décide d'adapter le tempo, la dynamique, les accents, les changements de timbre, quelle articulation utiliser pour chaque note, etc.

Mais un flux MIDI, ce ne sont que des données numériques; c'est le travail du musicien – que ce soit en jouant en temps réel ou en ajoutant des données à un projet dans séquenceur – d'utiliser le MIDI pour transmettre ses intentions musicales. La norme MIDI a été conçue pour transmettre tous ces éléments d'interprétation. Et les bibliothèques d'EastWest ont été conçues pour répondre convenablement aux signaux expressifs.

### Message 1 : Mod Wheel [Molette de Modulation]

Les données de Mod Wheel sont ajoutées au flux MIDI chaque fois que la position de la molette change. Il y a 128 positions de Rien (valeur = 0) à Plein (valeur = 127). La manière dont le générateur sonore répond aux valeurs de Mod Wheel est indiqué dans son implémentation. Il pourrait régler la distorsion sur une guitare électrique, affecter le volume sonore dans un patch Dynamic Cross-Fade (DXF), ou changer la quantité d'un filtre LFO sur le patch. Tout peu pratiquement être envisagé.

Certaines bibliothèques d'EastWest et de Quantum Leap incluent des fichiers d'articulations appelés Dynamic Cross Fades, aussi appelés « fichiers DXF ». Comme leur nom l'indique, la Molette de Modulation est utilisée pour naviguer discrètement entre au moins deux ensembles d'échantillons qui diffèrent par leur volume sonore – et d'habitude, aussi, par leur timbre.

Un fichier d'articulation typique contient plusieurs couches d'échantillons, chaque couche est enregistrée avec l'instrument joué à un volume sonore spécifique : tel que *pp*, *mp*, *mf*, ou *ff*.

Et typiquement, c'est le paramètre de Vitesse de la note qui détermine quelle couche est lue en premier. Dans un fichier DXF, c'est la position de la Molette de Modulation qui détermine la couche. Cette différence signifie que quel que soit l'échantillon joué, il peut être modifié à la moitié de la note, au lieu de devoir attendre l'événement de Note-On suivant. La documentation pour les bibliothèques qui incluent de tels fichiers fournit de plus amples renseignements là où les articulations sont décrites.

### Message 7 : Volume

Tant CC7 que CC11 affectent la dynamique. Dans les bibliothèques d'EastWest, les données de Volume sont conçues pour être relativement statiques, peut-être doivent-elles être réglées une fois au début et rester inchangées par la suite. Il vous est recommandé, par exemple, d'utiliser le Volume pour régler le volume sonore relatif de chaque piste; s'il pendant une séance de mixage final, vous découvrez que la guitare solo a besoin d'être montée un peu partout dans le morceau – ou dans certains passages importants – réglez alors le Volume où c'est nécessaire. L'Expression est plus conçue pour un réglage continu de la dynamique; voyez ci-dessous.

### Message 10 : Panning [Panoramique]

Les générateurs sonores, incluant les bibliothèques d'EastWest répondent, si nécessaire, au code de Panoramique en réglant le volume sonore relatif du son dans les deux canaux stéréo, en donnant à l'auditeur l'impression que l'instrument est tantôt à gauche et tantôt à droite de la ligne centrale et de quelle façon. Certaines bibliothèques peuvent avoir un instrument déjà correctement réparti dans l'espace sonore, tels que les instruments d'orchestre symphonique qui sont enregistrés à l'endroit où ils se situent habituellement dans une salle de concert. Écoutez les sons de votre bibliothèque spécifique pour savoir si tel est le cas.

## Message 11 : Expression

Comme mentionné au-dessus, l'Expression et le Volume sont deux messages différents associés à la dynamique. CC11 est destiné à être utilisé pour ajouter de la dynamique par moments, pour imiter la façon dont les musiciens conçoivent la musicalité en réglant en permanence la force de leur souffle ou la pression de l'archet sur les cordes. Ces changements produisent la courbure dynamique d'une mélodie ou même des renflements dans des notes individuelles.