

A Deeper Evolver : 50 patches pour Evolver

A Deeper Evolver est une banque de 50 sons orientés House/Deep House spécialement conçus pour l'Evolver. Elle regroupe notamment les grands classiques du genre (synth,bass, keyb,...) ainsi que deux sons de kick.

NB: seule la molette de modulation a été utilisée de manière à laisser à l'utilisateur la liberté de déterminer les paramètres pertinents susceptibles d'être assignés.

Procédure de chargement des sons dans l'Evolver

Tout d'abord, il est conseillé de sauvegarder les sons inscrits dans la mémoire de votre Evolver en vous référant au chapitre spécifique du manuel (page 17 pour l'Evolver Desktop : MIDI Dump). Le dossier **A Darker Evolver** est constitué de deux fichiers de format différents : *SMF* (Standard Midi File) et *ebp* qui correspond au format de sauvegarde de l'éditeur Evolver SoundEditor de SoundTower. Il est important de noter que les patches se chargeront dans la banque **4** de votre Evolver.

1) Pour charger le fichier *standard midi file* dans votre Evolver, démarrer votre séquenceur (Cubase, Logic, Ableton, ect...) et créez une piste MIDI. Assurez vous que le port de sortie MIDI de l'interface est bien reliée au port d'entrée MIDI de l'Evolver et que les numéros de canaux soient identiques. Une fois que la lecture a démarré, les numéros des programmes qui se chargent défilent lorsque le numéro 128 est atteint votre banque **A Deeper Evolver** est chargée et prête à l'emploi.

2) Pour charger le fichier *ebp* dans votre Evolver, démarrer le logiciel Evolver SoundEditor et assurez vous que l'interface MIDI sélectionnée dans l'onglet MIDI → MIDI Setup soit bien celle qui est reliée à l'Evolver. Ensuite dans l'onglet «Program» choisir «Load Program Bank To» et localiser le fichier *A Darker Evolver.ebp* dans le dossier A Darker Evolver sur votre ordinateur. Une fois la banque **D** chargée, les noms des patches s'affichent dans la colonne correspondante, vous n'avez plus qu'à la transmettre à l'Evolver en sélectionnant dans l'onglet «Program» la commande «Transmit Bank → Program Bank D». Une fois cette opération réalisée la banque **A Deeper Evolver** est chargée et prête à l'emploi.

NB: La Banque **A Deeper Evolver** est compatible avec **tous** les modèles d'Evolver y compris le Poly Evolver Rack et le Poly Evolver Keyboard.

Pour tout problème/demande, merci d'envoyer un Email à empereairepierre@hotmail.com un délai de l'ordre d'une journée est nécessaire pour obtenir une réponse.

A Darker Evolver

1	Melo Drone	26	Soft Bass	51	Minimal Seq	76	Chromatic Seq
2	Random Filter Fx	27	Evolving Pad	52	Tom Bass Seq	77	Mystic Pad
3	Digital Birds FX	28	Synth&Bass Seq	53	Glassy Bass Seq	78	Galaxy Drone
4	Digi Pad	29	Clic Percus Seq	54	Black Synth FX	79	Minimax Seq
5	So Lone Fx	30	Stereo Seq	55	Noise Hat	80	Rising Disto Pad
6	Morbius Lab FX	31	Arabic Taste	56	Quit C2 Seq	81	FM Bite FX
7	Sine Kick	32	AnalogBlue Light	57	Fear	82	808 Kick/Toms
8	Time Ghost FX	33	Squared kick	58	Dark Zone Drone	83	Sub Marine FX
9	Good Bye Pad	34	Da Ship Drone	59	BR 49 Dark Pad	84	Dry G
10	Aliens Echo Seq	35	WaveRun Seq	60	BR 49 Dark FX	85	Disto G
11	Synth Bass	36	Classic Bass	61	Ulysse 31	86	Riddick'sAlien FX
12	Bass Seq	37	Flash Noise FX	62	Red Room FX	87	Colored Seq
13	BR49 Pad	38	Deep Sea FX	63	Dark Rise FX	88	Flying Drone
14	Coming Storm Fx	39	Cinematic Fear	64	Space Snake	89	Desert Drone
15	Life Form FX	40	Dragonfly FX	65	Pitch Rise FX	90	Pad to Drone
16	Solemn 1	41	Lil'Pad	66	Falling Gun FX	91	NoiseAndFeed FX
17	Solemn 2	42	You appeared	67	Escape Seq	92	From Darkness FX
18	Asylum Seq	43	Echo Clap Fx	68	Panic Room FX	93	Mystery FX
19	Classic Dark	44	Beauty Sin Lead	69	Echo Tom FX	94	Space Balls Seq
20	DigiKlang	45	V-Noise FX	70	Evolver Snare	95	Mystery C3 Seq
21	Morning Seq	46	RoboticNoise FX	71	Lost Chord	96	Old Toy Seq
22	Hidden Pad	47	Spring Synth	72	Organic Noise FX	97	Lost Brain Seq
23	Distant Signal	48	Woody Synth	73	Arctic Drone	98	FM Like Seq
24	Movie Atmos	49	ClassicHouse	74	Broken Synth FX	99	Night Is Coming
25	Moogie Bass	50	Star Sweep FX	75	Ghost Drone	100	Ring Mod Pad

