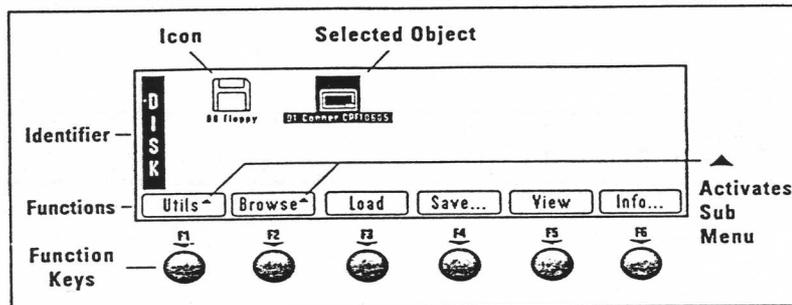


2 Menu Disk

Le Répertoire Disk.....	2.2
Disk Utilities.....	2.5
Mount Drives.....	2.5
Copy System.....	2.5
Format Disk.....	2.6
Low Level Format.....	2.7
Backup.....	2.7
Load Bank.....	2.9
Save Bank.....	2.9
View.....	2.10
Info... & Lock Drive.....	2.10
Le Dossier.....	2.11
La Banque.....	2.13
Le Preset.....	2.16
SoundSprint.....	2.16
L'Echantillon.....	2.20
La Séquence.....	2.22

Le Répertoire Disk



Le répertoire Disk (ou Disk Browser) facilite la navigation au travers des différents niveaux des drives disponibles. Prenez le temps de vous familiariser avec cette section étant donné que ce répertoire est une partie intégrante essentielle du système. Ci-dessous un bref récapitulatif de la hiérarchie Disk:

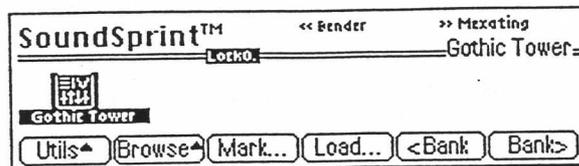
- **Drive** - Disquettes, disque durs, CD-ROMs, disques optiques, etc.
- **Folder** - (ou Dossier) Utilisé pour grouper et organiser des banques.
- **Bank** - (ou Banque) Un groupe de presets pouvant être chargés dans la mémoire.
- **Preset** - Un son complet: échantillons, voix, et tous leurs paramètres programmables.
- **Sample** - (ou Echantillon) Un enregistrement numérique individuel avec une information de mise en boucle.

Astuce: La touche *Info...* fournit des informations concernant l'objet sélectionné. Le type de *View* (liste ou icône) que vous choisissez est mémorisé pour chaque niveau.

Pour Répertorier le Disque

1. Pressez la touche **Disk**. Son LED (Diode Electro-Luminescente) s'allumera et l'affichage illustré page suivante apparaîtra.

Astuce: Pour activer le mode *SoundSprint* à partir du menu *Preset*, pressez tout simplement *Sprint* (F5).



- **SoundSprint™** - Le logiciel EOS contient une fonction spéciale appelée "SoundSprint".
- 2. L'icône du preset sélectionné clignotera, indiquant que le preset est automatiquement chargé. SoundSprint est une fonction tout ce qu'il y a de plus efficace pour écouter les presets d'un disque ou lorsque la banque est trop importante pour être entièrement chargée dans la mémoire disponible de votre Emulator.
- 3. Utilisez les boutons Curseur gauche/droit pour sélectionner un autre preset à charger. Cela ne prend que quelques secondes, mais vous remarquerez que le preset en cours reste actif jusqu'à ce que le nouveau preset soit totalement chargé.

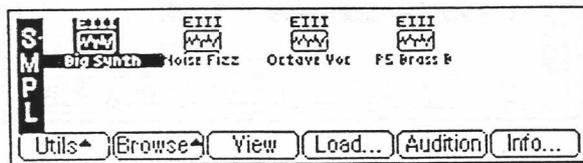
- Si une autre page de choix existe, le LED flêché pour la page de droite s'allumera.
- Si d'autres banques de presets existent dans le dossier, les touches de fonction **<Bank** ou **Bank** peuvent servir à les sélectionner.

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

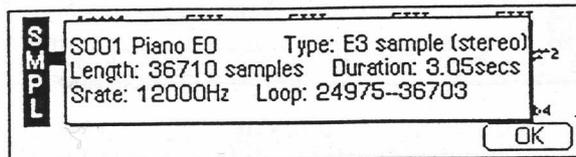
4. Pour désactiver le mode *SoundSprint*, pressez la touche de fonction **Utils** (F1), puis pressez la touche de fonction **SprntOff** (F5).

2.2 EOS - Menu Disk

5. Choisissez un des presets, puis pressez la touche de fonction **Browse**. Pressez la touche de fonction **Samples** pour répertorier les échantillons utilisés dans la banque sélectionnée.



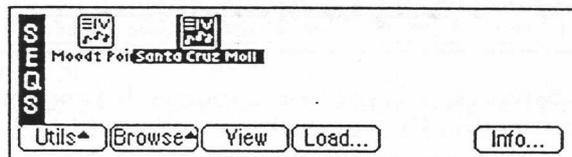
6. Pressez la touche de fonction **Info...** (F6). Une fenêtre automatique apparaîtra contenant l'information sur l'échantillon. Pressez la touche de fonction **OK** pour quitter cette fenêtre.



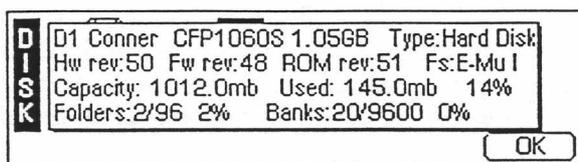
7. Presser la touche **Exit** vous permet de "sortir" des pages. Pressez la touche **Exit** à partir du répertoire Sample pour revenir au répertoire Preset. Presser **Exit** de nouveau vous amènera au répertoire Folder. La presser encore une fois vous amènera dans le répertoire Disk. Et enfin, presser **Exit** une dernière fois vous sortira du module Disk et vous ramènera à l'écran de sélection des presets.

Astuce: La touche Enter peut être utilisée pour avancer au travers des répertoires Folder, Bank, Preset et Sample.

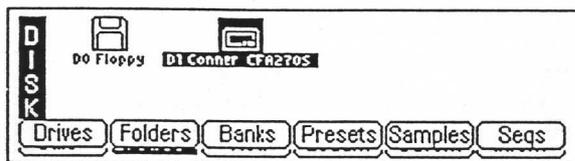
8. Pressez la touche de fonction **Browse**. Pressez la touche de fonction **Seqs** pour répertorier ou pour charger les séquences résidant dans la banque sélectionnée. Si aucune séquence n'est présente, une fenêtre automatique vous en avertira.



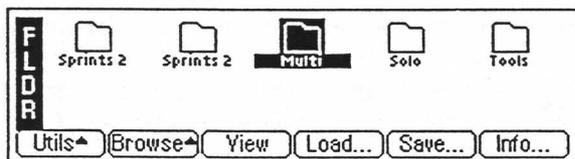
9. Le répertoire (Browser) vous permet d'examiner les différents niveaux du disque, tels que les banques, les presets et les échantillons. Lorsque le mode SoundSprint est activé, la page Preset du répertoire est remplacée par SoundSprint et le preset sélectionné se charge automatiquement dès que la page SoundSprint est active.
10. Sélectionnez le disque dur sous **Drives** dans le répertoire. L'icône du drive sélectionné s'inversera (blanc->noir). Dans le diagramme suivant, le disque dur Conner est sélectionné. Lorsqu'un objet est sélectionné, son nom est affiché en entier.
11. Pressez la touche de fonction **View** (F3). L'affichage se transformera alors en une liste. Pressez de nouveau la touche de fonction View pour revenir à l'affichage des icônes.
12. Pressez la touche de fonction **Info...** (F6). Une fenêtre automatique apparaîtra contenant l'information sur le disque dur. Pressez la touche de fonction **OK** pour quitter cette fenêtre.



13. Pressez la touche de fonction **Browse** (F2). Une autre rangée de touches de fonction apparaîtra.



14. Pressez la touche de fonction **Folders**. L'affichage suivant apparaîtra.

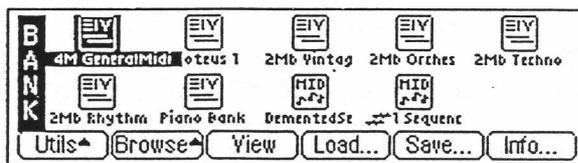


15. L'affichage indique les différents dossiers de banques résidant sur le disque dur. Utilisez les touches Curseur, les touches Inc/Dec, ou le contrôle Data pour sélectionner l'objet actif.

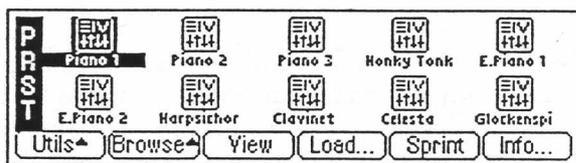
• Si une autre page de choix existe, le LED flêché pour la page de droite s'allumera.

16. Choisissez un des dossiers, puis pressez la touche de fonction **Browse** de nouveau. Ensuite, pressez la touche de fonction **Banks** pour répertorier les banques résidant dans le dossier sélectionné.

Remarque: Les séquences sauvegardées en tant que Standard MIDI Files apparaissent aussi dans le répertoire Bank.

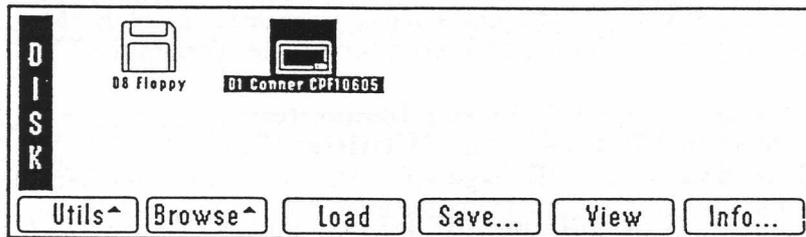


17. Choisissez une des banques, puis pressez la touche de fonction **Browse** de nouveau. Pressez la touche de fonction **Presets** et l'écran Preset illustré ci-dessous apparaîtra.



- Le mode SoundSprint est toujours désactivé lorsque vous utilisez le répertoire Preset. Si vous voulez que SoundSprint reste activé, utilisez les touches Enter et Exit pour avancer ou reculer dans la hiérarchie Browser.

Le Disque (Disk)



La page Disk du répertoire contient des fonctions et des opérations relatives aux supports de stockage tels que les disquettes, les disques durs, les CD-ROMs, les disques magnéto-optiques, etc. Lorsqu'à l'intérieur de cette page, tous les drives connectés à la SCSI (prononcer Skyouzi) apparaîtront en icônes dans l'affichage.

DISK UTILITIES

Le menu Disk Utilities comprend plusieurs fonctions additionnelles. Presser la touche de fonction Utils (F1) dans le répertoire Disk affiche une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles.

- **Mount Drives:** Demande à l'Emulator de vérifier la présence d'appareils SCSI sur le bus SCSI.
- **Copy System:** Vous permet de copier le système d'opération EOS fourni sur disquette par E-mu Systems ou par votre revendeur.
- **Format Disk:** Permet de formater des disquettes ou d'installer le système EOS sur des disques durs pre-formatés. Cette méthode est beaucoup plus rapide que LL Format (voir ci-dessous).
- **LL Format:** Cette opération est plus longue mais formate le disque dur au niveau le plus bas et élimine les mauvais secteurs.
- **Backup:** Les disques durs peuvent faillir de temps en temps. Cette fonction vous permet de sauvegarder et de restituer vos précieuses données sur un autre disque dur ou autre support SCSI.
- **Find:** Cette fonction vous permet de "trouver" des séquences, des échantillons, des presets, des dossiers, et des banques spécifiques n'importe où dans votre librairie de sons.

Mount Drives

Cette fonction permet de vérifier la présence d'appareils SCSI sur le bus SCSI. Utilisez cette fonction lorsqu'un appareil SCSI connecté n'apparaît pas dans le répertoire Disk et lorsque vous changez les cartouches d'un disque dur amovible.

Attention: Re-"montez" *TOUJOURS* un drive amovible après avoir changé de disque.

Pour "Monter" des Drives:

1. A partir du répertoire **Disk**, pressez **Utils** (F1).
2. Pressez **Mount** (F1). L'Emulator "montera" tous les appareils SCSI.

Copy System

De temps à autres le système d'opération EOS sera mis à jour ou amélioré par de nouvelles caractéristiques et fonctions. Ce logiciel est généralement distribué sur disquette et peut être copié à l'intérieur de la Flash RAM de l'Emulator de manière à ce qu'il se charge automatiquement lorsque vous activez l'Emulator. Le logiciel peut aussi être sauvegardé sur disquette comme copie de sécurité.

Chaque version du logiciel est numérotée et est indiquée lorsque vous sélectionnez "About" sous le menu "Utilities" dans le module Master. Copier un logiciel n'affecte en aucune façon les autres données telles que les échantillons ou les presets.

Pour Mettre à Jour le Logiciel EOS:

1. Désactivez l'Emulator.

2.5 EOS - Menu Disk

2. Insérez la disquette logiciel avec l'étiquette vers la gauche (l'étiquette sur le dessus dans l'E4K).
3. Activez l'Emulator. L'affichage indiquera la version du logiciel sur la disquette et vous demandera si vous voulez mettre à jour (update) la Flash RAM.
4. Pressez **Enter** pour "updater", ou **Exit** pour annuler l'opération.

Pour Sauvegarder le Logiciel EOS sur Disquette:

1. A partir du répertoire **Drives**, pressez **Utilities** (F1).
2. Pressez **CopySys** (F2). L'affichage vous demandera alors d'insérer une disquette. Insérez une disquette formatée avec l'étiquette vers la gauche (l'étiquette sur le dessus dans l'E4K). Si la disquette n'est pas formatée, il vous sera demandé si vous voulez le faire.
3. Pressez **Yes** pour copier le logiciel sur la disquette. Pressez **Cancel** ou **Exit** pour annuler l'opération et revenir au répertoire Disk.

Format Disk

Avant qu'une disquette neuve ou qu'un disque dur puisse enregistrer ou stocker des données, vous devez d'abord spécifier comment enregistrer ces données. Cela s'appelle le formatage. Le formatage doit être effectué pour chaque disquette neuve, ou pour des disquettes recyclées déjà utilisées avec d'autres systèmes (tels que des ordinateurs), étant donné qu'elles ne seront pas formatées correctement.

Le formatage d'un disque dur ou d'un disque optique fonctionne exactement comme pour les disquettes. Si le disque dur n'apparaît pas dans le répertoire Disk, utilisez la fonction "Mount Drive".

Pour Formater une Disquette:

1. A partir du répertoire **Disk**, sélectionnez le drive Floppy à l'aide du contrôle Data, des touches Curseur, ou des touches Inc/Dec.
2. Pressez **Utils** (F1).
3. Pressez **Format** (F3). L'affichage vous demandera d'insérer une disquette. Faites le avec l'étiquette vers le centre de l'Emulator (l'étiquette vers le haut sur l'E4K).
4. Considérez les conséquences de votre action. Formater une disquette efface **irréremédiablement** toutes les données contenues dans cette disquette. Pressez **OK** pour formater, ou **Cancel** pour annuler l'opération. Le formatage prend environ deux minutes.
5. Une fois la disquette formatée, vous pouvez en formater une autre si vous le désirez. En tous cas, l'affichage vous le demandera. Si oui, pressez **Yes**, enlevez la disquette que vous venez de formater, insérez une nouvelle disquette, et pressez **OK**. Sinon, pressez **Cancel** ou **Exit** pour annuler l'opération et revenir au répertoire Disk.

Remarque: L'EOS peut lire des disquettes formatées EOS et DOS. Les disquettes DOS peuvent être formatées sur des ordinateurs PC ou Mac.

Les disquettes EOS ne peuvent contenir qu'une seule banque par disquette mais vous pouvez utiliser plusieurs disquettes pour des banques plus importantes.

Les disquettes DOS peuvent contenir jusqu'à 50 petits fichiers et sont donc un bon choix pour stocker de petites banques et des séquences MIDI. Toutefois, vous ne pouvez pas sauvegarder un fichier important sur plusieurs disquettes DOS.

Pour Initialiser un Disque Dur ou un Disque Optique:

1. A partir du répertoire **Disk**, sélectionnez le drive SCSI désiré à l'aide du contrôle Data, des touches Curseur, ou des touches Inc/Dec.
2. Pressez **Utils** (F1).
3. Pressez **Format** (F3). L'affichage vous avertira si vous êtes sur le point de détruire des données.
4. Pressez **OK** pour installer le fichier système sur le disque ou **Cancel** pour annuler l'opération. Le temps de formatage varie suivant la taille du disque.

Low Level Format

Cette fonction permet de formater le disque au plus bas niveau et d'éliminer les mauvais secteurs. Lorsque vous connectez un nouveau disque, essayez d'abord la méthode de formatage normale (voir paragraphe précédent) étant donné qu'elle vous fera économiser pas mal de temps.

Attention: N'opérez jamais un Low Level Format sur des drives Iomega Zip. Cela effacerait le format propriétaire Iomega.

Pour Opérer un Low Level Format sur un Disque Dur ou Optique:

1. A partir du répertoire **Disk**, sélectionnez le drive SCSI désiré.
2. Pressez **Utils** (F1).
3. Pressez la touche de fonction **LLFormat** (F4). L'affichage vous avertira si vous êtes sur le point d'effacer des données.
4. Pressez **OK** pour formater le disque ou **Cancel** pour annuler l'opération. Le temps de formatage varie selon la taille du disque.

Backup

Cette fonction vous permet de sauvegarder et de restituer une partie ou tout le contenu du disque dur. Vous devez prendre l'habitude de sauvegarder toutes vos données importantes, ou risquer une catastrophe éventuelle. Si vous détesteriez perdre certaines données, **SAUVEGARDEZ LES!**

Remarques sur la Compatibilité des Banques:

- L'EOS peut charger des banques à partir des disques durs ou CD-ROMs d'E-IV, e-64, ESI-32, EIIIx, EIII, Emax II, Akai et Roland S-760.
- L'EOS ne peut pas charger de banques à partir de disquettes d'ESI-32, EIIIx, EIII, Emax II, Akai ou Roland.
- Si vous chargez une banque d'EIIIx/ESI-32 dans une machine EOS et que vous la sauvegardez, elle sera convertie en banque EOS et ne pourra plus être lue par l'EIIIx/ESI-32.

Pour Sauvegarder les Données de votre Disque Dur:

1. A partir du répertoire **Disk**, sélectionnez le drive SCSI que vous voulez sauvegarder à l'aide du contrôle **Data**, des touches **Curseur**, ou des touches **Inc/Dec**.
2. Pressez **Utils** (F1).
3. Pressez **Backup** (F5). L'affichage vous avertira si vous êtes sur le point d'écraser la banque en cours dans la RAM.
4. Pressez **OK** pour continuer, ou **Cancel** pour annuler l'opération. L'affichage suivant apparaîtra:

Backup from D1 Conner CFP1060S	
Backup to:	D5 Syquest SQ555
Type:	all
Destination folder/bank numbers: same as source	
Cancel	OK

5. Sélectionnez le drive de destination à l'aide des touches **Inc/Dec**, ou du contrôle **Data**.
6. Déplacez le curseur vers le bas jusqu'à "**Backup Type**", et sélectionnez le type de sauvegarde à l'aide des touches **Inc/Dec** ou du contrôle **Data**.

Vos choix sont les suivants:

- **All:** Permet de transférer toutes les banques du disque source vers le disque de destination.
- **Range:** Permet de transférer une certaine quantité de banques sélectionnées du disque source vers le disque de destination.
- **Incremental:** Permet de transférer uniquement les banques qui ont été modifiées depuis la dernière sauvegarde.

Incremental Backup fonctionne en tournant sur un "bit" (stocké avec la banque) lorsqu'une banque est créée ou modifiée. Lorsque vous sauvegardez la banque, le bit est désactivé. Parce que le bit est désactivé à la première sauvegarde, n'utilisez pas Incremental Backup si vous voulez faire plusieurs disques de sauvegarde.

7. Positionnez le curseur sur "Destination Bank Numbers" pour sélectionner où les banques seront placées dans le disque de destination.

Vos choix sont les suivants:

- **Same as Source:** Permet de copier les banques dans le disque de destination sous les mêmes numéros que dans le disque source.
- **Use Empty:** Permet de copier les banques dans un nouveau dossier sur le disque de destination.

Astuce: Utilisez "Same as Source" lorsque vous sauvegardez sur un drive d'ESI-32 ou d'EIIIx si vous voulez que ces machines puissent reconnaître vos fichiers EOS. Ils écraseront tous les fichiers stockés précédemment dans ces emplacements. L'ESI-32 et l'EIIIx ne peuvent charger des fichiers EOS, mais le drive peut être utilisé pour les deux machines. Utilisez "Use Empty" si vous voulez sauvegarder sur un drive d'ESI-32 ou d'EIIIx et si vous voulez que les fichiers EOS soient invisibles pour ces machines. Dans ce cas, les fichiers ESI-32 et EIIIx ne seront pas écrasés.

8. Lorsque vous avez fait vos choix, pressez **OK** pour continuer, ou **Cancel** pour annuler l'opération.
Sélectionner "All" ou "Incremental" démarre immédiatement la sauvegarde. Sélectionner "Range", fait apparaître l'affichage suivant:

Backup Range	
Folder:	FOO Main Folder
Starting bank:	BO1 Proteus 1/Pop 4
Ending bank :	BO3 Bosendorfer II X
Cancel	Backup

9. Sélectionnez le dossier (Folder) à copier.
10. Sélectionnez la première (Starting) et la dernière (Ending) des banques à copier, puis pressez **Backup**.

Pour Restituer les Données de votre Disque Dur:

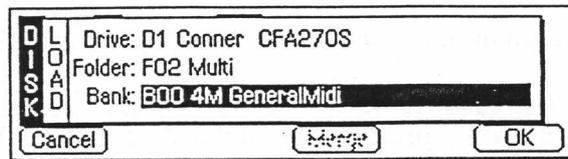
Sélectionnez votre disque de sauvegarde dans le répertoire Disk et sauvegardez simplement sur votre disque de travail habituel.

LOAD BANK

Une banque peut être chargée directement à partir du répertoire Disk.

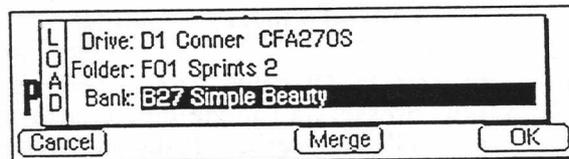
Pour Charger une Banque:

1. A partir du répertoire **Disk**, pressez **Load** (F4). L'affichage suivant apparaîtra:



2. Choisissez une banque à charger à l'aide du contrôle Data, des touches Inc/Dec, ou du clavier numérique. Vous pouvez aussi changer de drive ou de dossier en utilisant les touches Curseur haut/bas. Pressez **OK** pour charger la banque, ou **Cancel** pour annuler l'opération. Si vous pressez "OK", la banque sera chargée et l'écran principal de sélection de preset apparaîtra.
3. Si une banque a déjà été chargée, le bouton Merge apparaîtra. Merge vous permet de combiner la nouvelle banque avec celle chargée précédemment.

Attention: Si la banque à combiner n'est pas une banque EOS, il est impossible que l'EOS puisse connaître à l'avance sa taille exacte et la combinaison peut ne pas être opérée.



Attention: Un message d'erreur "Memory Full" apparaîtra si vous essayez de combiner deux banques qui ensemble contiennent plus de dix séquences.

4. Pressez **Merge** pour combiner les deux banques de presets ou **OK** pour continuer. L'affichage vous avertira s'il n'y a pas assez de mémoire pour contenir les deux banques.

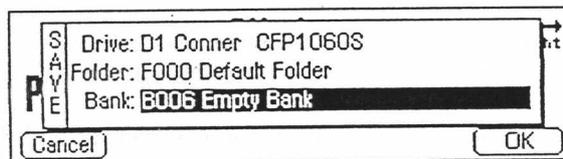
Remarque: Les presets EIII sont convertis en presets EOS lorsqu'ils sont chargés. Les voix EOS sont bien plus imposantes que les voix EIII. Au contraire, les zones d'échantillon EOS à l'intérieur des voix sont très petites. Lors du chargement/import, l'EOS essaye de transformer les voix EIII adjacentes en voix + zones d'échantillon s'il le peut (Envs, LFOs, etc. doivent être les mêmes), sinon il crée des voix. Par conséquent, les presets EIII qui utilisent beaucoup de voix différentes gonflent sensiblement dans l'EIV. Par contre, des presets plus simples (du genre Instruments de Proteus ayant les mêmes réglages pour tous les échantillons) peuvent se transformer en une seule voix.

SAVE BANK

Une banque peut être sauvegardée sur disque à partir du répertoire Disk.

Pour Sauvegarder une Banque:

1. A partir du répertoire **Disk**, pressez **Save** (F5). L'affichage suivant apparaîtra:



2. Choisissez un emplacement pour la banque à l'aide du contrôle Data, des touches Inc/Dec, ou du clavier numérique.

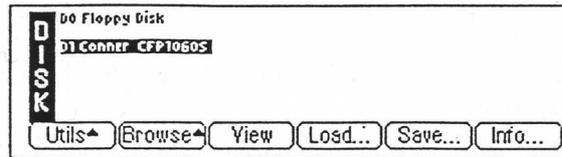
Vous pouvez changer de drive ou de dossier en utilisant les touches Curseur haut/bas. Pressez **OK** pour sauvegarder la banque, ou **Cancel** pour annuler l'opération. Si vous pressez "OK", la banque sera sauvegardée et l'écran principal de sélection de preset apparaîtra. Si vous êtes sur le point d'écraser une banque existante, l'affichage vous en avertira.

VIEW...

L'affichage peut être changé en un format "liste" pour remplacer le format "icônes" normal.

Pour Changer l'Aspect de l'Affichage:

A partir du répertoire **Disk**, pressez la touche de fonction **View** (F3). L'affichage prendra la forme d'une liste, telle qu'illustrée ci-après. Presser la touche de fonction **View** de nouveau vous fera revenir au format "icônes".

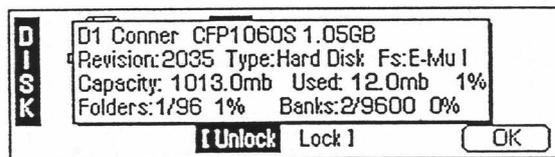


INFO... & LOCK DRIVE

Cette fonction fournit des informations sur le drive sélectionné et vous permet aussi de "verrouiller" (Lock) le drive pour éviter d'effacer ou d'altérer quoi que ce soit par inadvertance.

Pour Avoir des Informations sur le Disque:

A partir du répertoire **Disk**, pressez la touche de fonction **Info...** (F6). Une fenêtre apparaîtra avec les statistiques essentielles concernant le disque sélectionné.



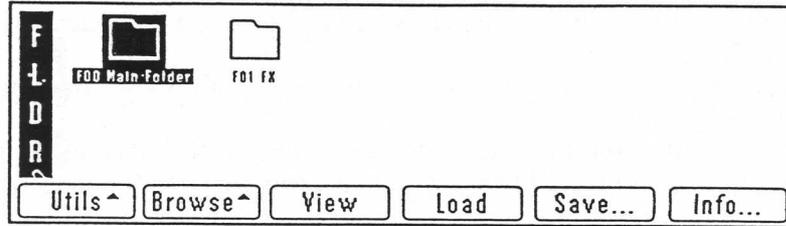
Pour Verrouiller ou Déverrouiller un Drive:

Un drive peut être verrouillé (Lock) et déverrouillé (Unlock) pour le protéger contre toute altération éventuelle.

Remarque: La fonction Lock verrouille en vérité plutôt le SCSI ID que le drive en lui-même. Si vous installez un drive verrouillé sur un autre Emulator, il redeviendra altérable et effaçable.

1. Pour verrouiller le disque sélectionné, pressez la touche de fonction **F4**, puis pressez **OK** (F6). Le drive sera protégé jusqu'à ce que vous le déverrouilliez.
2. Pour déverrouiller le disque, pressez la touche de fonction **F3**, puis pressez **OK** (F6).

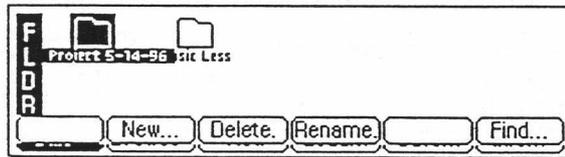
Le Dossier (Folder)



Les dossiers (Folders) vous aident à organiser vos banques de sons en pourvoyant un autre niveau entre le niveau de la banque et celui du disque. Vous pouvez vouloir organiser vos banques pour un projet particulier, ou d'après le type de sons qu'elles contiennent (Effets Sonores, Pianos, Cordes, etc.). Si vous ne désirez pas utiliser les Folders, mettez simplement tout le disque dans un seul dossier. Vous pouvez même sauter ce niveau dans le répertoire, et oublier que les dossiers ont un jour existé.

FOLDER UTILITIES

Ce menu contient plusieurs fonctions additionnelles. Presser **Utils** (F1) à partir du répertoire Folder fait apparaître une seconde rangée de touches de fonction virtuelles.



- **New:** Vous permet de créer un nouveau dossier.
- **Delete:** Vous permet d'effacer un dossier non-nécessaire.
- **Rename:** Vous permet de donner un autre nom au dossier sélectionné.
- **Find:** Vous permet de parcourir le ou les disques pour rechercher un dossier particulier.

New

Cette fonction vous permet de créer un nouveau dossier.

Pour Créer un Nouveau Dossier:

1. A partir du répertoire Folder, pressez **Utils** (F1).
2. Pressez **New** (F2). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant de donner un nom au nouveau dossier.
3. Pressez **OK** une fois le nom donné et ce dernier sera affiché.

Delete

Cette fonction vous permet d'effacer un dossier et tout ce qu'il contient.

Pour Effacer un Dossier:

1. A partir du répertoire Folder, sélectionnez le dossier que vous désirez effacer à l'aide des touches Curseur, des touches Inc/Dec, ou du contrôle Data.
2. Pressez **Utils** (F1).
3. Pressez **Delete** (F3). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant de confirmer que vous voulez bien effacer ce dossier.
4. Pressez **OK** (F6) pour effacer le dossier et son contenu, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

Rename

Cette fonction vous permet de donner un autre nom à un dossier.

Pour Donner un Autre Nom à un Dossier:

1. A partir du répertoire Folder, sélectionnez le dossier auquel vous désirez donner un autre nom à l'aide des touches Curseur, des touches Inc/Dec, ou du contrôle Data.
2. Pressez **Utils** (F1).
3. Pressez **Rename** (F4). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant d'inscrire le nouveau nom du dossier.
4. Changez le nom du dossier. Les caractères peuvent être sélectionnés en utilisant le clavier numérique, le contrôle Data, les touches Inc/Dec, les touches Curseur, ou un clavier ASCII.

Astuce: Les touches Curseur haut/bas permettent d'ajouter et d'enlever des espaces entre les caractères. La touche "tab" sur un clavier ASCII permet d'effacer le nom tout entier.

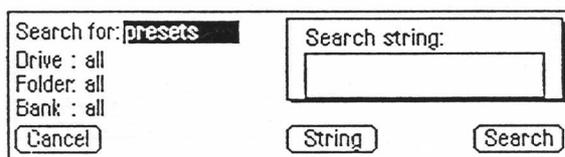
5. Pressez **OK** (F6) pour confirmer le nouveau nom, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

Find...

Cette fonction vous permet de rechercher des dossiers, banques, presets, échantillons ou séquences dans le disque à partir d'une "Search String" (suite de lettres et de chiffres) particulière. Si elle trouve la suite sélectionnée dans un nom, son propriétaire sera sélectionné. Utiliser cette fonction plusieurs fois de suite permet de trouver des éléments correspondants.

Pour Rechercher:

1. A partir du répertoire Folder, pressez **Utils** (F1).
2. Pressez **Find** (F6). L'affichage suivant apparaîtra:



3. Sélectionnez l'objet (dossier, banque, preset, échantillon ou séquence) de votre recherche. Si vous avez une petite idée où peut se trouver l'élément recherché, vous pouvez rétrécir le champs d'action en tapant des informations complémentaires concernant le drive, le dossier, ou la banque. En sélectionnant "All", l'EOS cherchera partout.
4. Pressez **String** (F4), et tapez la "Search String". Les caractères peuvent être sélectionnés à l'aide du clavier numérique, des touches Inc/Dec, des touches Curseur, du contrôle Data, ou d'un clavier ASCII externe.
5. Pressez **Search** (F6) pour rechercher l'objet de vos désirs, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

VIEW

L'affichage peut être changé en un format "liste" pour remplacer le format "icônes" normal.

Pour Changer l'Aspect de l'Affichage:

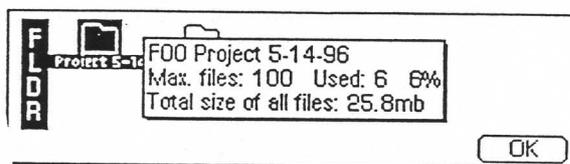
A partir du répertoire Folder, pressez la touche de fonction **View** (F3). L'affichage prendra la forme d'une liste. Presser **View** de nouveau vous fera revenir au format "icônes".

INFO...

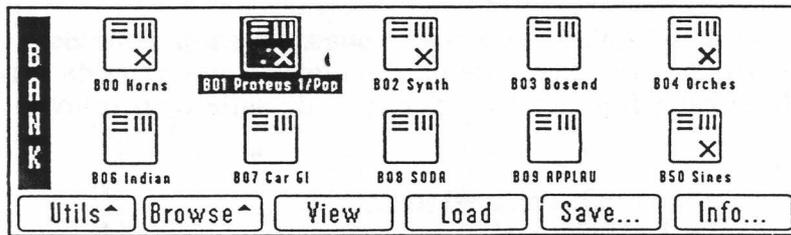
Cette fonction fournit des informations sur le dossier sélectionné.

Pour Obtenir des Informations sur le Dossier:

A partir du répertoire Folder, pressez la touche de fonction **Info...** (F6). Une fenêtre automatique apparaîtra avec les statistiques essentielles concernant le dossier sélectionné.



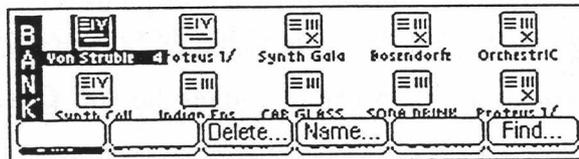
La Banque (Bank)



La Banque peut contenir jusqu'à 1000 presets qui peuvent être chargés et sauvegardés sur disque à partir, de la mémoire interne (RAM). Lorsque vous sauvegardez sur disque, le groupe de presets, d'échantillons et de séquences transféré est une banque. Les banques peuvent être construites aussi grandes que la mémoire de votre Emulator le permet (ce qui dans le cas de 128 MB peut être assez impressionnant).

BANK UTILITIES

Ce menu contient plusieurs fonctions additionnelles. Presser la touche de fonction **Utils** (F1) à partir du répertoire Bank fait apparaître une seconde rangée de touches de fonction virtuelles.



- **Delete:** Vous permet d'effacer une banque.
- **Name:** Vous permet de nommer ou de renommer la banque sélectionnée.
- **Find:** Vous permet de rechercher une banque particulière sur le disque.

Delete

Cette fonction vous permet d'effacer une banque toute entière.

Pour Effacer une Banque:

1. A partir du répertoire Bank, sélectionnez la banque que vous voulez effacer à l'aide des touches Inc/Dec, des touches Curseur, ou du contrôle Data.
2. Pressez **Utils** (F1).
3. Pressez **Delete** (F3). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant si vous voulez vraiment effacer la banque.
4. Pressez **OK** (F6) pour effacer la banque, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

Name

Cette fonction vous permet de nommer ou de renommer une banque.

Pour Nommer une Banque:

1. A partir du répertoire Bank, sélectionnez la banque à laquelle vous voulez donner un nom à l'aide des touches Curseur, des touches Inc/Dec, ou du contrôle Data.
2. Pressez **Utils** (F1).
3. Pressez **Name** (F4). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant de nommer la banque.
4. Exécutez-vous. Les caractères peuvent être sélectionnés en utilisant le clavier numérique, le contrôle Data, les touches Inc/Dec et les touches Curseur, ou encore un clavier ASCII.
5. Pressez **OK** (F6) pour confirmer le nouveau nom, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

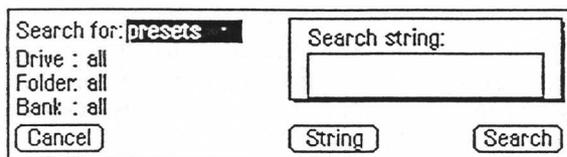
Astuce: Les touches Curseur haut/bas permettent d'ajouter et d'enlever des espaces entre les caractères. La touche "tab" sur un clavier ASCII permet d'effacer le nom tout entier.

Find...

Cette fonction cherche dans votre disque une suite particulière de lettres et de chiffres (Search String). Si elle trouve cette suite dans n'importe quel nom de banque, celle-ci sera sélectionnée. Utilisez cette fonction plusieurs fois de suite pour trouver d'autres éléments correspondants.

Pour Rechercher:

1. A partir du répertoire Bank, pressez **Utilis** (F1).
2. Pressez **Find** (F6). L'affichage suivant apparaîtra:



3. Sélectionnez ce que vous recherchez (dossier, banque, preset, échantillon ou séquence). Si vous avez une petite idée de l'endroit où l'objet de vos désirs peut se trouver, vous pouvez rétrécir le champ de recherche en donnant plus d'informations sur le drive, le dossier ou la banque. Sélectionner "All" demande à l'EOS de tout rechercher.
4. Pressez **String** (F4), et tapez la suite de caractères (qui peuvent être sélectionnés en utilisant le clavier numérique, le contrôle Data, les touches Inc/Dec et les touches Curseur, ou encore un clavier ASCII).
5. Pressez **Search** (F6) pour démarrer la recherche, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

LOAD BANK

Une banque peut être chargée à partir du répertoire Bank.

Pour Charger une Banque:

1. A partir du répertoire Bank, sélectionnez la banque que vous voulez charger à l'aide des touches Inc/Dec, des touches Curseur, ou du contrôle Data.
2. Pressez **Load** (F4).
3. Charger une banque écrase la banque en cours dans la mémoire à moins que vous ne choisissiez de combiner les deux (Merge).
4. Pressez **Yes** pour écraser la banque en cours, ou **Cancel** pour annuler l'opération.
5. Pressez **Merge** pour ajouter la nouvelle banque à la banque en cours.

Attention: Un message d'erreur "Memory Full" apparaîtra si vous essayez de combiner deux banques qui ensemble contiennent plus de dix séquences.

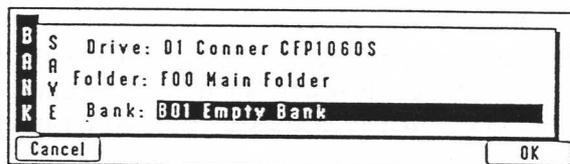
6. Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant de sélectionner le premier preset de destination. Utilisez le contrôle Data, les touches Inc/Dec ou le clavier numérique pour ce faire. Une fois la nouvelle banque combinée, les presets qui la constituent "remplissent" tous les presets vides situés après ce premier preset.

SAVE BANK

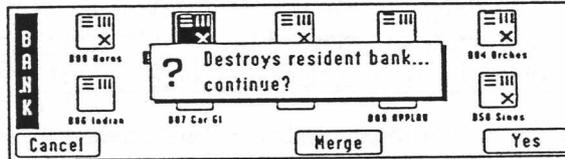
Une banque peut être sauvegardée sur disque à partir du répertoire Bank.

Pour Sauvegarder une Banque:

1. A partir du répertoire Bank, pressez **Save** (F5). L'affichage suivant apparaîtra:



2. Choisissez un emplacement pour la banque en utilisant le contrôle Data, les touches Inc/Dec, ou le clavier numérique. Vous pouvez changer de disque ou de dossier à l'aide des touches Curseur haut/bas. Pressez **OK** pour sauvegarder la banque, ou **Cancel** pour annuler l'opération. Si vous pressez "OK", la banque sera sauvegardée et l'écran principal de sélection de preset apparaîtra. Si vous êtes sur le point d'écraser une banque existante, l'affichage vous en avertira.



Astuce: Pour sauvegarder tous les échantillons dans une banque au format EIIIx, pressez et tenez le point décimal tout en pressant la touche de fonction Save. L'affichage vous offrira l'option de sauvegarder au format EIIIx.

Vous remarquerez que l'information Preset N'est PAS transférée, seuls les échantillons le sont.

- Si la banque contient des presets SoundSprint (emplacements 990-999), l'affichage vous demandera si vous voulez sauvegarder les presets SoundSprint avec la banque.

VIEW

L'affichage peut être changé en un format "liste" à la place du format normal par icônes.

Pour Changer l'Aspect de l'Affichage:

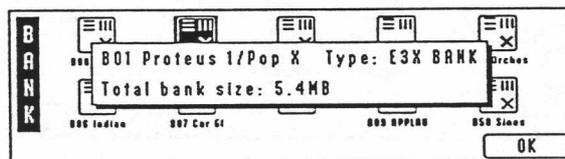
A partir du répertoire Bank, pressez la touche de fonction **View** (F3). L'affichage se changera en un format liste. Presser cette touche de fonction à nouveau le fera revenir au format icônes.

INFO...

Avec cette fonction, vous pouvez afficher les informations concernant la banque sélectionnée.

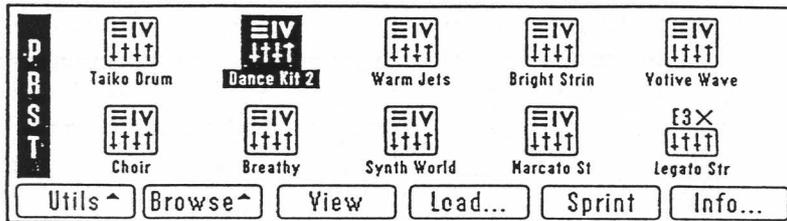
Pour Obtenir des Informations sur la Banque:

1. A partir du répertoire Bank, pressez la touche de fonction **Info...** (F6). Une fenêtre automatique apparaîtra avec les caractéristiques essentielles concernant la banque sélectionnée.



2. Pressez **OK** pour revenir au répertoire Bank.

Le Preset



Un preset est un agencement complet du clavier comprenant des voix et des échantillons avec tous leurs paramètres de synthèse programmables.

UTILITIES

Ce menu contient plusieurs fonctions additionnelles. Presser la touche de fonction Utils (F1), à partir du répertoire Preset, fait apparaître une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles.

- **Sprint:** Active/désactive le mode SoundSprint™.
- **Find:** Vous permet de rechercher un preset particulier dans la banque.

SOUNDSPRINT™

SoundSprint est un nouveau mode de répertoire très pratique qui charge automatiquement un preset comme s'il était sélectionné dans le répertoire Preset. Le preset en cours reste actif jusqu'à ce qu'un nouveau preset soit chargé.

Les presets chargés via SoundSprint sont placés au sommet de la mémoire de banque et sont assignés aux numéros de preset 990-999.

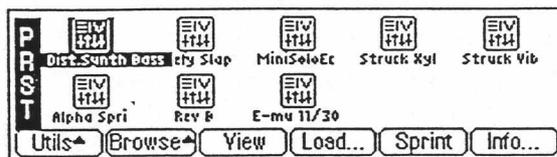
Jusqu'à dix presets Sprint peuvent résider dans la RAM et peuvent être instantanément sélectionnés. Les presets chargés restent dans la RAM jusqu'à ce que la capacité de la mémoire soit dépassée, ce à partir de quoi le preset Sprint le plus ancien est effacé. (*Sprint n'efface pas le preset en cours.*)

Un message "Memory Full" est affiché lorsque le nouveau preset ne peut être chargé sans écraser le preset en cours. Ce message peut aussi apparaître si vous avez une banque traditionnelle chargée.

Les presets "joints" (Link) NE peuvent PAS être chargés via SoundSprint.

Seul le preset sélectionné sera chargé.

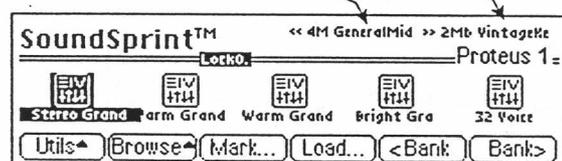
Astuce: Les Links peuvent être "ajoutées" au preset père à l'aide de la fonction Subsume (Preset Edit, Link, Utils).



Pour Activer le Mode SoundSprint:

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 et le preset sélectionné sera automatiquement chargé. Vous pouvez aussi presser **Sprint** (F5) à partir du répertoire Preset ou presser **Shift/SoundSprint** à partir de n'importe quel écran (*Tenez pressé le point décimal, et pressez la touche assignable 3*).

D'autres banques accessibles en pressant les touches de fonctions Bank (F5 & F6)



Astuce 1: La touche *Disk* peut être programmée pour appeler soit le mode *SoundSprint*, soit le dernier écran que vous avez utilisé dans le répertoire *Disk*. Cette fonction est située 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.

Pour Désactiver le Mode *SoundSprint*:

1. A partir du répertoire *SoundSprint*, pressez la touche de fonction **Utils** (F1).
2. Pressez la touche de fonction **SprntOff** (F5). L'affichage du répertoire *Preset* apparaîtra et le mode *SoundSprint* sera désactivé.

Pour Sélectionner des Presets via *SoundSprint*:

1. A partir du répertoire *SoundSprint*, sélectionnez des presets tout à fait normalement à l'aide des touches *Curseur gauche/droite*. Le preset commence immédiatement à se charger dès qu'il est sélectionné.
2. Pressez la touche **Page** pour sélectionner une autre page de presets. Une flèche rouge lumineuse située à côté de la touche *Page* indique s'il y a une autre page de presets dans cette direction.

Astuce: *Browse>Presets* désactive la fonction *SoundSprint* et vous permet d'assembler des presets afin de les sauvegardés en tant que banque.

3. Au sommet du menu *SoundSprint* peuvent apparaître d'autres noms de banques affichés exactement comme dans l'écran *SoundSprint* précédent. Ces banques peuvent être sélectionnées à l'aide des touches de fonction **<Bank et Bank>** (F5 & F6).

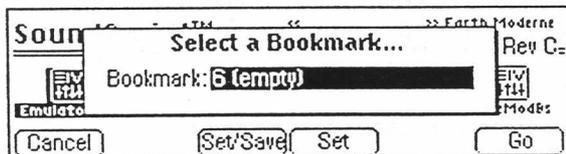
Bookmarks

Lorsqu'en mode *SoundSprint*, vous pouvez "marquer" vos presets favoris à l'aide de *Bookmarks* (comme des signets marquent les pages d'un livre), de façon à pouvoir instantanément les sélectionner d'une seule (ou d'une double) pression de touche. Jusqu'à 100 *bookmarks* peuvent être stockés dans la *FLASH RAM* non-volatile.

Astuce: La mémoire *FLASH RAM* ne s'efface pas lorsque vous désactivez la machine.

Pour Effectuer un *Bookmark*:

1. A partir du répertoire *SoundSprint*, sélectionnez le preset que vous voulez marquer en utilisant les touches *Curseur gauche/droite*.
2. Pressez la touche de fonction **Mark...** (F3). L'affichage suivant apparaîtra.



3. Sélectionnez un emplacement pour le bookmark à l'aide du contrôle *Data* ou des touches *Inc/Dec*.
4. Après avoir choisi un emplacement, pressez la touche de fonction **Set** (F4) pour effectuer le marquage. Pressez **Set/Save** (F3) si vous voulez sauvegarder les bookmarks dans la mémoire non-volatile.

Astuce: Pressez et tenez le point décimal, puis pressez la touche *+/-* pour instantanément sauvegarder vos bookmarks dans la *Flash RAM*.

• Le clavier numérique permet de sélectionner un bookmark à partir des dix derniers que vous avez sélectionnés avec le verrou (Lock) enclenché.

5. Pressez la touche de fonction **Go** (F6) pour revenir au preset en cours de sélection.
6. Pressez **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

Autre Méthode pour Effectuer un *Bookmark*:

1. A partir du répertoire *SoundSprint*, sélectionnez le preset que vous voulez marquer en utilisant les touches *Curseur gauche/droite*.

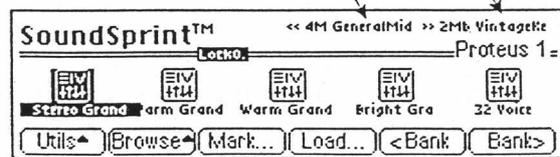
Remarque: Cette méthode alternative n'est valable que pour les bookmarks 0-9 de la dizaine en cours.

2. Pressez et tenez la touche **Set**, située sur le côté droit des touches numériques, tout en pressant une de ces touches numériques. Une fenêtre automatique vous informera que le marquage a été effectué.

Pour Sélectionner un Bookmark:

1. A partir du répertoire SoundSprint, pressez simplement la (ou les) touche numérique correspondant au bookmark que vous voulez sélectionner. Par exemple, si vous voulez sélectionner le preset au numéro de bookmark 9, pressez la touche numérique 9. Le preset sera instantanément sélectionné.
2. La touche **Lock** permet de verrouiller le chiffre des dizaines du numéro de bookmark à deux chiffres. Pour ce faire, pressez et tenez la touche **Lock** (située sur la gauche des touches numériques), tout en pressant une des touches numériques. Pressez uniquement la touche Lock pour activer/désactiver le mode Lock. L'indicateur Lock est illustré ci-dessous.

Indique que le premier chiffre est verrouillé à 0.



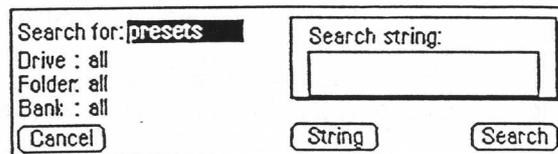
3. Avec Lock désactivé, vous devez taper deux chiffres pour pouvoir sélectionner un bookmark. Par exemple, pour sélectionner le bookmark 9, vous devez presser 0, puis 9.
4. Avec le chiffre des dizaines verrouillé, un seul chiffre est nécessaire pour sélectionner un bookmark.
5. **Pour sélectionner une autre série de 10 bookmarks**, pressez et tenez la touche Lock et pressez une des touches numériques. L'affichage vous confirmera la nouvelle dizaine que vous venez de sélectionner.

Find...

Cette fonction cherche dans votre disque une suite particulière de lettres et de chiffres (Search String). Si elle trouve cette suite dans n'importe quel nom de preset, celui-ci sera sélectionné. Utilisez cette fonction plusieurs fois de suite pour trouver d'autres éléments correspondants.

Pour Rechercher:

1. A partir du répertoire Preset, pressez **Utils** (F1).
2. Pressez **Find** (F6). L'affichage suivant apparaîtra:



3. Sélectionnez ce que vous recherchez (dossier, banque, preset, échantillon ou séquence). Si vous avez une petite idée de l'endroit où l'objet de vos désirs peut se trouver, vous pouvez rétrécir le champs de recherche en donnant plus d'informations sur le drive, le dossier ou la banque. Sélectionner "All" demande à l'EOS de tout rechercher.
4. Pressez **String** (F4), et tapez la suite de caractères (qui peuvent être sélectionnés en utilisant le clavier numérique, le contrôle Data, les touches Inc/Dec et les touches Curseur, ou encore un clavier ASCII).
5. Pressez **Search** (F6) pour démarrer la recherche, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

LOAD PRESET

Un preset individuel peut être chargé dans la banque à partir du répertoire Preset. C'est pour vous un bon moyen de créer vos propres banques. Chargez simplement les presets désirés, puis sauvegardez la banque sur disque.

Pour Charger un Preset:

1. A partir du répertoire Bank, sélectionnez la banque contenant le preset que vous voulez charger à l'aide des touches Curseur, des touches Inc/dec, ou du contrôle Data.
2. A partir du répertoire Preset, sélectionnez le preset que vous voulez charger.
3. Pressez **Load** (F4). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant de sélectionner le preset de destination.
4. Choisissez un emplacement pour le preset en utilisant le contrôle Data, les touches Inc/dec, ou le clavier numérique. Vous pouvez écraser un preset existant, ou choisir un preset vide comme destination.
5. Pressez **OK** pour charger le preset sélectionné, ou **Cancel** pour annuler l'opération.

VIEW

L'affichage peut être changé en un format "liste" à la place du format normal par icônes.

Pour Changer l'Aspect de l'Affichage:

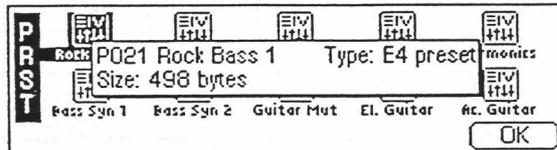
A partir du répertoire Preset, pressez **View** (F3). L'affichage se changera en un format liste. Presser cette touche de fonction de nouveau le fera revenir au format icônes.

INFO...

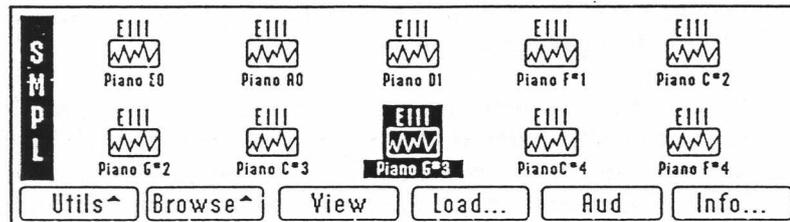
Les informations concernant le preset sélectionné peuvent être affichées.

Pour Obtenir des Informations sur le Preset:

1. A partir du répertoire Preset, pressez **Info...** (F6). Une fenêtre automatique apparaîtra avec les caractéristiques essentielles concernant le preset sélectionné.
2. La taille du preset (Size) indique la quantité de mémoire qu'occupent les paramètres de preset programmables, mais ne comprend pas les échantillons utilisés dans le preset. Pressez **OK** pour revenir au répertoire Preset



L'Echantillon (Sample)



Un échantillon est l'élément sonore fondamental de l'EOS et consiste en un son numérisé avec des paramètres de coupe et de mise en boucle.

UTILITIES

Ce menu contient plusieurs fonctions additionnelles. Presser la touche de fonction **Utils** (F1), à partir du répertoire Sample, fait apparaître une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles. Une seule opération est actuellement disponible.

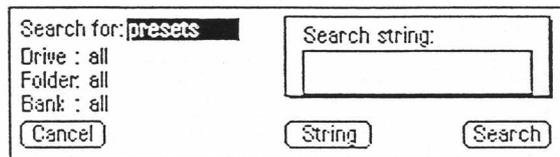
- **Find:** Vous permet de rechercher un échantillon particulier dans la banque.

Find...

Cette fonction cherche dans votre disque une suite particulière de lettres et de chiffres (Search String). Si elle trouve cette suite dans n'importe quel nom d'échantillon, celui-ci sera sélectionné. Utilisez cette fonction plusieurs fois de suite pour trouver d'autres éléments correspondants.

Pour Rechercher:

1. A partir du répertoire Sample, pressez **Utils** (F1).
2. Pressez **Find** (F6). L'affichage suivant apparaîtra:



3. Sélectionnez ce que vous recherchez (dossier, banque, preset, échantillon ou séquence). Si vous avez une petite idée de l'endroit où l'objet de vos désirs peut se trouver, vous pouvez rétrécir le champs de recherche en donnant plus d'informations sur le drive, le dossier ou la banque. Sélectionner "All" demande à l'EOS de tout rechercher.
4. Pressez **String** (F4), et tapez la suite de caractères (qui peuvent être sélectionnés en utilisant le clavier numérique, le contrôle Data, les touches Inc/Dec et les touches Curseur, ou encore un clavier ASCII).
5. Pressez **Search** (F6) pour démarrer la recherche, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

LOAD SAMPLE

Un échantillon individuel peut être chargé dans la banque à partir du répertoire Sample. C'est pour vous le moyen de créer vos propres presets. Chargez simplement les échantillons désirés, construisez votre preset, puis sauvegardez la banque sur disque.

Pour Charger un Echantillon:

1. A partir du répertoire Bank, sélectionnez la banque contenant l'échantillon que vous voulez charger à l'aide des touches Curseur, des touches Inc/dec, ou du contrôle Data.
2. A partir du répertoire Sample, sélectionnez l'échantillon que vous voulez charger.
3. Pressez **Load** (F4). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant de sélectionner l'échantillon de destination.

4. Choisissez un emplacement pour l'échantillon en utilisant le contrôle Data, les touches Inc/dec, ou le clavier numérique. Vous pouvez écraser un échantillon existant, ou choisir un échantillon vide comme destination.
5. Pressez **OK** pour charger l'échantillon sélectionné, ou **Cancel** pour annuler l'opération.

AUDITION

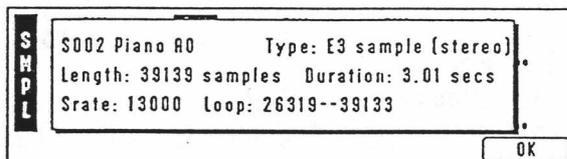
L'échantillon en cours de sélection peut être joué directement à partir du disque dur avant d'être chargé.

Pour Écouter un Echantillon:

A partir du répertoire Sample, pressez la touche de fonction **Audition** (F5). Une fenêtre automatique apparaîtra et vous pourrez écouter l'échantillon directement à partir de votre disque dur.

VIEW

L'affichage peut être changé en un format "liste" à la place du format normal par icônes.



Pour Changer l'Aspect de l'Affichage:

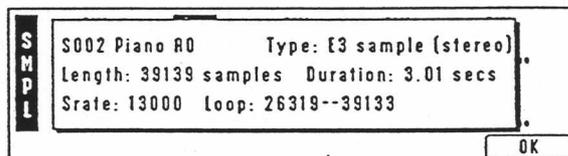
A partir du répertoire Sample, pressez **View** (F3). L'affichage se changera en un format liste. Presser cette touche de fonction à nouveau le fera revenir au format icônes.

INFO...

L'EOS peut afficher des informations essentielles sur l'échantillon sélectionné.

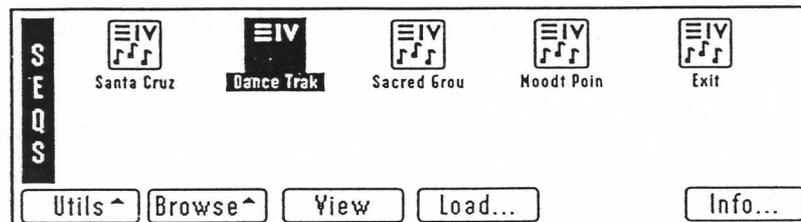
Pour Obtenir les Informations sur l'Echantillon:

1. A partir du répertoire Sample, pressez **Info...** (F6). Une fenêtre apparaîtra avec l'information sur l'échantillon sélectionné.



2. La fenêtre indique: la longueur de l'échantillon (Length), sa durée en secondes (Duration), sa fréquence d'échantillonnage (SRate), et ses points de bouclage (Loop). Pressez **OK** pour revenir au répertoire Sample.

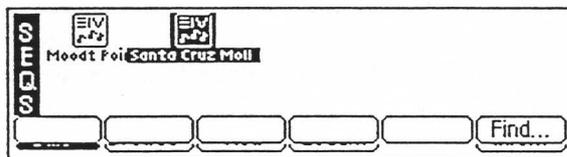
La Sequence



Jusqu'à dix séquences peuvent être chargées dans une banque ou sauvegardées sur disque en tant que partie d'une banque. Lorsque vous **sauvegardez** sur disque, vous sauvegardez tous les presets, tous les échantillons et toutes les séquences résidant dans la RAM. Les séquences n'apparaissent dans le répertoire Sequence qu'une fois la banque sauvegardée sur disque.

SEQUENCE UTILITIES

Le menu Sequence Utilities ne contient qu'une seule fonction - Find. Presser la touche de fonction **Utils** (F1) à partir du répertoire Sequence fait apparaître une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles.



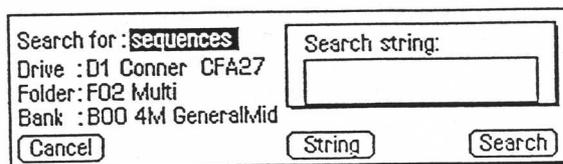
- **Find:** Vous permet de rechercher une séquence particulière dans le disque.

FIND...

Cette fonction cherche dans votre disque une suite particulière de lettres et de chiffres (Search String). Si elle trouve cette suite dans n'importe quel nom de séquence, celle-ci sera sélectionnée. Utilisez cette fonction plusieurs fois de suite pour trouver d'autres éléments correspondants.

Pour Trouver:

1. A partir du répertoire Sequence, pressez la touche de fonction **Utils** (F1).
2. Pressez la touche de fonction **Find** (F6). L'affichage suivant apparaîtra.



3. Sélectionnez ce que vous recherchez (dossier, banque, preset, échantillon ou séquence). Si vous avez une petite idée de l'endroit où l'objet de vos désirs peut se trouver, vous pouvez rétrécir le champs de recherche en donnant plus d'informations sur le drive, le dossier ou la banque. Sélectionner "All" demande à l'EOS de tout rechercher.
4. Pressez **String** (F4), et tapez la suite de caractères (qui peuvent être sélectionnés en utilisant le clavier numérique, le contrôle Data, les touches Inc/Dec et les touches Curseur, ou encore un clavier ASCII).
5. Pressez **Search** (F6) pour démarrer la recherche, ou **Cancel** (F1) pour annuler l'opération.

VIEW

L'affichage peut être changé en un format "liste" à la place du format normal par icônes.

Pour Changer l'Aspect de l'Affichage:

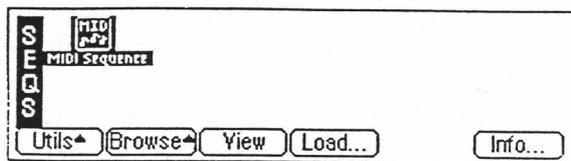
A partir du répertoire Sample, pressez **View** (F3). L'affichage se changera en un format liste. Presser cette touche de fonction à nouveau le fera revenir au format icônes.

LOAD SEQUENCE

Une séquence individuelle peut être chargée à partir d'une autre banque en utilisant le répertoire Sequence. Chargez simplement les séquences désirées, puis sauvegardez la banque sur disque. Les séquences peuvent être des séquences Emulator ou des Standard MIDI Files.

Pour Charger une Séquence à partir d'une Autre Banque:

1. A partir du répertoire **Disk**, sélectionnez le drive et la banque contenant la séquence que vous voulez charger à l'aide des touches Curseur, des touches Inc/dec, ou du contrôle Data.
2. A partir du répertoire Sequence, sélectionnez l'échantillon que vous voulez charger.

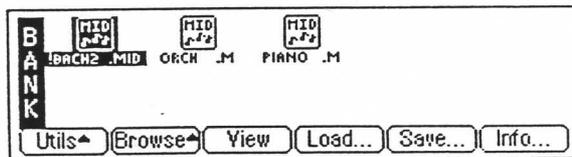


3. Pressez **Load** (F4). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant de sélectionner la séquence de destination.
4. Choisissez un emplacement pour la séquence en utilisant le contrôle Data, les touches Inc/dec, ou le clavier numérique. Vous pouvez écraser une séquence existante, ou choisir une séquence vide comme destination. Il y a dix emplacements de séquence possibles.
5. Pressez **OK** pour charger la séquence sélectionnée, ou **Cancel** pour annuler l'opération.

Pour Charger une Standard MIDI File à partir d'une Disquette:

L'Emulator peut charger et jouer des séquences Standard MIDI Files (de type 0 ou 1). Les fichiers de séquence doivent être au format PC DOS, sur une disquette formatée DOS, et utiliser le format suivant pour leurs noms: **12345678.MID** (jusqu'à huit caractères suivis de ".MID"). Il est important de savoir que les Standard MIDI Files apparaissent en tant que **Banques**, et **NON** comme séquences dans le répertoire Sequence.

1. Insérez une disquette formatée DOS contenant les Standard MIDI Files.
2. A partir du répertoire **Disk**, sélectionnez le lecteur de disquette.
3. Pressez **Browse** de nouveau et sélectionnez **Banks**. Les séquences MIDI apparaîtront comme des banques.



4. Pressez la touche de fonction **Load** (F4). Une fenêtre automatique apparaîtra vous informant que le chargement va détruire la banque résidente.
5. Pressez la touche **Merge** (F4). La séquence sélectionnée sera insérée dans la banque en cours, et sera placée dans le premier emplacement de séquence libre.
6. Pressez **OK** pour charger la séquence sélectionnée ou **Cancel** pour annuler l'opération.

Astuce: Si le nom du fichier n'est pas au

Astuce: Si le nom du fichier n'est pas au format correct, l'icône d'interrogation illustré ci-à côté apparaîtra. Renommez le fichier en suivant la méthode appropriée à l'aide de la fonction "Name Bank". L'icône reprendra une apparence normale et la séquence sera insérée normalement.



Information Importante pour Charger les Standard MIDI Files:

- Utilisez des disquettes formatées PC DOS pour charger à partir du lecteur de disquette. Les disquettes peuvent être formatées sur un Mac ou sur un PC.
- Pour qu'il soit lisible par l'EOS, le nom du fichier DOIT avoir 0-8 caractères, puis un point, puis "MID". ("MID" doit être en lettres majuscules.) **Exemple:**
12345678.MID

INFO...

Affiche des informations essentielles sur la séquence sélectionnée.

Pour Obtenir les Informations sur la Séquence:

1. A partir du répertoire Sequence, pressez **Info...** (F6). Une fenêtre apparaîtra avec l'information sur la séquence sélectionnée.
2. La fenêtre indique: le numéro de séquence, sa taille en bytes, et son type (Emulator ou Standard MIDI File).