

# 1 Instructions Générales

Introduction.....	1.2
Spécificités de l'EOS.....	1.2
Définitions.....	1.4
Satisfaction Instantanée.....	1.11

## Introduction

Ceci est le manuel d'utilisation de l'EOS ou E-mu Operating System (Système d'Opération E-mu). Ce système est utilisé dans la plupart des produits E-mu, incluant l'E-IV, l'e-64, l'E4K, l'E-6400 et l'E4X, et ce même logiciel peut être chargé dans chacune de ces machines.

Dans ce manuel, tous ces produits seront désignés sous le même nom: "Emulator".

L'Emulator E-mu est un ordinateur spécialisé dans le son et, comme tous les autres ordinateurs, il est composé de deux éléments principaux.

1. L'appareil en lui-même ou matériel qui comprend les boutons, l'afficheur et qui génère les sons, et;
2. Le logiciel EOS qui n'est rien d'autre qu'un programme informatique disant au matériel ce qu'il faut faire.

Dans ce manuel, les différentes fonctions de l'EOS sont organisées en modules spécifiques. Les différents affichages et autres instructions pas-à-pas sont décrits suivant leurs aspects d'utilisation et d'opération respectifs. Des remarques en *italique* sont utilisées pour souligner les points importants ou pour donner des astuces d'opération pratiques pas évidentes au premier abord.

Si vous êtes totalement néophyte en ce qui concerne les échantillonneurs ou les synthétiseurs en général, nous vous recommandons de lire certains livres ou magazines spécialisés dans la synthèse musicale, afin de bien vous imprégner des principes fondamentaux. Cela vous aidera à tirer le maximum de cet instrument extrêmement puissant.

### Information Importante sur les Mises-à-Jour

Les spécificités et les fonctions de l'EOS sont amenées à être périodiquement améliorées et mises à jour. Prenez le temps de lire la garantie E-mu Systems et de bien remplir votre carte d'enregistrement. Votre adresse nous est **NECESSAIRE** pour pouvoir vous informer sur les mises-à-jour et autres révisions de ce manuel à venir.

## Spécificités de l'EOS

### Interface d'Utilisation Graphique

Les icônes, les représentations graphiques et les fenêtres de dialogue sont utilisées de manière intensive afin de vous rendre la programmation aussi facile et intuitive que possible. Les fonctions similaires sont logiquement groupées en Modules et les contrôles de navigation tels que les touches Cursor et Page facilitent la sélection du champs d'action désiré.

### Séquenceur Intégré

Le séquenceur intégré est capable de lire et de restituer des fichiers MIDI (format 0 & 1) directement à partir d'une disquette DOS et de les sauvegarder dans le disque dur interne.

### Librairies de Sons

La grande famille Emulator a pleinement accès à l'énorme librairie de sons disponible via E-mu ou autres sources. Les librairies E-IV, e-64, EIII, EIIIx, ESI-32, E4K, E-6400 et E4X sont toutes compatibles, et un appareil EOS peut même lire en toute transparence les banques de sons d'Emax II, de la série Roland S-700 et des Akai S1000/S1100 via SCSI HD ou CD-ROM sans avoir à s'embarrasser de programmes de conversion.

### Stockage de Sons

Jusqu'à 1000 échantillons par banque peuvent être organisés en jusqu'à 1000 presets. La fonction exclusive SoundSprint™ permet de charger automatiquement des presets pendant que vous les répertoriez. Vous pouvez continuer à jouer pendant qu'un nouveau preset est en cours de chargement.

### Traitement Numérique de l'Echantillon

Les spécificités d'avant-garde de l'EOS rendent l'échantillonnage simple comme bonjour. Les échantillons peuvent être automatiquement coupés, normalisés et placés sur le clavier lors de leur enregistrement et les fonctions DSP, Auto Correlation, Loop Compression et Crossfade Looping permettent de facilement mettre en boucle les sons les plus récalcitrants.

## 1.2 EOS - Instructions Générales

Les échantillons peuvent être montés et mélangés numériquement avec d'autres échantillons, ainsi que contrôlés dynamiquement à partir du clavier en utilisant des fonctions de commutation et d'enchaînement suivant la force avec laquelle ils sont joués et leur position sur le clavier. Les fonctions DSP, Sample Rate Conversion, Compression, Parametric Equalization et Digital Tuning vous permettent de moduler les échantillons bruts plus vite et avec une plus grande précision que des systèmes basés sur ordinateur.

Si vous le désirez, les échantillons peuvent être rapidement et aisément transférés via SCSI entre l'Emulator et un ordinateur externe.

D'autres fonctions de traitement numérique incluent: Time Compression et Expansion, qui permettent de raccourcir ou de rallonger la durée des échantillons sans changer la hauteur du son; Pitch Change, qui permet de changer la hauteur du son d'un échantillon sans en altérer la durée; Transform Multiplication, qui peut être utilisée pour créer de nouveaux timbres aussi bizarres que merveilleux; et Dopplerization, qui vous permet de déplacer les échantillons dans l'espace en avant et en arrière et d'un côté à l'autre.

### **Effets Numériques Intégrés**

Un processeur d'effets interne de haute qualité permet d'ajouter des effets de réverbération et de chorus tout en gardant le son dans le domaine numérique. 76 effets différents sont actuellement disponibles et chacun d'eux possède plusieurs paramètres programmables. Les sons traités peuvent être aisément re-échantillonnés, puis sauvegardés en tant que sons entièrement nouveaux avec l'ambiance et les effets inclus.

### **Encore Plus de Fonctions DSP**

Le matériel numérique comprend jusqu'à 128 filtres Z-plane "au-son-analogique" ainsi que de nombreux autres types de filtre différents.

- Des filtres passe-bas de 12, 24, ou 36 dB/octave avec résonance
- Des filtres passe-haut de 2ème et 4ème catégorie avec résonance
- Des filtres passe-bande de 2ème et 4ème catégorie avec résonance
- Trois types de filtres avec balayage d'EQ
- Trois phaseurs et un flangeur avec résonance
- Six puissants filtres "morphing"

Les sources de modulation sont constituées de trois générateurs d'enveloppe multiphases et de deux LFOs multi-ondes par canal, ainsi que d'un contrôle de modulation MIDI complet sur virtuellement tous les paramètres. Le patch numérique comprend aussi une série de modificateurs arithmétiques vous permettant de créer des modèles de synthèse des plus complexes.

L'Emulator est multitimbral 16 parties, permettant la création de séquences et d'effets sonores complexes, et peut être contrôlé à distance à partir d'un ordinateur externe. Une carte d'extension MIDI optionnelle est aussi disponible (sauf sur l'e-64), permettant de faire passer le nombre de canaux MIDI de 16 à 32.

### **Mémoires Sample & Preset/Sequencer**

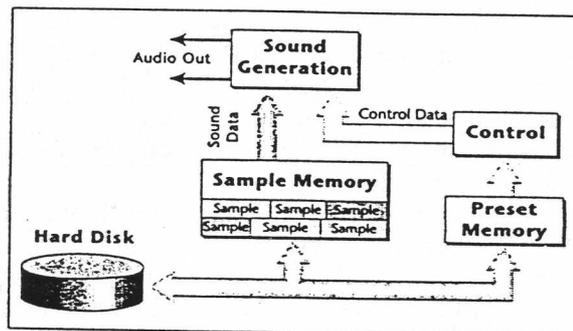
Deux sortes de mémoire sont disponibles - **Preset Memory** et **Sample Memory**. La mémoire Preset (aussi appelée mémoire CPU) est utilisée à la fois pour l'information de preset et pour les séquences.

(La proportion entre les presets et les séquences est programmable par l'utilisateur, voir astuce ci-après.)

La mémoire Preset sur l'e-64, l'E-IV, l'E4K, et l'E-6400 est d'environ un demi megabyte. L'E4X, quant à lui, sort d'usine avec une mémoire Preset de 2.6 megabytes.

La mémoire Sample contient les données d'échantillon et peut varier de 4 à 128 megabytes. Comme vous l'avez compris, les presets utilisant beaucoup moins de mémoire que les échantillons, moins de mémoire Preset est nécessaire.

**Remarque:** Contactez votre revendeur E-mu si vous voulez augmenter votre RAM CPU.



**Astuce:** Le contrôle Memory Configuration (Master, Setup, Memory) vous permet de définir la proportion respective des presets et des séquences dans la mémoire Preset.

## Définitions

### Comment les Sons sont Organisés

Il est essentiel de bien comprendre comment les sons sont organisés afin de pouvoir utiliser l'instrument au mieux et le plus rapidement possible. De nombreux termes que vous retrouverez souvent tout au long de ce manuel vont vous être présentés.

Vous pouvez imaginer l'Emulator comme un assemblage de modules d'organisation sonore, tous contenus à l'intérieur de la banque en cours de sélection. Voyons de plus près ce qui constitue cette information, et comment elle est transférée d'une partie de l'instrument à une autre. Le **Disk** est l'élément le plus important dans la hiérarchie; le **Sample** en est l'élément le plus petit.

- **Disk Drive** - Disquettes, Disque Dur, CD-ROM, Disque Optique, etc.
- **Folder** - ou Dossier. Utilisé pour grouper et organiser des banques.
- **Bank** - ou Banque. Tous les échantillons, toutes les voix, et tous les presets - en fait TOUT ce qui réside dans la RAM (mémoire).
- **Preset** - Un agencement complet du clavier contenant une ou plusieurs voix.
- **Voice** - ou Voix. Un son complet contenant un ou plusieurs échantillons avec les réglages de clavier et de vélocité et tous les paramètres de synthèse programmables.
- **Sample** - ou Echantillon. Un enregistrement numérique individuel avec un nom, une fréquence d'échantillonnage et une information de mise en boucle.
- **Sequence** - Une suite de notes jouées, de mouvements de contrôleurs, de changements de programme ou de données de système exclusif MIDI. Jusqu'à dix séquences peuvent être stockées dans chaque banque, mais les séquences peuvent aussi être exportées en tant que Standard MIDI Files ou en tant que séquences Emulator.

Pour expliquer la hiérarchie, nous commencerons par les échantillons individuels, puis nous nous fraierons un chemin au travers du système tout entier.

### L'Echantillon

Charger n'importe quel son en mono ou en stéréo crée un échantillon (ou sample), la matière première avec laquelle l'Emulator travaille.

Le temps d'échantillonnage disponible total peut être divisé de n'importe quelle manière: un long échantillon, de nombreux échantillons très courts, quelques échantillons moyens, ou n'importe quelle combinaison des trois.

Le terme "sample" a généralement deux significations différentes:

1. **L'enregistrement numérique d'un son complet, ou**
  2. **Chaque instantané de la forme d'onde qui constitue l'échantillon complet.**
- Déroutant? En anglais, oui! Mais dans ce manuel nous traduirons tout simplement le premier par "échantillon" et le deuxième par "instantané". Et voilà le travail!

### 1.4 EOS - Instructions Générales

Vous pouvez modifier un échantillon brut de plusieurs manières:

- **Transposition:** La hauteur du son d'un échantillon peut être transposée vers le haut ou vers le bas pour couvrir une étendue particulière sur le clavier. De ce fait, il n'est pas nécessaire d'enregistrer un échantillon pour chaque note.

- **Sample Edit:** L'édition ou modification d'un échantillon peut consister à mettre en boucle cet échantillon

(Looping, qui permet à des échantillons très courts de pouvoir jouer à l'infini), à en couper les parties non-nécessaires (Truncating, qui permet d'économiser de la mémoire), ou à effectuer n'importe quel traitement numérique afin de changer les données de l'échantillon brut.

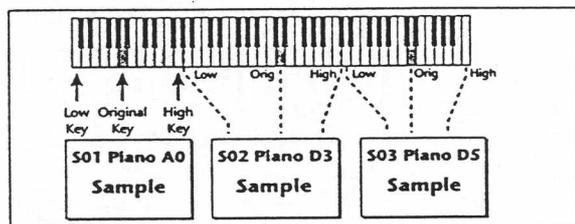
Vous pouvez aussi donner un nom aux échantillons. C'est généralement une très bonne idée de nommer vos échantillons en y adjoignant leur note originale de façon à pouvoir plus tard les placer sur le clavier à la hauteur de son appropriée. Une banque peut contenir jusqu'à 1000 échantillons.

## Les Voix

Une voix (ou voice) est un son complet pouvant être assigné à une étendue spécifique sur le clavier. Un échantillon est la portion générant le son d'une voix. Vous pouvez imaginer une voix comme étant un instrument complet constitué d'un ou plusieurs échantillons, qui peuvent être à leur tour utilisés en tant que bloc de construction pour la fabrication de presets plus compliqués. Une voix comprend un ou plusieurs échantillons, un filtre dynamique, un amplificateur dynamique, trois générateurs d'enveloppe 6-phases, deux LFOs multi-ondes et 18 parcours de modulation appelés "Cords" pour connecter le tout ensemble.

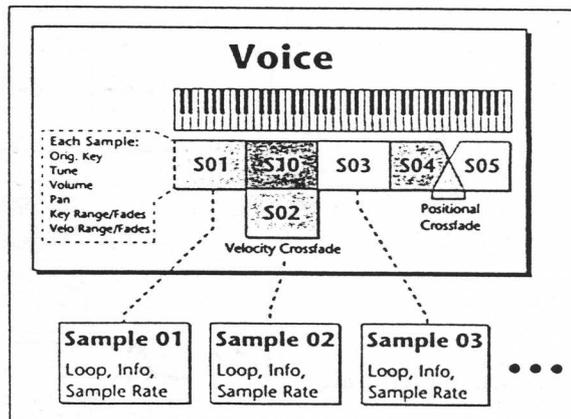
Dans un scénario typique, vous pouvez enregistrer plusieurs échantillons d'un même instrument (tel qu'un piano), puis les placer dans la même voix.

Normalement ces échantillons seront placés côte à côte sur le clavier tel que l'illustre le diagramme ci-dessous. Vous assignez l'échantillon à une étendue sur le clavier en spécifiant la note originale (qui est généralement la hauteur de son originale de l'échantillon), la note la plus haute (High Key) et la note la plus basse (Low Key). Le nombre d'échantillons nécessaire pour une émulation réaliste varie selon l'instrument, mais en général, "le plus est le mieux".



Lorsqu'un échantillon est pris, il est automatiquement placé dans une voix. Vous pouvez ensuite placer la voix (et son échantillon) sur le clavier.

Si plusieurs voix sont assignées à la même étendue sur le clavier, toutes ces voix joueront lorsque vous jouerez une note dans cette région. Vous pouvez passer d'une voix à une autre en fondu-enchaîné suivant leurs positions sur le clavier (Positional Crossfade) ou suivant la force avec laquelle vous les jouez (Velocity Crossfade). Les voix peuvent aussi être commutées ou fondues-enchaînées suivant la valeur d'un contrôleur en temps réel tel qu'une molette de modulation, un LFO ou un générateur d'enveloppe.

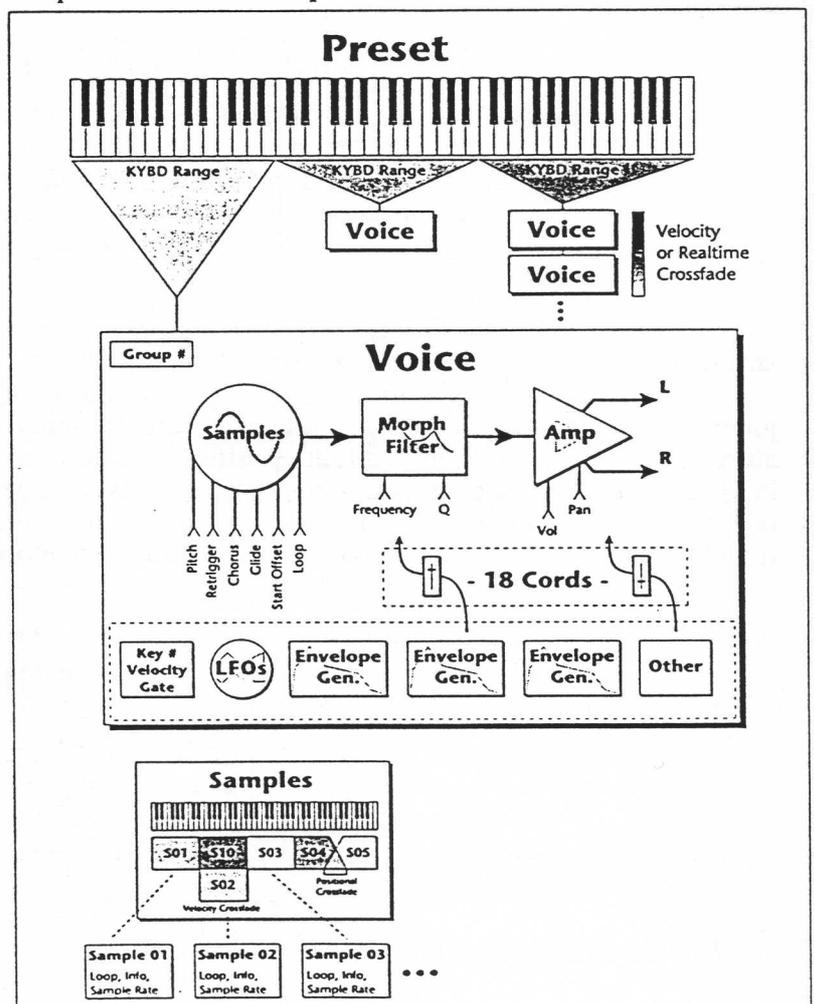


## Le Preset

Une voix peut être assignée à une seule et unique note, ou transposée polyphoniquement pour couvrir une étendue plus grande sur le clavier. Un preset correspond au clavier tout entier et est constitué d'une ou plusieurs voix. Le procédé d'assignation, et optionnellement de transposition, d'échantillons à des étendues spécifiques sur le clavier est appelé "fabrication d'un preset". Ce procédé s'effectue en trois phases distinctes:

1. Créer le preset et lui donner un nom ainsi qu'un numéro.
2. Placer les voix sur différentes régions du clavier. Par exemple, avec six voix, vous pouvez assigner chacune sur une des six octaves de votre clavier. Une même voix peut être assignée plus d'une fois à l'intérieur d'un preset donné, et aussi être assignée à plus d'un preset. Jusqu'à 256 voix peuvent être assignées à un seul preset.
3. Sélectionner une opération parmi celles disponibles pour définir plus encore le preset. Par exemple: assignez des échantillons de façon à ce qu'ils se superposent partiellement ou entièrement avec d'autres échantillons, ce qui générera des effets de doublage, ou assignez un contrôle dynamique à des voix individuelles dans un preset. Des voix superposées peuvent être fondues-enchaînées en utilisant n'importe quelle source de modulation. Vous pouvez aussi modifier les paramètres d'une voix et spécifier les paramètres de traitement dynamique ou MIDI.

Le logiciel EOS vous offre une souplesse remarquable dans la manière de construire les presets. Considérez ce qui suit - vous pouvez assigner au clavier des échantillons à l'intérieur d'une voix **ou** assigner au clavier des voix contenant un seul échantillon. A moins que vous ne spécifiez le contraire, un seul échantillon sera assigné par voix. Dans ce dernier cas, vous assignerez des voix (et les échantillons individuels qu'elles contiennent) au clavier et créez des presets. Sinon, vous pourrez vouloir créer des voix "finies" **avant** de commencer à désigner des presets et de traiter la voix comme votre son final. Dans ce cas, le preset peut être utilisé pour enchaîner, superposer ou commuter plusieurs voix complexes.



## SoundSprint™

SoundSprint est un mode spécial qui est utilisé pour charger rapidement et automatiquement des presets à l'intérieur d'un dossier pendant que vous les répertoriez. Les presets sont chargés en arrière plan alors que le clavier reste actif avec le dernier preset chargé. Le temps de chargement varie suivant la taille du preset, mais la plupart des presets se charge en deux ou trois secondes.

Les presets chargés via SoundSprint sont placés au sommet de la mémoire de banque et sont assignés aux numéros de preset 990-999. Jusqu'à dix presets Sprint peuvent résider dans la RAM et peuvent être, de ce fait, instantanément sélectionnés. Les presets chargés via SoundSprint restent dans la RAM jusqu'à ce que dix Sprints soient chargés, à partir de quoi le plus ancien preset Sprint sera effacé. SoundSprint ne peut pas écraser un preset qui a été chargé normalement et un message "Memory Full" s'affichera. (Voir aussi: SoundSprint dans le chapitre 2 - Menu Disk.)

### Bookmarks

Lorsque vous êtes en mode SoundSprint, vous pouvez marquer vos presets favoris à l'aide de Bookmarks (signets) de façon à pouvoir les sélectionner d'une seule (ou d'une double) pression de touche. Jusqu'à 100 bookmarks peuvent être stockés et sauvegardés dans la Flash RAM non-volatile. (Pour plus d'informations sur les Bookmarks, voir Bookmarks dans le chapitre 2 - Menu Disk.)

*Astuce: Jusqu'à 100 Bookmarks peuvent être sauvegardés dans la Flash RAM non-volatile.*

### La Banque

La banque (ou bank) contient des échantillons, des voix, des presets et des séquences. Tout ce qui est chargé dans l'Emulator fait partie intégrante de la banque. Bien que la mémoire soit volatile, ce qui signifie que les données disparaissent lorsque vous désactivez la machine, toutes les données de banque peuvent être sauvegardées de manière permanente sur disque dur ou autre support de stockage afin d'archiver votre travail. Une banque peut contenir jusqu'à 1000 presets (000-999).

### Les Dossiers

Un dossier (ou folder) peut contenir jusqu'à 100 banques (00-99). Vous pouvez utiliser des dossiers pour organiser vos banques de sons ou vous pouvez vouloir placer toutes les banques utilisées pour un projet particulier dans un même dossier. Le nombre de dossiers dans un disque dépend de la capacité de ce disque. Par exemple, un disque dur de 1 gigabyte peut contenir 96 dossiers.

### Le Drive Interne

Un "Drive" est un support permettant de stocker des banques de données. Le lecteur de disquette est le plus généralement utilisé afin de mettre à jour le logiciel du système d'opération. (Le système d'opération d'un ordinateur comprend les instructions disant à l'ordinateur ce qu'il doit faire.) Il est aussi idéal pour transférer des séquences vers et à partir d'un séquenceur basé sur ordinateur. Mais avec des tailles de banque aussi imposantes que 4-128 MB, le lecteur de disquettes devient impraticable pour la sauvegarde des données, bien qu'il puisse toujours être utilisé pour sauvegarder ou transférer en un clin d'oeil de toutes petites banques de sons. D'autres types de drives, tels que décrits ci-après, peuvent être connectés à l'Emulator afin de pourvoir un stockage de sons efficace.

- **Lecteur de Disquette:** Le lecteur de disquette (Floppy Disk Drive) accepte des disquettes de 90mm double-face, haute-densité (1.4MB). Il est généralement utilisé pour mettre à jour (Update) le logiciel du système d'opération. Lorsque de nouvelles améliorations sont développées, le nouveau logiciel est distribué sur disquettes. Ce logiciel peut être copié dans la Flash RAM et faire ainsi partie intégrante de l'Emulator.

>>>>>> **Pour Mettre à Jour le Logiciel**

1. Désactivez l'Emulator.
2. Insérez la disquette dans le lecteur, l'étiquette dirigée vers le centre de l'appareil.
3. Activez l'Emulator.
4. Pressez Enter pour exécuter l'opération, ou Exit pour l'annuler.
5. Attendez que l'Emulator en ait terminé avec la mise à jour.

- **Disque Dur Interne:** Un disque dur fournit les avantages d'une capacité de mémoire plus importante et d'un temps d'accès bien plus rapide. Toutefois, le disque dur ne peut être enlevé et ses données doivent être sauvegardées sur un autre support pour plus de sécurité.

## Les Drives Externes

Les Emulators possèdent un ou plusieurs connecteurs SCSI (Small Computer Systems Interface) sur leur panneau arrière. Cette interface étant généralement utilisée dans l'industrie informatique, la plupart des appareils prévus pour fonctionner avec des ordinateurs - et plus particulièrement les appareils de stockage de données - fonctionnera aussi avec les Emulators. Ci-après une liste de certains types d'appareils de stockage pouvant être connectés via SCSI.

- **Disque Dur:** Un disque dur fournit les avantages d'une capacité de mémoire plus importante et d'un temps d'accès bien plus rapide. Le transfert des données est tout ce qu'il y a de plus simple à effectuer.

Toutefois, vous ne pouvez enlever un disque dur et le remplacer par un autre, le disque étant une partie permanente du drive. Il y a trois précautions essentielles à prendre avec les disques durs:

1. Les disques durs sont très sensibles aux chocs mécaniques extrêmes. Si votre disque dur tombe d'un stand de clavier par exemple, il y a de fortes chances qu'il soit endommagé.

2. Assurez vous de ne jamais couper l'alimentation pendant que vous inscrivez des données sur votre disque dur.

3. Les disques durs ont atteint un très haut degré de fiabilité. Toutefois, ils peuvent faillir de temps à autre (comme tout composant d'ordinateur), et les données doivent être périodiquement sauvegardées sur un autre support.

- **Disques Durs Amovibles:** Ils sont similaires aux disques durs normaux à l'exception que le disque peut être enlevé et remplacé par un autre. Les densités de disque peuvent aller de 44 Mbytes jusqu'à bien au delà de 1 Gigabyte par plateau. Les disques durs amovibles vous permettent de construire une banque de sons quasi-illimitée et sont des plus pratiques pour les transferts de sons entre machines. Ils sont aussi parfaits pour les sauvegardes.

- **CD-ROM:** Un CD-ROM est un appareil de stockage uniquement-lecteur (les données ne peuvent y être inscrites) dont la capacité est approximativement de 660 Megabytes. Des bibliothèques sur CD-ROM de grande qualité sont fabriquées par de nombreuses compagnies (E-mu Systems, InVision, Northstar, Q-Up Arts). Ces dernières peuvent être chargées dans la banque aussi facilement que vous chargez un disque dur.

**Import:** Lorsque vous importez une banque à partir d'un autre échantillonneur, les échantillons sont organisés en voix et en oscillateurs multi-échantillonnés aussi logiquement que possible.

Par exemple, si vous importez à partir de l'EIIIx, les échantillons avec des paramètres de traitement dynamique identiques seront placés dans la même voix. Les layers primaire et secondaire seront placés dans les groupes 1 et 2.

- **Disque Magnéto-Optique:** C'est tout simplement un disque compact (CD) lecteur/enregistreur. Cet appareil de stockage à grande vitesse, et à haute densité est actuellement le nec-plus-ultra pour la sauvegarde de grandes quantités de données sonores. Normalement un disque magnéto-optique peut contenir plus de 300 Mb par face et les cartouches amovibles peuvent être utilisées sans relâche. Le temps d'accès est comparable à celui d'un disque dur normal.

**Avantages:** Grande -vitesse, haute-densité, fiable, amovible.

**Inconvénient:** Plus lent que la plupart des disques durs.

## Les Modules

Un module contrôle une série particulière de fonctions. Il y a six modules principaux: Master, Disk, Preset Manage, Preset Edit, Sample Manage, et Sample Edit.

- **Activer un Module:** Pour travailler avec un module vous devez d'abord l'activer. Pour ce faire, pressez le bouton qui lui est associé.
- **Menus Touches de Fonction:** Certains menus sont sélectionnés à l'aide des touches virtuelles (softkeys) apparaissant tout en bas de l'affichage. Des menus automatiques peuvent aussi être utilisés lorsqu'un champs d'opération spécifique possède peu de choix.
- **Sélection des Pages:** Chaque module comprend plusieurs pages contenant les contrôles pour des fonctions additionnelles. Dans un affichage graphique, les différents champs d'opération peuvent être sélectionnés des manières suivantes:
  - **En pressant les touches fléchées (haut, bas, gauche, droite)**
  - **En actionnant le contrôle Data.**
  - **En programmant une touche assignable pour passer directement à l'écran que vous voulez éditer.**

Presser de nouveau le bouton associé au module, ou le bouton Exit annulera l'opération.

Les touches **Modules** sont situées sur le côté gauche du panneau de contrôle. Chaque module agit sur une zone spécifique de l'opération de l'Emulator.

- **Disk:** Ce module contrôle tout ce qui concerne les drives dans lesquels les sons sont stockés. Vous pouvez répertorier les disques, examiner leur contenu, et écouter les sons directement à partir du disque (Audition) avant de les charger. Si vous recherchez un son spécifique, vous pouvez utiliser la fonction "Find" afin de rapidement le localiser.
- **Master:** Ce module contient des fonctions agissant sur toute la machine, telles que Master Tuning, Headroom, Master FX, Output Sample Rate, LCD Contrast, etc.
- **Sample Manage:** Ce module "Studio-d'Enregistrement" permet d'enregistrer dans la banque des sons venant de l'extérieur. Ses fonctions incluent le réglage du gain du préampli, le réglage du seuil variable, et le réglage de la fréquence et de la longueur de l'échantillon.
- **Sample Edit:** Dans ce puissant module, vous pouvez éditer la longueur de l'échantillon, mettre en boucle (sustain infini) n'importe quelle portion de l'échantillon, et trouver automatiquement les meilleurs points de bouclage à l'aide de la fonction Auto Correlate. Vous pouvez monter ensemble deux échantillons différents, les mélanger, ou effectuer une grande variété de traitements numériques (DSP) sur l'échantillon.
- **Preset Manage:** Ce module concerne la "manutention" du preset, vous permettant de créer de nouveaux presets, de les copier dans d'autres emplacements, de les renommer, ou encore de les effacer.
- **Preset Edit:** Ce module vous permet de modifier les paramètres de synthèse, tels que modeler l'amplitude et la dynamique du filtre ou de régler la réponse dynamique du clavier. Des voix peuvent être placées sur le clavier, déplacées, ou configurées de presque toutes les manières possibles et imaginables.

## Sauvegarde

La banque RAM ne conserve les données qu'aussi longtemps que l'Emulator est branché et activé. Bien sûr, nous ne vous demandons pas de le laisser constamment allumé, mais cela nous permet d'en venir au sujet qui nous intéresse: la sauvegarde des données.

Presser la touche de fonction **SAVE** à partir du module Disk permet de transférer toutes les données de la banque (échantillons, voix, presets et séquences) vers le drive de votre choix. Un disque dur permet de stocker les données de façon permanente afin de sauvegarder et d'archiver votre travail même après avoir désactivé l'Emulator.

**Si Vous Ne Sauvegardez Pas Une Banque, Toutes Les Données Qu'Elle Contient Seront Irrémédiablement Perdues Lorsque Vous Désactiverez La Machine.**

N'attendez pas la fin de la séance pour sauvegarder. Sauvegardez votre travail périodiquement pour prévenir une coupure de courant ou autre circonstance imprévisible pouvant effacer la mémoire de la banque. Les disques durs ne sont pas infaillibles. Toutes les banques du disque dur doivent être sauvegardées périodiquement sur un autre disque dur ou autre support. Si plus tard vous revenez sur un preset ou sur un échantillon, vous pourrez toujours remplacer l'original par la nouvelle version. Et si jamais vous avez un problème, l'original sera toujours disponible pour vous éviter de repartir à zéro.

**Chaque fois que vous avez effectué un travail que vous détesteriez perdre, SAUVEGARDEZ-LE!!!**

Etant donné que le disque contient un enregistrement des données de la banque, charger la banque du disque transfère toutes les données d'échantillon et de preset à l'intérieur de la banque. Ce qui remplacera les données de banque existantes, s'il y en a.

## Default

Une valeur "default" n'est pas une erreur comme son nom ne l'indique pas mais un réglage initial que nous avons jugé le plus pratique possible. Par exemple, si vous créez un nouveau preset, la valeur de transposition sera sur "0" par "défaut". Si elle avait été à "+12" par défaut, tous les nouveaux presets seraient automatiquement transposés à l'octave supérieure.

## Icônes

Une icône est une petite image représentant un objet tel qu'une disquette, un disque dur, un dossier, une banque, un preset, ou un échantillon.



**Ci-dessus l'icône pour le lecteur de disquette.**

Dans les écrans du répertoire Disk, les icônes sont utilisées comme un moyen pratique d'identifier et de sélectionner l'objet approprié. Lorsqu'une icône est sélectionnée l'image s'inverse (de noir à blanc & vice versa).

## Le Curseur

Le curseur est une zone mise en évidence dans l'affichage. Il vous indique le numéro ou la lettre qui doit être modifiée lorsque vous inscrivez des données. Inscrire une nouvelle valeur remplace le numéro ou la lettre indiquée par le curseur, après quoi le curseur se déplace vers le numéro ou la lettre suivante (si possible). Si l'Emulator attend un nombre de deux ou trois chiffres, vous devrez dans la plupart des cas taper tous les chiffres requis même si les premiers d'entre eux sont des zéros. Par exemple, si l'Emulator attend un nombre de trois chiffres et que vous tapez 8, vous devrez taper 008. Si par contre il attend un nombre à un seul chiffre, taper 8 sera suffisant.

## Contrôle Data Entry & Touches Inc/Dec

Dans virtuellement toutes les situations où le contrôle Data permet de sélectionner des opérations, les boutons Inc/Yes et Dec/No ont exactement la même fonction, mais avec plus de précision. Pressez Inc/Yes pour augmenter la valeur d'une unité à la fois, ou Dec/No pour baisser la valeur d'une unité à la fois.

## Sélection

Lorsque les instructions vous demandent de sélectionner une opération, vous pouvez utiliser la méthode qui vous semble la plus pratique: le contrôle Data, les touches Inc/Dec, le clavier numérique (si possible), et lorsque vous donnez un nom, les touches du clavier. Certaines fonctions n'utilisent pas toutes ces opérations; malgré tout, cela ne coûte rien d'essayer. Si une fonction ne répond pas au clavier numérique, par exemple, taper sur ce dernier n'aura aucun effet. Utilisez le contrôle Data ou les touches Inc/Dec à la place.

## Le Grand Récapitulatif

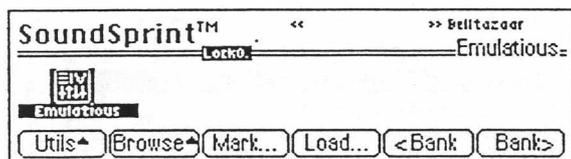
- Un échantillon est un son brut qui est chargé dans la banque.
- Une voix est un son complet constitué d'un ou plusieurs échantillons, placé sur le clavier, et dont le signal est traité dynamiquement.
- Pour créer un nouveau preset, assurez-vous d'avoir tous les échantillons requis pour le preset, puis assignez des combinaisons de voix à partir de la banque sur des régions spécifiques du clavier.
- Après avoir arrangé une banque, elle peut être sauvegardée sur un ou plusieurs drives.
- Etant donné que charger à partir d'un disque dur remplit la banque d'échantillons, de voix, et de presets, vous pouvez grouper ces voix et ces échantillons en nouveaux presets, traiter les échantillons contenus dans des voix particulières, ou modifier des presets existants.
- Les presets chargés via SoundSprint sont toujours placés dans les emplacements 990-999.
- Jusqu'à dix séquences peuvent être sauvegardées avec la banque. Les séquences exportées ou Standard MIDI Files apparaissent dans le répertoire de la banque.

## Satisfaction Instantanée

Cette courte section a été conçue pour vous permettre de jouer avec les sons sans attendre de mieux connaître la machine. Elle ne contient qu'une explication partielle des opérations Disk. Pour de plus amples informations sur ce sujet, référez vous au chapitre 2, Menu Disk.

### Charger des SoundSprints

1. A partir de l'écran Preset principal, pressez la touche **fléchée**, puis pressez la touche de fonction **Sprint** (voir Astuces 1 & 2). L'affichage suivant apparaîtra.



2. Utilisez les touches de fonction Bank (F5 & F6), les touches curseur gauche/droite, les touches previous/next ou le contrôle Data pour sélectionner les nouveaux presets. Le preset précédent et le preset suivant dans le dossier sont indiqués dans le coin supérieur droit de la fenêtre SoundSprint.

**Astuce 1:** La touche Disk peut être programmée pour appeler soit le mode SoundSprint, soit le dernier affichage que vous avez utilisé dans le répertoire Disk. Cette fonction se trouve sous **Master, Setup, SCSI**.

**Astuce 2:** Vous pouvez aussi accéder à SoundSprint en tenant pressée la touche Set/Shift (point décimal) et en pressant la touche assignable 3.

### Charger une Banque à partir du Disque Dur

Charger des SoundSprints n'est qu'un moyen parmi d'autres pour charger des sons. Vous pouvez aussi charger une banque de sons toute entière de manière à disposer d'une série de différents presets immédiatement accessibles.

**Remarque:** Il est important de bien comprendre la différence entre la banque chargée dans la RAM et les banques stockées dans le disque dur. Utiliser **Master>Bank>Erase** efface uniquement la banque de la RAM. Pour effacer de façon permanente une banque du disque dur, voir le menu Disk.

1. Nettoyez la mémoire de banque afin de pouvoir charger une nouvelle banque. Pressez **Master**. Pressez **Bank** (F2). Pressez **Erase** (F1). Pressez **OK** (F6) en réponse au message automatique et effacez la banque.
2. A partir de l'écran principal, pressez la touche de fonction **fléchée** (F6) située dans le coin inférieur droit de l'affichage.



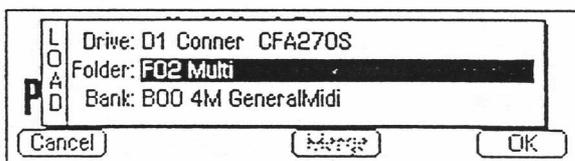
Six options de touches de fonction additionnelles apparaîtront.



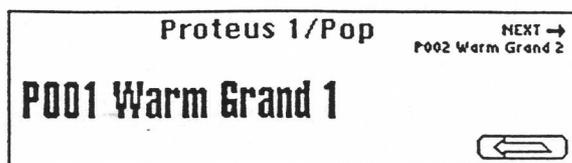
3. Presser la touche de fonction **View** (F3) verrouille toutes les touches de fonction sur la ligne inférieure de l'afficheur. Ce qui signifie que vous n'aurez pas à presser la touche fléchée pour accéder aux touches de fonction Sprint, Load, Save et Multi. Presser de nouveau cette même touche ramène la touche fléchée et cache les touches de fonction.

*Astuce: Presser et tenir la touche fléchée est un autre moyen de "verrouiller" les touches de fonction sur la ligne du bas.*

4. Pressez la touche de fonction **Load** (F4). L'affichage suivant apparaîtra.



5. Déplacez le curseur jusqu'à Folder et sélectionnez Multi. Descendez le curseur jusqu'à Bank et choisissez une banque à charger à l'aide du contrôle Data, des touches Inc/Dec ou du clavier numérique. Pressez **OK** pour charger la banque ou **Cancel** pour annuler l'opération. Si vous pressez "OK", la banque se chargera et son premier preset apparaîtra.



## Sélection des Presets

1. L'affichage principal de sélection des presets est illustré ci-dessus. Les presets peuvent être sélectionnés à l'aide du contrôle Data, des touches Curseur, des touches Page, des touches Inc/Dec, du clavier numérique, ou même à partir de votre contrôleur MIDI. Les presets précédent (previous) et suivant (next) sont affichés dans les coins supérieurs de l'afficheur.
2. Lorsque vous utilisez le clavier numérique pour sélectionner des presets, vous pouvez taper les zéros (par ex. 0, 0, et 2 pour sélectionner le preset 002), ou simplement taper 2 puis **Go**. Si vous ne tapez pas les zéros, un affichage apparaîtra pour que vous confirmiez votre choix. Pressez **Go** pour confirmer, ou **Cancel** pour annuler l'opération.

*Astuce: Si vous voulez revenir au mode SoundSprint après avoir chargé une banque, effacez d'abord la banque pour éviter l'apparition du message d'erreur "Memory Full".*

## Sélection du Multimode

1. Le Multimode permet à l'Emulator de répondre sur plusieurs canaux MIDI à la fois. Pressez la touche fléchée puis la touche de fonction **Multi** (F6) pour activer le Multimode et afficher l'écran Multimode comme écran principal. Ce dernier est illustré ci-dessous:

Multimode		volume	pan	submix	pitch	mod
Ch 1	P002 Sitar	127	+0	voice	0	0
Ch 2	P014 Tabla Sustain	81	+0	voice	0	0
Ch 3	P024 Sarod Slohik	78	+0	voice	0	0
Ch 4	P081 Srngi(Seq Prst)	106	+14	voice	0	0

+      View    Load...    Save...    Omni

2. Pressez la touche de fonction **View** afin de sélectionner l'écran MIDI Mix. L'écran Midimix vous permet d'afficher et de régler le preset, le volume, la panoramique, et les assignations de sortie pour jusqu'à 16 canaux MIDI. C'est une caractéristique des plus pratiques pour les séquences multi-timbrales. Cet écran vous permet aussi d'outrepasser le canal de sortie programmé dans la voix.

Tous les changements de volume, de panoramique, et de preset effectués via MIDI se refléteront dans l'affichage (Volume = contrôleur continu MIDI #7, Panoramique = contrôleur continu MIDI #10).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
m	VCE														
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

P005 Choir W/Choru V: 127 P: +0 M: voice ←

## Pour Régler le Mix MIDI

- Sélectionnez le canal MIDI désiré en utilisant les touches Curseur haut/bas.
- Sélectionnez le preset, le volume, la panoramique, ou l'assignation de sortie à l'aide des touches Curseur gauche/droite. Changez les valeurs de paramètre en utilisant le contrôle Data, les touches Inc/Dec, ou le clavier numérique.

**Remarque:** Pan s'AJOUTE au réglage de panoramique effectué dans la voix et n'est pas un réglage de panoramique absolu.

- Pressez la touche fléchée pour appeler les touches de fonction View, Load, Save, et Omni. Pressez **Omni** pour revenir en mode normal.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
VCE															
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

Cancel      View    Load...    Save...    Omni

**Astuce:** Le mode Omni ne joue que le preset en cours de sélection via n'importe quel canal MIDI.