

3 Menu Master

Memory Statistics.....	3.2	Menu FX.....	3.18
Menu Utilities.....	3.2	Master Effects A.....	3.18
Assignable Keys.....	3.3	Master Effects B.....	3.20
Channel Volume.....	3.3	Effects Setup.....	3.21
Tones.....	3.3	Sequencer Manage.....	3.23
Recalibration.....	3.4	MIDI Globals.....	3.25
Test Access.....	3.5	MIDI Mode.....	3.25
About.....	3.5	Basic Channel.....	3.25
Menu Bank.....	3.6	Sélection du Mode.....	3.25
Erase Bank.....	3.6	MIDI Device ID.....	3.26
Name Bank.....	3.6	Local Control.....	3.26
Auto Load Bank.....	3.6	MIDI Mix.....	3.26
Menu Setup.....	3.7	MIDI Controllers 1 & 2.....	3.28
Tuning.....	3.7	MIDI Preferences 1 & 2.....	3.30
Output.....	3.8	Velocity Curve.....	3.30
Miscellaneous.....	3.11	Controller#7Sensitivity.....	3.30
SCSI/Disk.....	3.14	Controller #7 Curve.....	3.30
Import Options.....	3.16	Global Pedal Override.....	3.30
Memory Configuration	3.17	Receive Program Change.....	3.31
		SendProgram Change.....	3.31
		Magic Preset.....	3.31

Memory Statistics

Type	Total	Used	
Preset	517k	384k	74% 
Sample	4mb	3.86mb	96% 

Utils▲ Bank▲ Setup▲ FX▲ SeqMgr MIDI▲

Le menu Master contient des fonctions qui agissent sur toute la machine (et pas seulement sur certains presets, ou certaines banques), telles que l'accord général, la luminosité de l'afficheur, les modes MIDI, les effets etc.

L'écran principal affiche le statut de la mémoire interne. Deux types de mémoire sont disponibles - **la mémoire Preset et la mémoire Sample**.

La mémoire Preset (aussi appelée mémoire CPU) est utilisée pour contenir à la fois l'information des paramètres Preset et les séquences. (La proportion entre les presets et les séquences est programmable par l'utilisateur.)

La mémoire Sample contient les données d'échantillon et peut varier de 4 à 128 megabytes.

Les presets et les séquences demandent beaucoup moins de mémoire que les échantillons, par conséquent vous ne risquez pas d'être de sitôt à cours de mémoire Preset, même en créant des banques monumentales.

Astuce: Les réglages Master sont sauvegardés dans la Flash RAM lorsque vous sortez du module.

Le menu Master comprend six sous-menus principaux:

- **Utilities** - Contrôle les touches assignables, les tonalités de test, et l'étalonnage du contrôle de volume. Contient aussi l'indicateur de statut de canal, ainsi que l'affichage des crédits et de la version du logiciel.
- **Bank** - Vous permet de nommer ou d'effacer la banque, et de programmer la banque pour se charger automatiquement lors de l'activation de l'appareil.
- **Setup** - Contient six sous-menus: Tune, Output, Miscellaneous, SCSI, Import et Memory Configuration.
- **FX** - Contient les fonctions du processeur d'effets numérique.
- **Sequence Manage** - Contient les fonctions relatives au séquenceur.
- **MIDI** - Contient les contrôles MIDI globaux, la courbe de vélocité, et d'autres fonctions MIDI diverses.

Remarque: L'E-6400, l'e-64, l'E4K et l'E-IV contiennent environ un demi megabyte de mémoire Preset utilisable. L'E4X contient environ 2.6 Mbytes de mémoire Preset utilisable. Contactez votre revendeur E-mu pour toute information sur les mises à jour.

UTILITIES

Type	Total	Used	
Preset	476k	384k	80% 
Sample	4mb	4mb	100% 

AsnKy... ChVol... Tones... Recal... Tests▲ About...

Le menu Master Utilities contient plusieurs fonctions additionnelles:

- **Assignable Keys**
- **Channel Volume**
- **Reference Tones**
- **Recalibration**
- **Test Access**
- **About...**

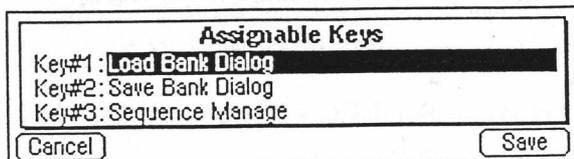
ASSIGNABLE KEYS

Les trois touches assignables sur le panneau frontal peuvent être programmées pour appeler presque n'importe quel écran en ne pressant qu'une seule touche. Ce qui vous évite de passer en revue toutes les pages pour trouver l'affichage que vous voulez éditer. Les touches assignables peuvent être programmées soit à partir de l'écran "Assignable Keys", soit directement à partir de n'importe quel affichage dans lequel vous travaillez.

Astuce: Les touches assignables ont des fonctions secondaires auxquelles vous pouvez accéder en tenant pressé le point décimal tout en pressant la touche assignable appropriée. **Key 1:** Séquenceur, **Key 2:** FX, **Key 3:** SoundSprint

Programmer les Touches Assignables à partir du Menu Master:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Utils** (F1). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **AsnKey** (F1). L'affichage suivant apparaîtra:



4. Utilisez le contrôle Data ou les touches Inc/Dec pour changer l'affichage associé à chaque touche assignable.
5. Pressez **Save** pour sauvegarder les réglages "Assignable Keys", et revenir à l'écran "Memory Statistics".
6. Pressez **Cancel** pour annuler l'opération et revenir à l'écran "Memory Statistics".

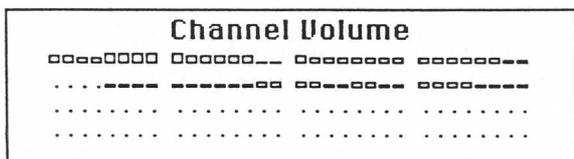
Programmer une Touche Assignable à partir de l'Affichage en Cours:

Cette méthode vous permet de programmer une des touches assignables à partir de l'affichage dans lequel vous travaillez.

1. Pressez et tenez une des touches assignables.
2. Deux secondes après, une fenêtre apparaîtra vous informant que la touche assignable a été programmée pour cet écran.

CHANNEL VOLUME

Cette fonction est représentée par un affichage du type bandeau de vumètres indiquant le volume des voies. Cet indicateur est des plus pratiques pour un bon usage de vos voies. Les voies sont assignées de manière circulaire, (1, 2, 3... 64 ou 128, puis 1 de nouveau). Les voies deviennent disponibles pour une re-assignation lorsque leur volume de sortie tombe au dessous d'un certain niveau.

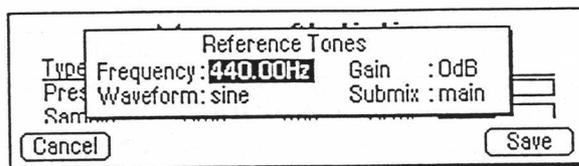


TONES

Cette fonction génère des tonalités de référence précises pouvant être utilisées pour vérifier votre système audio sans avoir à charger une banque ou encore à tester chacune des sorties audio.

Pour Activer la Tonalité de Référence:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'affichage "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez **Utils** (F1). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Tones...** (F3). L'affichage suivant apparaîtra:



4. Ajustez la fréquence, la forme d'onde (Waveform), le gain, et la voie de sortie de sous-mixage, à l'aide du contrôle Data ou des touches Inc/Dec.

5. Pressez **Exit** pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

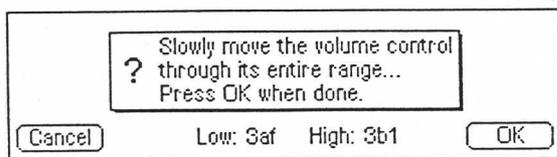
RECALIBRATION

Cet affichage vous permet d'étalonner le contrôle de volume situé sur le panneau frontal, l'encodeur rotatif, et pour l'E4K, les molettes de contrôle. Les contrôles doivent être recalibrés périodiquement pour compenser l'usure normale ou lorsqu'ils semblent ne pas fonctionner correctement.

Attention: Toujours recalibrer les molettes de Pitch et de Modulation de l'E4K après avoir installé un nouveau logiciel ou après avoir initialisé l'EEPROM.

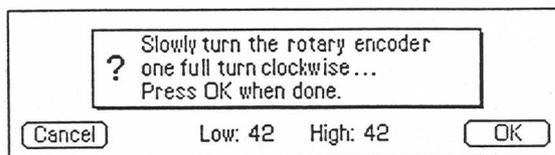
Pour Etalonner:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez **Utils** (F1). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Recal...** (F4). L'affichage suivant apparaîtra:



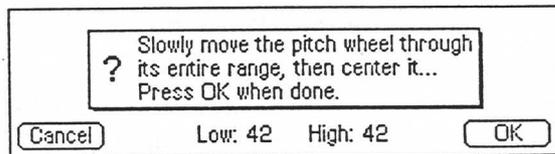
4. Montez lentement le contrôle de volume de sa position minimum à sa position maximum, puis pressez **OK**.

5. L'affichage indiquera "Saving System" et l'écran d'étalonnage suivant apparaîtra.

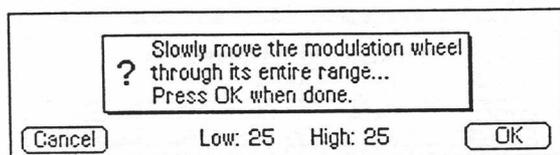


6. Tourner lentement et complètement l'encodeur dans le sens des aiguilles d'une montre, puis pressez **OK**.

7. De nouveau l'affichage indiquera "Saving System". L'écran d'étalonnage suivant apparaîtra uniquement si vous possédez un E4K.



8. Manipulez lentement la molette de Pitch sur toute sa plage d'action, mettez-la en position centrale, puis pressez **OK**. L'affichage indiquera "Saving System" et le dernier écran d'étalonnage apparaîtra.



9. Manipulez lentement la molette de Pitch sur toute sa plage d'action, mettez-la en position centrale, puis pressez **OK**.
10. Vous pouvez presser **Cancel** à n'importe quel moment pour sauter un contrôle particulier et passer directement au suivant.

TEST ACCESS

Cet affichage permet d'accéder au Centre de Diagnostiques. **ATTENTION!** Certaines opérations peuvent détruire les données de votre disque dur. C'est pour cette raison que les diagnostics sont protégés par un mot de passe secret.

Pour Accéder à l'Ecran Diagnostic Access:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez **Utils** (F1). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Tests** (F5). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant le mot de passe (Password).
4. Tapez le mot de passe correct (**1-3-5-8**), puis pressez **OK** pour accéder aux menus des diagnostics.

ABOUT...

Cet affichage indique la version en cours du logiciel et montre la configuration en cours du matériel. Il donne aussi le nom des concepteurs de l'instrument, ainsi que le numéro de téléphone où vous pouvez commander de nouveaux sons.

Pour Obtenir les Informations sur l'Emulator:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez **Utils** (F1). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **About...** (F6). Une fenêtre automatique apparaîtra indiquant la version actuelle du logiciel et une autre rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
4. Pressez **Config** pour voir la configuration du matériel.
5. Pressez **Sounds** pour savoir comment commander de nouveaux sons.
6. Pressez **Credits** pour connaître le nom des créateurs de votre instrument.
7. Pressez **Exit** pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

Bank

Type	Total	Used	
Preset	543k	113k	20%
Sample	8rb	4rb	50%
Erase...	Name...	Auto...	<input type="text"/>

Le sous-menu Bank contient actuellement trois fonctions, qui vous permettent de nommer, d'effacer la banque et de charger automatiquement une banque lorsque vous activer la machine..

ERASE BANK

Effacer une banque efface TOUTE la mémoire RAM, c'est à dire tous les échantillons, toutes les voix, et tous les presets. Par contre cela n'efface rien sur votre disque dur.

Pour Effacer la Banque:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez **Bank** (F2). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Erase...**(F1). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant si vous voulez vraiment effacer tous les presets et tous les échantillons.
4. Pressez **OK** pour effacer la banque, ou **Cancel** pour annuler l'opération.

NAME BANK

Cette fonction vous permet de donner un nom à la banque en cours.

Pour Nommer la Banque:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez **Bank** (F2). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Name...**(F2). Une fenêtre automatique apparaîtra vous demandant de taper le nouveau nom de la banque.
4. Nommez la banque. 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** pour confirmer l'opération, ou **Cancel** pour l'annuler.

AUTO BANK LOAD

Cette fonction permet de charger automatiquement la banque sélectionnée lors de l'activation de l'Emulator.

Pour Activer Auto Bank Load:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez **Bank** (F2). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Auto...** (F3). La fenêtre automatique illustrée ci-dessous apparaîtra:

Bank Auto-Load	
Drive :	D1 Conner CFP1060S
Folder:	F00 Main Folder
Bank :	B06 Indian Ensemble
<input type="button" value="Cancel"/>	<input type="button" value="Save"/>

4. Sélectionnez la banque qui sera chargée automatiquement lorsque vous allumerez votre Emulator. Les banques peuvent être sélectionnées à l'aide du clavier numérique, du contrôle Data, des touches Inc/Dec et des touches Curseur.
5. Pressez **Save** pour confirmer votre choix, ou **Cancel** pour annuler l'opération.

Attention: Auto Bank Load fonctionne avec les numéros de banque, et non avec leurs noms. Si vous déplacez une banque dans un autre emplacement ou changez de support, la banque sélectionnée peut ne pas se charger, ou une autre banque peut être chargée à sa place.

Setup

Type	Total	Used	
Preset	495k	9k	1%
Sample	8mb	2.89mb	36%

Tune Output Misc SCSI Import Memory

Le menu Setup contient six sous-menus additionnels.

- **Tune** - Contient trois fonctions: Tuning Offset, Transposition et Audition Key.
- **Output** - Contient cinq fonctions relatives aux niveaux de sortie audio et S/PDIF.
- **Miscellaneous** - Contient quatre fonctions diverses, ne rentrant dans aucune autre catégorie.
- **SCSI** - Contient plusieurs fonctions relatives à la connexion SCSI et au bouton Disk.
- **Import Options** - Contient des préférences et des contrôles pour importer des échantillons et des presets à partir d'échantillonneurs Akai™ ou Roland™.
- **Memory Configuration** - Vous permet de spécifier la proportion de mémoire RAM répartie entre les presets et les séquences.

TUNE

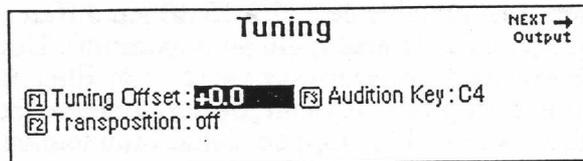
Ce sous-menu Tune contient trois fonctions relatives à l'accord général.

TUNING OFFSET

Permet de régler l'accord général de façon à pouvoir vous accorder avec d'autres instruments. L'accord général peut être réglé sur ± 100 cents (1 demi ton) par différentielles d'environ 1.2 cents.

Pour Changer l'Accord Général:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Tune** (F1). L'affichage ci-dessous apparaîtra.



4. S'il n'est pas déjà là, positionnez le curseur sur la valeur de Tuning Offset en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche F1.
5. Réglez cette valeur à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

TRANSPOSE

Cette fonction permet de transposer l'Emulator par intervalles d'un demi ton sur ± 1 octave. Elle vous permet de jouer dans une tonalité différente sans avoir à changer vos doigts, et de pouvoir jouer au delà de l'étendue physique de votre clavier.

Pour Changer la Transposition:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Tune** (F1). L'écran Tuning apparaîtra.
4. Déplacez le curseur jusqu'à la valeur de transposition en utilisant les touches Curseur, ou en pressant la touche F2.
5. Spécifiez la valeur de transposition à l'aide du contrôle Data ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

Attention: Afin d'éviter toute confusion, désactivez la transposition avant de sélectionner ou de modifier des presets. Cette fonction transpose le numéro de note, et non l'assignation de l'échantillon. La sélection d'une zone et n'importe quelle autre utilisation du clavier feront apparaître le numéro de note transposé.

AUDITION KEY

Cette fonction vous permet de spécifier la note qui sera jouée lorsque vous presserez la touche Audition sur le panneau frontal ou Control->A sur le clavier ASCII.

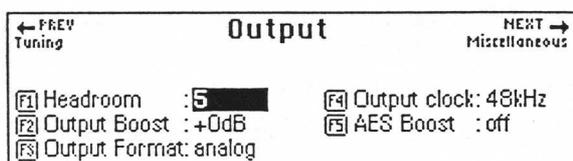
Remarque: Si vous "auditionnez" à partir d'un écran relatif à l'échantillon (Sample Manage, Sample Edit, Disk Sample Browser), vous entendrez l'échantillon brut (à la hauteur de son originale).

Pour Changer la Note d'Audition:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Tune** (F1). L'écran Tuning apparaîtra.
4. S'il n'est pas déjà là, positionnez le curseur sur la valeur Audition Key en utilisant les touches Curseur, ou en pressant F3.
5. Sélectionnez la note à l'aide du contrôle Data, des touches Inc/Dec ou du clavier.
6. Pressez **Exit** pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

OUTPUT

Le sous-menu Output contient des fonctions relatives aux sorties audio et numériques.



HEADROOM

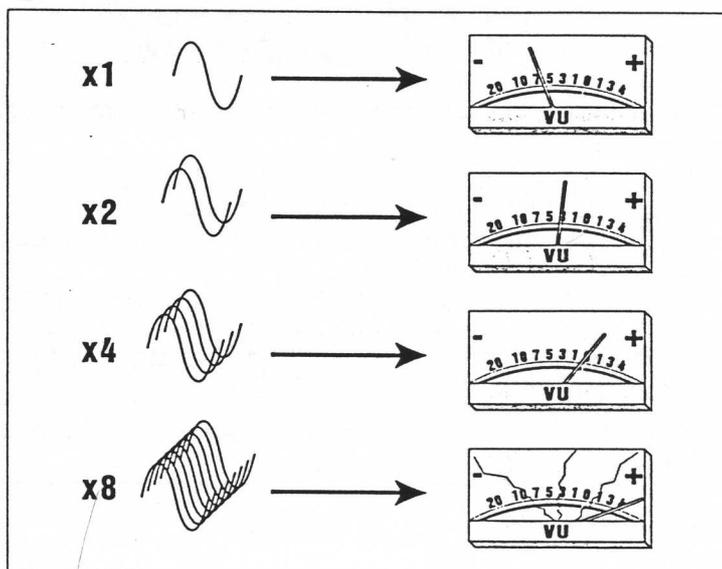
Headroom signifie plage dynamique ou réserve de puissance disponible avant qu'une saturation apparaisse. Imaginez une personne de grande taille (le signal) dans une petite pièce. Réhausser le plafond augmenterait la réserve de puissance.

A la différence d'un lecteur de CDs, un échantillonneur restitue plusieurs voies à la fois et chaque voie additionnelle augmente la réserve de puissance de 3 dB.

Cette plage de réserve est réglable de 0 db à 15 dB par différentielles de 1 dB (avec le contrôle de volume sur le panneau frontal réglé au maximum). Une valeur Headroom à 0 dB par exemple, pourvoira un niveau de sortie maximum (et le meilleur rapport signal/bruit), mais produira une saturation si trop de notes sont jouées en même temps. Le réglage par défaut est de +3 dB, ce qui maintient un excellent rapport signal/bruit tout en gardant une réserve de puissance raisonnable. Si vous entendez le signal saturer, montez la valeur Headroom.

Le réglage Headroom contrôle aussi le niveau de la sortie numérique S/PDIF. Pressez **Exit** après avoir spécifié la valeur Headroom pour sauvegarder cette dernière dans la Flash RAM.

Chaque voie additionnelle ajoute +3 dB au niveau de sortie. Augmenter la réserve de puissance (Headroom) vous permet de jouer plus de voies sans saturer.

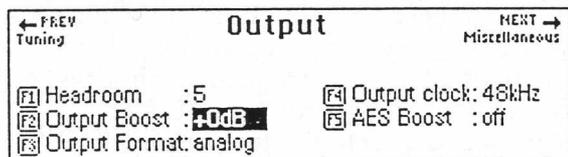


Pour Changer la Réserve de Puissance:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Output** (F2). Le menu Output apparaîtra.
4. S'il n'est pas déjà là, positionnez le curseur sur la valeur Headroom en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F1.
5. Réglez la réserve de puissance à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

OUTPUT BOOST

Output Boost est similaire au contrôle Headroom et augmente numériquement le niveau de sortie de +12 db. Cette opération permet le meilleur rapport signal/bruit possible lorsque seulement une ou deux voies sont jouées en même temps. Toutefois, restituer de trop nombreuses voies avec Output Boost activé fera saturer le signal de sortie. Ce contrôle agit à la fois sur les sorties analogiques et numériques.



Réglages Suggérés: *Musique Polyphonique: Boost = 0, Headroom = 3*
Transfert Numérique d'un Seul Echantillon:
Boost = +12, Headroom = 6 - 8

Pour Changer l'Augmentation du Niveau de Sortie:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Output** (F2). Le menu Output apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur la valeur Output Boost en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F2.
5. Réglez l'augmentation du niveau de sortie à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

Attention: *Output Boost N'est PAS sauvegardable sur EEPROM.*

OUTPUT FORMAT

La sortie audio numérique (optionnelle sur l'e-6400) est utilisée pour une interface avec un autre appareil audio numérique en utilisant au choix les formats AES/EBU (professionnel) et S/PDIF. L'interface audio numérique transporte deux voies d'information audio qui reflètent l'audio des sorties principales. Les sorties analogiques et digitales sont toujours actives.

Cette fonction optimise la sortie pour n'importe quel format utilisé.

Astuce: *Utilisez toujours un câble à trois connexions basse-capacité de haute qualité pour l'interface AES/EBU afin d'assurer l'intégrité des données.*

Pour Changer le Format de Sortie:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Output** (F2). Le menu Output apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur la valeur Output Format en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F3.
5. Spécifiez le format de sortie pour S/PDIF, AES pro ou Analog à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

**AES -> S/PDIF
Câble Adaptateur**

**Vers la Sortie
Numérique**

Pour connecter la sortie audio numérique à un équipement S/PDIF, il peut être nécessaire d'utiliser un adaptateur. Ce dernier doit être fabriqué à l'aide d'un câble de type vidéo.

Astuce: Le réglage de la réserve de puissance, le contrôle de volume général, AES Boost, et le niveau de zone contrôlent tous le niveau de la sortie audio numérique. Ces contrôles peuvent être réglés lorsque vous transférez de l'audio numérique pour optimiser le niveau du signal.

OUTPUT CLOCK

Cette fonction est utilisée afin d'ajuster la fréquence d'échantillonnage de sortie entre 44.1 kHz et 48 kHz, aussi bien pour les sorties numériques qu'analogiques. Si vous voulez échantillonner à 48 kHz, l'horloge de sortie doit aussi être à 48 kHz sinon la fréquence d'échantillonnage de sortie sera rétrogradée à 44.1 kHz. Les magnétos numériques enregistreront automatiquement à la même fréquence d'horloge que la source, par conséquent, mettez cette fonction à 48 kHz pour enregistrer sur un DAT.

Pour Changer la Fréquence d'Horloge de Sortie:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Output** (F2). Le menu Output apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur la valeur Output Clock en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F4.
5. Réglez la fréquence d'horloge de sortie à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

AES BOOST

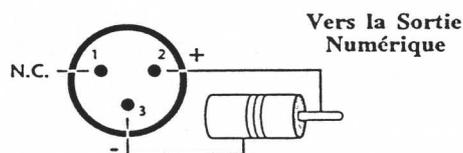
Lorsque cette fonction est activée, le gain de la sortie numérique est amplifié de +6 dB. Ce qui permet un meilleur rapport signal/bruit lorsque vous n'utilisez seulement que quelques voies de sortie.

Attention: Restituer trop de voies avec AES Boost activé peut causer une saturation numérique.

Pour Changer le Niveau de Sortie Numérique:

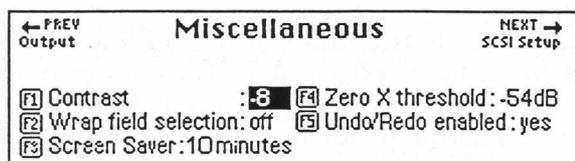
1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Output** (F2). Le menu Output apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur la valeur AES Boost en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F5.
5. Activez/désactivez AES Boost (On/Off) à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

**AES -> S/PDIF
Câble Adaptateur**



MISCELLANEOUS

Le sous-menu Misc, comme son nom l'indique (en anglais), contient "diverses" fonctions Master qui ne rentrent dans aucune autre catégorie.



CONTRAST

Cette fonction vous permet de changer l'angle de vue de l'afficheur à cristaux liquides situé sur le panneau frontal, de façon à ce qu'il soit plus lisible par dessus ou par dessous. L'angle de vue est réglable de +7 à -8. Réglez le contraste pour une vision plus confortable.

Pour Changer le Contraste:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Misc** (F3). Le menu Miscellaneous apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur la valeur Contrast en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F1.
5. Réglez le contraste à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

WRAP FIELD SELECTION

Lorsque cette fonction est activée, déplacer le curseur au delà de la dernière sélection dans une fenêtre le fera revenir à la première sélection. Lorsqu'elle est désactivée, le curseur NE dépassera PAS la dernière sélection dans une fenêtre en pressant les touches Curseur bas ou droit. Vous devrez utiliser les touches Curseur haut ou gauche pour revenir.

Pour Activer/Désactiver Wrap Field Selection:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Misc** (F3). Le menu Miscellaneous apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur la valeur Wrap Field Selection en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F2.
5. Activez/désactivez Wrap Field Selection à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

SCREEN SAVER

Cette fonction n'est disponible que sur l'e-6400 et l'E4X. Après une certaine période d'inactivité, la lumière arrière de l'afficheur à cristaux liquides baisse de manière à économiser la durée de vie de ce dernier. Cette fonction vous permet de spécifier cette période à 10-20-30-40-50-60 minutes, ou peut être mise sur "Never", de façon à ce que la lumière arrière ne baisse jamais.

Pour Activer/Désactiver l'Economiseur d'Ecran:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Misc** (F3). Le menu Miscellaneous apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur la valeur Screen Saver en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F3.
5. Spécifiez la durée de la période à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

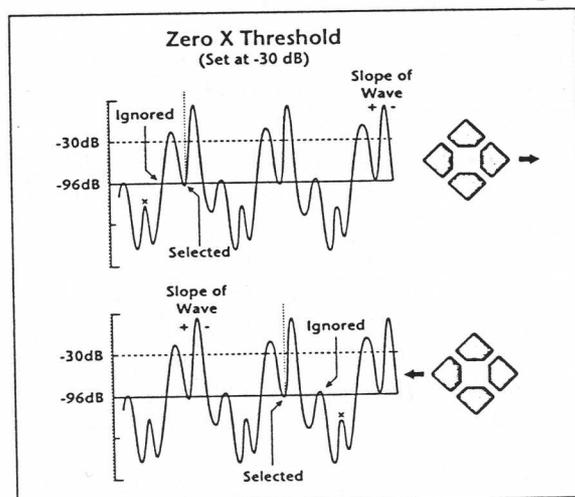
ZERO CROSSING THRESHOLD

Données de Base

Le terme "Zero Crossing" se réfère au point auquel l'inclinaison positive d'une forme d'onde traverse l'axe zéro.

Dans la plupart des applications d'édition d'échantillon, telles que Splicing et Looping, il est utile de localiser les croisements zéro afin d'effectuer des montages et des boucles sans bruits. Toutefois, sur certains signaux, un simple croisement zéro peut ne pas être efficace parce que le signal contient trop de bruit résiduel, ou d'harmoniques hautes-fréquences à faible niveau. Dans ces cas, peu de "samples" croisent l'axe zéro. En introduisant un seuil (ou threshold), vous pouvez ignorer les croisements zéro de bas niveau et attendre que le signal atteigne un certain niveau avant de choisir le croisement zéro suivant. Cette fonction permet d'établir un niveau que le signal doit dépasser avant que le croisement zéro suivant avec une inclinaison positive soit sélectionné. Le seuil de croisement zéro sélectionné est utilisé dans la fonction Auto-Truncate ou lorsque vous sélectionnez manuellement un croisement zéro en utilisant les touches Curseur.

Le schéma ci-dessous illustre un croisement zéro en action. Le petit x indique la position initiale.



Pour avancer dans le son vers le croisement zéro suivant, pressez la touche Curseur droit, tel que l'illustre le diagramme supérieur. L'EOS trouvera le premier croisement zéro sur l'inclinaison positive une fois que le signal aura dépassé le seuil spécifié.

Pour reculer dans le son vers le croisement zéro précédent, tel que l'illustre le diagramme inférieur, pressez la touche Curseur gauche. L'EOS trouvera le premier croisement zéro sur l'inclinaison positive une fois que le signal aura dépassé le seuil spécifié.

Utilisez le contrôle Data ou les touches Inc/Dec pour sélectionner le seuil de croisement zéro. Un réglage à -96 dB sera le plus sensible et un réglage à -30 sera le moins sensible.

Le seuil de croisement zéro sélectionné sera utilisé dans la fonction Auto-Truncate, ou lorsque vous sélectionnerez manuellement un croisement zéro à l'aide des touches Curseur gauche/droit. Si Auto-Truncate semble ne pas fonctionner correctement, essayez d'ajuster le seuil de croisement zéro.

Pour Spécifier le Seuil de Croisement Zéro:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Misc** (F3). Le menu Miscellaneous apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur la valeur Zero-X Threshold en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F4.
5. Spécifiez le seuil de croisement zéro désiré à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

UNDO/REDO ENABLE

Données de Base - Undo & Redo

Lors de nombreuses opérations d'édition d'échantillon (Sample Edit), l'EOS sauvegarde automatiquement l'échantillon en cours d'édition et stocke cette sauvegarde dans le drive du système. Si vous n'aimez pas le résultat du traitement, vous pouvez appeler la fonction Undo, et revenir à l'échantillon original (Ah si seulement la vie en elle-même était aussi simple!). Et ce n'est pas tout, l'échantillon traité prend la place de l'échantillon original dans le drive du système. Par conséquent, si vous décidez qu'après tout la version traitée n'était pas si mal que ça, vous pouvez toujours "undo" le Undo (Redo).

L'affichage vous avertira s'il n'y a pas assez de mémoire pour sauvegarder un échantillon dans le drive du système. Vous aurez alors deux choix possibles: soit, libérer de la mémoire en effaçant des banques, soit, désactiver le processus de sauvegarde à l'aide de cette fonction. Bien sûr, si la sauvegarde est désactivée, vous ne pourrez défaire (Undo) une opération.

Pour Activer Undo/Redo:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Misc** (F3). Le menu Miscellaneous apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Undo/Redo Enable en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F5.
5. Activez/désactivez Undo/Redo à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

SCSI

Le sous-menu SCSI contient des fonctions concernant le système SCSI et le bouton Disk situé sur le panneau frontal.

SCSI ID

Cette fonction vous permet de changer le numéro d'identification SCSI de l'Emulator, au cas où il y aurait conflit avec un autre appareil SCSI ayant le même numéro d'identification.

Pour Changer le Numéro d'Identification de l'Emulator:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **SCSI/Disk** (F4). Le menu SCSI/Disk apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur le numéro d'identification SCSI en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F1.
5. Spécifiez le nouveau numéro d'identification à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

SCSI TERMINATION ON/OFF

Cette fonction vous permet d'activer ou de désactiver la terminaison SCSI interne sous le contrôle du logiciel. La terminaison permet de réduire les échos de ligne et autres ondes maléfiques sur le bus SCSI. Seuls le premier et le dernier appareil dans une chaîne SCSI doivent être terminés. Cette fonction doit normalement être activée (On), étant donné que l'Emulator est généralement connecté à l'une des extrémités de la ligne SCSI.

Pour Activer/Désactiver la Terminaison SCSI:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **SCSI/Disk** (F4). Le menu SCSI/Disk apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur SCSI Termination On/Off en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F2.
5. Activez/désactivez la terminaison SCSI à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

MAC ON SCSI BUS

L'EOS contient un logiciel spécial qui permet à plusieurs appareils "Maîtres" de co-exister sans problème sur le bus SCSI. La connexion d'un ordinateur Macintosh ou PC à l'Emulator sur le bus SCSI nécessite une préparation spéciale. Activez cette fonction si vous avez un ordinateur connecté au bus SCSI.

Astuce: Cette fonction demande à l'EOS de refuser tout appareil sur le numéro d'identification SCSI ID-7. Tous les Macs utilisent ce même numéro d'identification. Si vous utilisez un PC, assurez-vous que votre carte SCSI est bien sur ID-7.

Pour Insérer un Ordinateur sur le Bus SCSI:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **SCSI/Disk** (F4). Le menu SCSI/Disk apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur "Mac on SCSI Bus" en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F3.
5. Activez/désactivez "Mac on SCSI Bus" à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

DISK BUTTON GOES TO:

Cette fonction vous permet de spécifier la fonction du bouton Disk situé sur le panneau frontal. Ce bouton peut servir à passer directement en mode SoundSprint ou encore à rappeler le dernier écran Disk Browser auquel vous avez accédé.

Pour Assigner le Bouton Disk:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **SCSI/Disk** (F4). Le menu SCSI/Disk apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur "Disk Button Goes To" en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F4.
5. Sélectionnez "Sprint" ou "Last" à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

IMPORT OPTIONS

L'EOS est capable de lire des disquettes de S1000/S1100 Akai™ et de la série S-700 Roland™. Les échantillons, partielles, patches, performances et autres volumes sont automatiquement adaptés aux paramètres Emulator appropriés.

Il y a quelques différences entre ces échantillonneurs et l'Emulator. C'est pour cette raison qu'un certain nombre de paramètres de programme sont ignorés, lors du processus de conversion. Toutefois, dans la plupart des cas, les programmes et les échantillons convertis sonnent et réagissent de manière très similaire aux originaux.

Remarque: Lorsque vous répertoriez des disquettes Roland, seuls les échantillons référencés par le preset sélectionné sont affichés, à la différence de l'Emulator où tous les échantillons contenus dans la banque sont affichés.

**Akai S1000 & Akai S1100 sont des marques déposées d' Akai Digital
Roland S-700 est une marque déposée de Roland Corporation**

Les opérations d'import sont les suivantes:

- **Combine L/R into Stereo:** Lorsque cette opération est activée (On), l'EOS cherchera les échantillons gauche/droit dans un Keygroup Akai ou Roland pour les combiner en un seul échantillon stéréo.
Si les dix premiers caractères du nom de deux échantillons correspondent, et que les deux derniers caractères sont respectivement "-L" et "-R" comme pour les échantillons stéréo Akai, ces deux échantillons seront combinés en un seul échantillon stéréo. Les échantillons stéréo Roland seront combinés en échantillons stéréo EOS si cette fonction est activée. Les paramètres de programme pour le nouvel échantillon stéréo seront pris à partir de l'échantillon gauche. Les paramètres de l'échantillon droit seront ignorés. Lorsque cette fonction est désactivée, les échantillons stéréo ne sont pas créés, et chaque échantillon est placé dans une voie séparée.

Remarque: Vous ne pourrez charger complètement les volumes Roland parce qu'ils peuvent contenir des MIDI Maps multiples. Chargez "All Patches" à la place.

- **Adjust Fractional Loops:** La mise en boucle des échantillons est différente dans l'Emulator et dans l' Akai. A cause de cette différence, certaines boucles peuvent "cliqueter" légèrement ou apparaître désaccordées après le transfert à partir de l' Akai. Cette fonction permet de réparer n'importe quelle boucle d'échantillon incorrecte après le transfert. Sachez que ce transfert peut prendre légèrement plus de temps (jusqu'à 15% plus longtemps) lorsque cette fonction est activée.
- **Foreign Sampler SCSI ID:** Si vous avez un autre type d'échantillonneur connecté au bus SCSI, l'EOS a besoin de connaître son numéro d'identification de manière à éviter des conflits SCSI.
Le numéro d'identification Foreign Sampler SCSI ID doit être spécifié **avant** de connecter l'échantillonneur à la chaîne SCSI. Vous ne devez pas utiliser cette fonction pour des appareils de stockage formatés Akai ou Roland étant donné que ces derniers sont reconnus automatiquement.

Pour Effectuer les Opérations d'Import:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Import** (F5). Le menu Import Options apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur l'opération désirée en utilisant les touches Curseur et changez le paramètre à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
5. Pressez **Exit** deux fois de suite pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

Limitations

- **Roland**
 - Supporte uniquement des appareils de 512 byte/secteur
 - Seuls Tuning, Keymap, Velocity Switching et Positional Crossfade sont traduits.
 - Une seule boucle vers l'avant est importée.
- **Akai**
 - Seuls deux layers sont traduits.

Astuce: Contactez votre revendeur E-mu si vous voulez augmenter la mémoire CPU de votre appareil.



MEMORY CONFIGURATION

Les presets et les séquences sont stockés dans la RAM CPU, ce qui n'a rien à voir avec la quantité de mémoire Sample que vous avez dans votre machine. L'E-IV, l'E4K, l'e-64, et l'e-6400 sont livrés avec 1 megabyte de mémoire CPU, et l'E4X avec 4 megabytes.

La RAM CPU est partagée par les séquences et les presets et une partie est aussi utilisée par le système.

La quantité de RAM utilisable sur une machine de 1 megabyte est d'approximativement d'un demi megabyte. Un E4X contient 4 megabytes de RAM CPU est aura environ 2.6 megabytes de mémoire utilisable.

Le contrôle Memory Configuration vous permet de déterminer la proportion respective allouée au séquenceur et aux presets.

Si une séquence est trop importante pour être chargée, vous pouvez augmenter la proportion de mémoire allouée au séquenceur. Si vous n'avez pas assez de place pour vos presets, augmentez tout simplement la proportion de RAM allouée aux presets.

Pour Spécifier la Configuration de la Mémoire:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran "Memory Statistics" apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez **Memory** (F6). Le menu Memory Configuration apparaîtra.
4. Positionnez le curseur en utilisant les touches Curseur et spécifiez les mémoires Sequence et Preset à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
5. Pressez **Save** pour sauvegarder les changements ou **Cancel** pour revenir à l'écran "Memory Statistics".

Menu FX

MASTER EFFECT A

← PREV	Master Effect A	NEXT → Effect B
Effect	: Room 1	Main FX A Send : 16%
Decay Time	: 40	Sub1 FX A Send : 7%
HF Damping	: 96	Sub2 FX A Send : 8%
FxB==>FxA	: 0	Sub3 FX A Send : 8%

Les réglages Master Effect A sont utilisés lorsque l'effet programmé dans Preset Edit, menu Global est sur "Master Effect". Ce système permet d'assigner les effets par preset ou globalement pour tous les presets. Il y a deux processeurs d'effets, "Effect A" et "Effect B". Les effets du type "A" représentent divers effets de réverbération et de délai.

MASTER EFFECT

Vous pouvez vouloir programmer les effets globalement en modes **Poly** et **Omni**. Vous pouvez choisir votre réberbe favorite par exemple, et l'appliquer à n'importe quel preset sélectionné.

Astuce: Pressez la touche Controls sur l'E4K ou pressez la touche assignable 2 tout en tenant pressé le point décimal sur les autres modèles Emulator, pour accéder aux menus FX en cours d'utilisation.

Pour Programmer les Effets Globalement pour Tous les Presets:

1. Pressez la touche **Preset Edit**. Le LED s'allumera et l'écran Preset Edit apparaîtra.

	Voices-Main	volume	pan	ctune	ftune	xpost	orig
V1	G1 S001 OrganWave4	+5	+0	+0	+16	+6	C4
V2	G2 S002 OrganWave	-70	+0	+0	+16	+6	C4
V3	G1 S003 OrganWave	-60	+0	+0	+16	+6	C4
V4	G1 S004 OrganWave1	-70	+0	+0	+16	+6	C4

Utils [SZone] [Global] Links **Voices** Edit

- Si vous êtes dans un écran où les touches de fonction virtuelles "Global, Links, et Voices" ne sont pas visibles, pressez la touche **Exit** une seule fois.
2. Pressez la touche de fonction **Global** (F3). Le menu Global apparaîtra.
 3. Pressez la touche de page **Next**. Le menu Preset Effect A apparaîtra.
 4. Mettez le champs Effect sur **Master Effect**, ce qui vous permettra d'utiliser les réglages d'effets Master.
 5. Pressez la touche page **Next** de nouveau pour passer au menu Preset Effect B. Mettez le champs Effect sur **Master Effect** si vous voulez utiliser les réglages Master.
 6. Mettez chaque preset de la banque sur **Master Effect** si vous voulez utiliser les réglages Master sur tous les presets.
 7. **Sauvegardez** la banque.

UTILISER LES REGLAGES MASTER EFFECT EN MODE MULTI

En mode Multi les deux processeurs d'effets peuvent être contrôlés via les réglages Master Effect ou ils peuvent suivre les réglages d'effets du preset sur un canal MIDI spécial. Parce que jusqu'à 16 presets peuvent être joués en même temps en multimode, les effets ne peuvent pas être programmés au niveau du preset. Seulement deux processeurs d'effets sont disponibles!

Pour Programmer les Effets globalement pour Tous les Presets:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez la touche de fonction **FX** (F4). Une deuxième rangée d'opérations apparaîtra.
3. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Le menu Effects Setup apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Effects Control en utilisant les touches Curseur.
5. Mettez Multimode Effect Control Channel sur **Master** à l'aide du contrôle Data ou des touches Inc/Dec.

6. Pressez la touche **Exit** trois fois pour sauvegarder les réglages et revenir à l'écran principal.

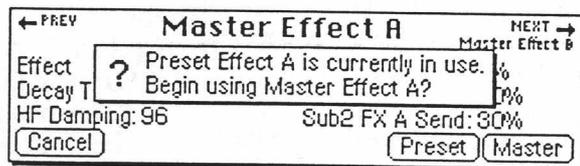
EFFECT

Cette fonction permet de sélectionner le type d'effet utilisé. Les effets suivants sont actuellement disponibles.

EFFETS DU TYPE A

Room 1-3	Bright Plate
Hall 1 & 2	BBall Court
Plate	Gymnasium
Delay	Cavern
Panning Delay	Concert 9
Multitap 1	Concert 10 Pan
Multitap Pan	Reverse gate
3 Tap	Gate 2
3 Tap Pan	Gate Pan
Soft Room	Concert 11
Warm Room	Medium Concert
Perfect Room	Large Concert
Tiled Room	Large Concert Pan
Hard Plate	Canyon
Warm Hall	DelayVerb 1-3
Spacious Hall	DelayVerb 4-5 Pan
Bright Hall	DelayVerb 6-9
Bright Hall Pan	

Remarque: Un message d'avertissement apparaîtra si un réglage d'effet autre que "Master" est en cours d'utilisation.



SVP référez-vous au chapitre 4, Effets & Séquenceur, pour plus de détails concernant les effets.

MASTER EFFECTS B

← PREV Master Effect A	Master Effect B	NEXT → Effects Setup
Effect	: Chorus 1	Main FX B Send : 11%
Feedback	: 0	Sub1 FX B Send : 15%
LFO Rate	: 3	Sub2 FX B Send : 30%
Delay Time	: 5 ms	Sub3 FX B Send : 0%

Les réglages Master Effect B sont utilisés lorsque l'effet programmé dans Preset Edit, menu Global est sur "Master Effect". Ce système permet d'assigner les effets par preset ou globalement pour tous les presets. Il y a deux processeurs d'effets, "Effect A" et "Effect B". Les effets du type "B" représentent principalement des effets Chorus, Flange et autres délais numériques.

EFFECT

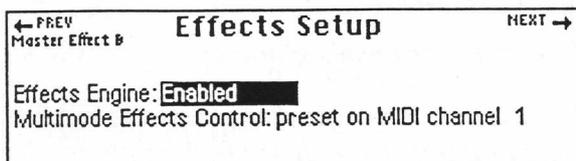
Cette fonction permet de sélectionner le type d'effet utilisé. Les effets suivants sont actuellement disponibles.

*Astuce: Pressez la touche **Controls** sur l'E4K ou pressez la touche **assignable 2** tout en tenant pressé le **point décimal** sur les autres modèles Emulator, pour accéder aux menus FX en cours d'utilisation.*

EFFETS DU TYPE B

Chorus 1-5	Delay Chorus
Doubling	Pan Delay Chorus 1 & 2
Slapback	Dual Tap 1/3
Flange 1-7	Dual Tap 1/4
Big Chorus	Vibrato
Symphonic	Distortion 1 & 2
Ensemble	Distortion Flange
Delay	Distorted Chorus
Delay Stéréo 1 & 2	Distorted Double
Panning Delay	

EFFECTS SETUP



La page Effects Setup contient deux fonctions de contrôle d'effets. La première (Effects Engine) permet de contourner le sous-système d'effets tout entier si vous ne voulez pas d'effets ou si vous vous servez d'effets externes.

Multimode Effects Control vous permet de contrôler les effets via les réglages du module Master ou par un preset spécifique lorsqu'en Multimode.

Pour Activer ou Désactiver les Effets:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez la touche **FX** (F4). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Le menu Effects Setup apparaîtra.
4. Activez ou désactivez les effets internes à l'aide du contrôle Data ou des touches Inc/Dec.
5. Pressez la touche **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

EFFECTS CONTROL

Les contrôles du processeur d'effets sont d'une utilisation très souple. Ils peuvent être contrôlés de trois différentes manières pour mieux s'adapter à votre préférence personnelle ou à différentes situations.

- Programmés en tant que partie intégrante du preset lorsque vous jouez des presets individuels (*modes Omni ou Poly*).
- Programmés à partir de la section Master Effects lorsque vous jouez des presets individuels (*Preset Effect Type réglé sur "Master"*) ou lorsqu'en mode Multi.
- Programmés à partir du preset de contrôle désigné lorsqu'en Multimode. **Le paramètre Effects Control détermine le canal MIDI dont le preset contrôlera les processeurs d'effets.**

En mode Multi, les deux processeurs d'effets peuvent être contrôlés via les réglages Master Effects ou ils peuvent aussi suivre les réglages d'effets du preset sur un canal MIDI spécifique. Cette spécificité vous permet de changer les effets pendant une séquence.

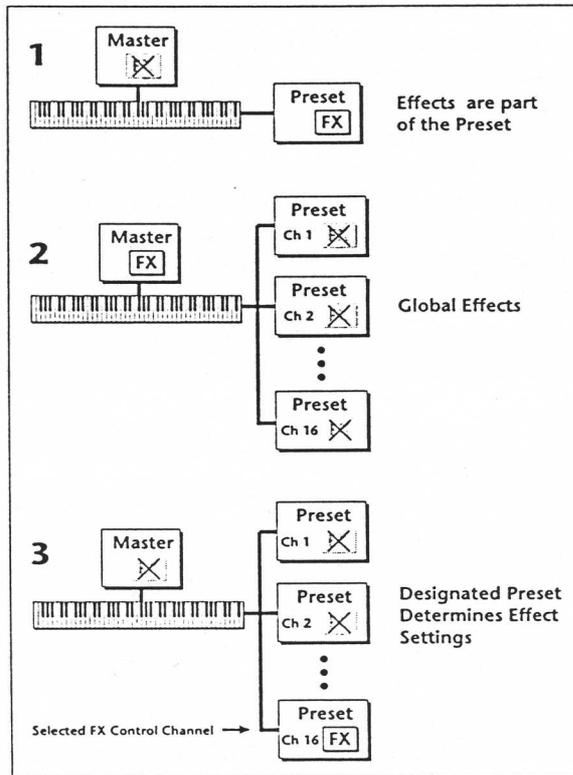
Pour Spécifier le Canal de Contrôle des Effets en Multimode:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez la touche **FX** (F4). Une deuxième rangée de touches de fonction virtuelles apparaîtra.
3. Pressez la touche de fonction **Setup** (F3). Le menu Effects Setup apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Multimode Effects Control Channel en utilisant les touches Curseur.
5. Spécifiez le canal MIDI désiré ou "Master Settings" en utilisant le contrôle Data ou les touches Inc/Dec.
6. Pressez la touche **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

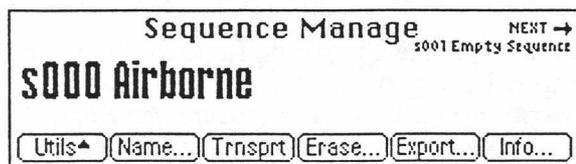
Astuce: Vous pouvez créer des presets spéciaux sans échantillons pour une utilisation en tant que "presets d'effets". En assignant ces presets d'effets à Multimode Effects Control Channel, vous pouvez utiliser des commandes de changement de programme pour commuter les différents effets lors de la restitution de la séquence.

Les effets peuvent être contrôlés à partir de trois emplacements différents.

1. Les effets peuvent être programmés en tant que partie intégrante du preset en modes Omni ou Poly.
2. Les effets peuvent être programmés globalement dans le menu Master en modes Omni, Pol ou Multi.
3. Les effets peuvent suivre les réglages d'effets du preset sur un canal MIDI spécifique en Multimode. Ce qui permet de vchanger les effets en utilisant des commandes de changement de programme.



Sequence Manage



Ce menu contient les opérations du séquenceur. Le séquenceur a été conçu comme un "carnet de notes" permettant de capturer vos idées musicales. Les séquences peuvent être exportées en tant que Standard MIDI Files vers un séquenceur complet sur ordinateur pour une meilleure édition. Les séquences éditées peuvent être ensuite rechargées. Jusqu'à 10 séquences peuvent être enregistrées et sauvegardées en sauvegardant la banque. La quantité de notes dépend entièrement de combien de mémoire CPU vous disposez et de la proportion allouée aux séquences. Un E4X (avec 4M de RAM Preset) peut stocker plus de 400.000 notes. Les autres modèles Emulator peuvent stocker jusqu'à 97.000 notes. Le séquenceur 16-pistes peut enregistrer les changements de programme, les changements de contrôleur et les données de système exclusif aussi bien que les informations de note et de vitesse.

Astuce: La fonction Memory Configuration, située sous Master, menu Setup, vous permet de régler la proportion de mémoire Sequence dans la RAM CPU.

SVP référez-vous au chapitre 4, Effets & Séquenceur pour plus de détails concernant le séquenceur.

Le menu Sequence Manage contient six sous-menus:

- **Utilities** - Contient les Copy, Info, les fonctions Setup, Time Display, et Memory Status.
- **Name** - Vous permet de nommer vos séquences.
- **Transport** - Les contrôles de transport peuvent contrôler le séquenceur interne, un séquenceur externe ou un autre appareil via MIDI Machine Control. Cet écran contrôle aussi le statut de chaque piste. Les quatre statuts disponibles sont: Record, Play, Mute et Solo.
- **Erase** - Vous permet d'effacer la séquence en cours.
- **Export** - Vous permet d'exporter la séquence en cours de sélection en tant que Standard MIDI File.
- **Jukebox** - Vous permet de jouer successivement jusqu'à 8 séquences.

Pour Accéder au Menu Sequence Manage:

Tenez pressée la touche Shift (point décimal) et pressez la touche assignable 1 (Sequencer). Le menu Sequence Manage illustré page précédente apparaîtra.

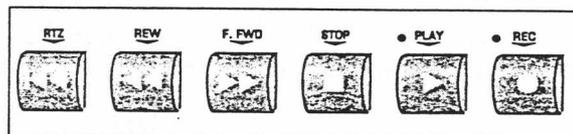
Astuce: Sur l'E4K, vous pouvez simplement presser la touche Sequencer.

Pour Changer la Séquence en Cours:

A partir du menu **Sequence Manage**, utilisez le contrôle Data ou les touches Inc/Dec pour sélectionner un des dix emplacements de séquence.

CONTRÔLES DE TRANSPORT DU SEQUENCEUR

Ces contrôles doivent vous être familiers. Ils fonctionnent exactement comme ceux d'une platine cassette ou de tout autre magnéto à bande.



- RTZ**..... Vous ramène au début de la séquence.
REW..... Vous permet de reculer dans la séquence.
F. FWD..... Vous permet d'avancer dans la séquence.
STOP..... Arrête immédiatement la séquence.
PLAY..... Joue la séquence à partir de sa position en cours.
REC..... Démarre l'enregistrement.

(Lorsque pressé en combinaison avec Play.)

Astuce: Vous pouvez programmer les touches assignables pour démarrer et stopper la séquence.

Pour Enregistrer une Séquence:

Pressez le bouton **Rec** situé sur le panneau frontal, (le LED rouge se mettra à clignoter) puis pressez le bouton **Play**.

Pour Restituer une Séquence:

Pressez le bouton **Play** situé sur le panneau frontal. Pour démarrer la séquence du début, pressez d'abord le bouton **RTZ** (Return-To-Zero).

MIDI Globals

Type	Total	Used	
Preset	504k	0k	0%
Sample	8mb	6 21mb	77%
Mode	Cntrls1	Cntrls2	Prefs1 Prefs2

Le menu MIDI Globals vous permet de changer les paramètres MIDI qui agissent sur l'opération MIDI générale. Vous pouvez y accéder en pressant la touche MIDI à partir de l'écran Memory Statistics.

Le menu MIDI Globals comprend trois sous-menus:

- **Mode** - Permet de sélectionner le canal MIDI de base, le mode MIDI, le numéro d'identification de l'appareil, et le statut de contrôle local.
- **Controllers 1 & 2** - Permet de spécifier les numéros de contrôleurs MIDI reçus par l'Emulator (et envoyés par l'E4K).
- **Preferences 1 & 2** - Diverses fonctions MIDI telles que Velocity Curve, Controller Sensitivities, etc. qui sont stockées dans la Flash RAM.

MIDI Mode

← PREV	MIDI Mode	NEXT → MIDI Controllers 1
F1	Basic Channel: 1	
F2	MIDI mode : omni	
F3	MIDI Device ID: 0	

BASIC CHANNEL

Le canal MIDI de base (ou Basic Channel) est le canal transmis au travers du connecteur MIDI Out (sur l'E4K) et le canal qui sera enregistré dans le séquenceur. Il est aussi utilisé en mode Poly. **En mode Poly, les données MIDI sont uniquement reçues sur le canal de base sélectionné et les données sur tout autre canal sont ignorées.**

Pour Spécifier le Canal MIDI de Base:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Mode** (F1). Le menu MIDI Mode apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Basic Channel en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F1.
5. Spécifiez le canal MIDI de base à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

Astuce: Sur l'E4K, le canal MIDI de base peut aussi être spécifié à partir de l'écran Multimode. Sélectionnez simplement le canal désiré et pressez la touche de fonction SetKybd (F2).

SELECTION DU MODE MIDI

Les trois modes MIDI suivants peuvent être utilisés:

- **Mode Omni** - L'Emulator reçoit les données MIDI sur n'importe quel canal ou tous les canaux MIDI à la fois, et joue le preset en cours.
- **Mode Poly** - L'Emulator reçoit les données MIDI uniquement sur le canal MIDI de base, et joue le preset en cours.
- **Mode Multi** - L'Emulator reçoit les données MIDI sur n'importe quel canal et sur tous les canaux MIDI à la fois, et joue le preset assigné à chacun des canaux MIDI dans l'écran principal Multimode.

Pour Changer le Mode MIDI:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Mode** (F1). Le menu MIDI Mode apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur MIDI Mode en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F2.

5. Changez le mode MIDI à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

MIDI DEVICE ID

Cette fonction permet à un appareil de programmation SysEx externe de faire la distinction entre plusieurs Emulators. Dans ce cas, chaque Emulator doit avoir un numéro d'identification différent.

Pour Changer le Numéro d'Identification MIDI:

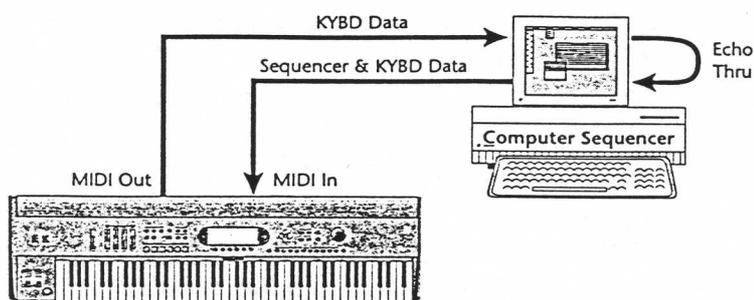
1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Mode** (F1). Le menu MIDI Mode apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur MIDI Device ID en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F3.
5. Changez le numéro d'identification à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

LOCAL CONTROL

Cette fonction (qui est uniquement disponible sur l'E4K) est utilisée pour déconnecter le clavier et les contrôleurs (molettes, potentiomètres à glissière, pédales, etc.) de la section de génération sonore. Toutefois, le clavier et les contrôles sont toujours transmis via MIDI. Local Control est normalement désactivée lors d'enregistrements dans un séquenceur MIDI (mettre le séquenceur sur Echo Thru).

Pour Activer/Désactiver le Contrôle Local:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Mode** (F1). Le menu MIDI Mode apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Local Control en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F4.
5. Activez/désactivez la fonction à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.



Désactiver la fonction Local Control vous permet d'utiliser la caractéristique Echo Thru de votre séquenceur. Si Local Control avait été activée dans l'exemple illustré ci-dessus, les notes jouées sur le clavier auraient été renvoyées par le séquenceur et restituées deux fois.

MULTIMODE - MIDIMIX

Lorsque Multimode est sélectionné comme mode MIDI, l'écran principal se transforme en écran Midimix. Cet affichage vous permet de visionner et de régler le preset, le volume, la panoramique, et les assignations de sortie des 16 canaux MIDI. Cette caractéristique est des plus utiles pour peaufiner les séquences multitimbrales. Cet affichage vous permet aussi d'outrepasser la sortie programmée dans la voix. Tout changement de volume, de panoramique, et de preset effectué se reflétera dans cet affichage. (Volume = contrôleur MIDI continu #7, Pan = contrôleur MIDI continu #10.)

Multimode		volume	pan	submix	pitch	mod
Ch 1	0000 Untitled Preset	127	+0	voice	0	0
Ch 2	Disabled	127	+0	voice	0	0
Ch 3	Disabled	127	+0	voice	0	0
Ch 4	Disabled	127	+0	voice	0	0
+						
SetKybd View Load... Save... Omni						

Astuce: Presser et tenir la touche fléchée "verrouille" les touches de fonction affichées en bas de l'écran.

Pour Changer le MidiMix:

1. Mettez le mode MIDI sur **Multi** tel que précédemment décrit ou sélectionnez simplement Multi après avoir pressé la touche fléchée dans l'écran Preset principal.
2. Sélectionnez le canal MIDI que vous voulez enregistrer en utilisant les touches Curseur haut/bas (Ch 1 est un bon point de départ). Sélectionnez le canal MIDI sur votre clavier MIDI ou pressez **SetKybd** sur l'E4K. Le canal sélectionné sera enregistré sur la première piste.
3. Pressez la touche fléchée droite pour afficher (ou changer) les valeurs des contrôleurs MIDI A-H. Ces valeurs peuvent aussi être éditées exactement comme si vous manipuliez physiquement ces mêmes contrôleurs.

Ch 1	0	0	0	0	0	0	0	0
Ch 2	0	0	0	0	0	0	0	0
Ch 3	0	0	0	0	0	0	0	0
Ch 4	0	0	0	0	0	0	0	0

↓

SetKybd View Load... Save... Omni

4. Pressez la touche **View** pour faire basculer le MIDI Mix en mode d'affichage graphique.
- *La valeur Pan s'ajoute à celle faite dans la voix et n'est pas un réglage absolu.*

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

P002 Sitar V: 83 P: -54 M: voice ←

5. Sélectionnez le canal MIDI désiré en utilisant les touches Curseur haut/bas.
6. Sélectionnez le preset, le volume, la panoramique, ou la voie de sortie à l'aide des touches Curseur gauche/droit. Changez les valeurs des paramètres en utilisant le contrôle Data, les touches Inc/Dec, ou le clavier numérique.
7. Mettez le mode MIDI sur Poly ou Omni pour changer l'écran principal au format d'affichage de preset individuel.
8. Pressez la touche fléchée puis la touche **View** pour changer l'affichage en mode Liste. Cet écran affiche les valeurs des molettes de Pitch et de Modulation. Ces valeurs peuvent aussi être modifiées comme si vous manipuliez vraiment ces mêmes molettes situées sur la gauche du clavier.

Si vous avez installé la Carte d'Extension des Canaux MIDI:

Pressez la touche **Next** pour visualiser les canaux MIDI additionnels. Le diagramme ci-après vous montre comment les canaux MIDI sur la carte d'extension correspondent aux canaux internes.

Arrivant	Interne	Arrivant	Interne
Chan 1	Chan 17	Chan 9	Chan 25
Chan 2	Chan 18	Chan 10	Chan 26
Chan 3	Chan 19	Chan 11	Chan 27
Chan 4	Chan 20	Chan 12	Chan 28
Chan 5	Chan 21	Chan 13	Chan 29
Chan 6	Chan 22	Chan 14	Chan 30
Chan 7	Chan 23	Chan 15	Chan 31
Chan 8	Chan 24	Chan 16	Chan 32

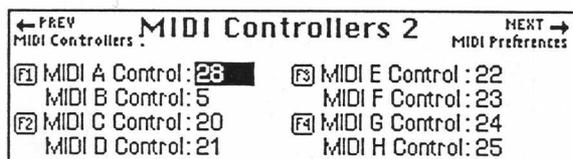
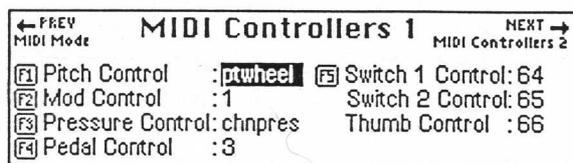
Remarque: Pour changer des banques de programmes via système exclusif MIDI, envoyez:

Bn 00 00 20 II Cn pp où,
n = le numéro de canal MIDI (0-F)
II = Le numéro de banque (00-06)
pp = Le preset dans la nouvelle banque (00-7F)

Ce qui vous permet d'accéder aux presets supérieurs à 128 via MIDI.

Sur votre séquenceur: Utilisez le contrôleur continu #32.

MIDI Controllers



Remarque: Seul l'E4K est muni du "Thumb Control". Sur les autres Emulators, l'opération est appelée "Switch 3 Control".

Ce menu est celui où vous assignez les 15 contrôleurs MIDI continus qui seront reçus. Les contrôleurs affichés sur la première page ainsi que les MIDI A-H de la deuxième page seront aussi transmis sur le canal de contrôle indiqué. Les contrôleurs MIDI que vous assignez seront utilisés par tous les presets. (**Remarque:** les noms donnés aux contrôleurs tels que "Pitch Control" et "Mod Control" sont arbitraires; en effet, ils peuvent être assignés à n'importe quelle destination dans le menu Preset Edit.)

Attention: Le contrôleur continu MIDI #7 est assigné en permanence au volume et le contrôleur #10 à la panoramique. Utiliser ces numéros pour d'autres fonctions peut engendrer des résultats imprévisibles.

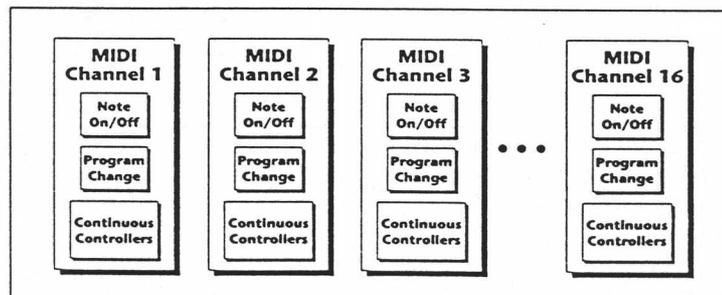
Pour Spécifier les Contrôleurs MIDI Continus:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Controls 1** ou **2** (F2 ou F3). Le menu MIDI Controllers apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur le nom du contrôleur désiré en utilisant les touches Curseur ou en pressant les touches de fonction "F" indiquées.
5. Sélectionnez les numéros de contrôleurs MIDI à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

Astuce: Assigner le contrôleur n'est que la moitié de la connexion. La destination du contrôleur doit aussi être assignée dans Preset Edit, sous-module Cords.

A Propos des Contrôleurs MIDI

Vous devez probablement déjà savoir que vous pouvez utiliser jusqu'à 16 canaux MIDI. Chacun de ces 16 canaux MIDI utilise basiquement 3 types de message: *note on/off*, *program changes*, et *continuous controller*.



La plupart des claviers MIDI, en plus de quelle note est jouée, envoie aussi une information de contrôle en temps réel. Les sources de contrôle en temps réel sur l'E4K incluent la molette de Pitch, la molette de Modulation, la pédale de contrôle, l'aftertouch, les deux commutateurs au pied et les quatre faders de contrôle en temps réel. Tout ça pour plus d'expression et de contrôle sur le son.

L'information de contrôleur en temps réel est envoyée sur des canaux différents appelés *canaux de contrôleur continu*. Il y a une série de 32 canaux de contrôleur continu pour chacun des 16 canaux MIDI. Certains des canaux de contrôleur continu, tel que la molette de Pitch, le volume, et la panoramique, ont été standardisés. Par exemple, le volume est généralement envoyé sur le canal de contrôleur continu #7.

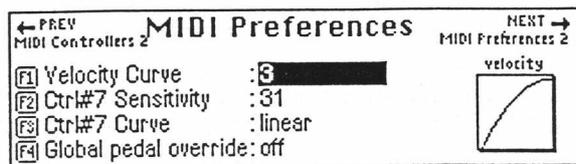
N'importe quel contrôleur continu peut être envoyé vers n'importe quelle destination de modulation en temps réel. Les connexions internes pour un preset particulier sont effectuées dans le menu Preset Edit.

Les contrôleurs en temps réel sur l'E4K sont aussi transmis via le connecteur MIDI Out sous le numéro de contrôleur que vous avez spécifié. Spécifiez tout simplement le numéro de contrôleur du contrôle à glissière de l'E4K (A-D) de manière à ce qu'il soit identique au numéro sur l'appareil récepteur. (Assurez-vous que les canaux MIDI sont aussi les mêmes.) C'est tout!

Astuce: Voici une liste des numéros de quelques contrôleurs continus standardisés:

0 - Chgmt de Banque MIDI MSB	9 - Indéfini
1 - Molette de Modulation	10 - Panoramique
2 - Breath Controller	11 - Expression
3 - Pédale	11 - Chgmt de Banque LSB
4 - Pédale	64 - Sustain (on/off)
5 - Portamento Time	65 - Portamento (on/off)
6 - Data Entry	66 - Sostenuato (on/off)
7 - Volume	67 - Pédale Douce (on/off)
8 - Balance	69 - Pédale Hold (on/off)

MIDI Preferences



Ce sous-menu contient plusieurs fonctions MIDI globales additionnelles.

VELOCITY CURVE

Les valeurs de vélocité arrivant peuvent être étalonnées par une des quatorze courbes disponibles afin de mieux s'adapter à votre style de jeu ou à votre contrôleur MIDI. Sélectionner "linear" laisse les données de vélocité inchangées. La forme de la courbe sélectionnée est affichée dans la fenêtre. Sélectionnez la courbe qui fonctionne le mieux pour vous.

Pour Sélectionner la Courbe de Vélocité:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Prefs 1** (F4). Le sous-menu MIDI Preferences 1 apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Velocity Curve en utilisant les touches Curseur ou en pressant la touche de fonction F1.
5. Spécifiez la courbe de vélocité à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

CTRL#7 SENSITIVITY

Cette fonction vous permet de façonner la courbe de réponse pour le contrôleur continu #7 (Volume) à votre propre goût, ou de mieux l'adapter à un autre équipement. Les numéros les plus bas compressent la plage de contrôle du volume, en élevant le niveau du volume aux valeurs les plus basses du contrôleur #7 L'action de ce contrôle est indiquée dans l'affichage de la courbe sur le côté droit de l'écran.

Pour Régler la Sensibilité du Contrôleur MIDI #7:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Prefs 1** (F4). Le sous-menu MIDI Preferences 1 apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Ctrl #7 Sensitivity en utilisant les touches Curseur ou en pressant F2.
5. Tout en envoyant des messages sur le contrôleur #7, réglez la sensibilité à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

CTRL#7 CURVE

C'est un autre réglage pour aider à adapter l'Emulator à un autre type d'équipement. Trois courbes sont possibles: Linear, Squared ou Logarithmic. L'action de ce contrôle est indiquée dans l'affichage de la courbe sur le côté droit de l'écran.

Pour Spécifier la Courbe du Contrôleur #7:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Prefs 1** (F4). Le sous-menu MIDI Preferences 1 apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Ctrl #7 Curve en utilisant les touches Curseur ou en pressant F3.
5. Tout en envoyant des messages sur le contrôleur #7, ajustez la courbe à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

GLOBAL PEDAL OVERRIDE

Cette fonction permet d'outrepasser toutes les assignations de pédale effectuées dans la voix, et force la pédale à devenir une pédale de volume général émulant le contrôle de volume du panneau frontal.

Pour Activer/Désactiver Global Pedal Override:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Prefs 1** (F4). Le sous-menu MIDI Preferences 1 apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Global Pedal Override en utilisant les touches Curseur ou en pressant F4.
5. Activez/désactivez Global Pedal Override à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

RECEIVE PROGRAM CHANGE ON/OFF

Cette spécificité permet d'appliquer ou d'ignorer les commandes de changement de programme reçues.

Remarque: Pour changer des banques de programmes via système exclusif MIDI, envoyez:

Bn 00 00 20 II Cn pp où,

n = le numéro de canal MIDI (0-F)

II = Le numéro de banque (00-06)

pp = Le preset dans la nouvelle banque (00-7F)

Ce qui vous permet d'accéder aux presets supérieurs à 128 via MIDI.

Sur votre séquenceur: Utilisez le contrôleur continu #32.

Pour Activer/Désactiver Receive Program Change:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Prefs 2** (F5). Le sous-menu MIDI Preferences 2 apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Receive Program Change On/Off en utilisant les touches Curseur ou en pressant F1.
5. Activez/désactivez Receive Program Change à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

SEND PROGRAM CHANGE ON/OFF

Lorsque des presets sont sélectionnés à partir du panneau frontal, les commandes de changement de programme MIDI peuvent être ou peuvent ne pas être envoyées via le port MIDI Out.

Remarque: Send Program Change ne fonctionne pas en mode Multi.

Pour Envoyer un Changement de Programme:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Prefs 2** (F5). Le sous-menu MIDI Preferences 2 apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Send Program Change On/Off en utilisant les touches Curseur ou en pressant F2.
5. Activez/désactivez Send Program Change à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.

MAGIC LOAD PRESET

Cette fonction permet de charger des banques à partir du disque dur au moyen d'une commande MIDI. Le "Magic Preset" est un numéro de preset qui signale à l'Emulator que la prochaine commande de changement de preset sera le numéro de banque à charger. Par conséquent, pour charger une banque de disque dur via MIDI, deux commandes de changement de programme doivent être envoyées, le Magic Preset et le numéro de banque. Par exemple, si le Magic Preset est sur "P85", et que l'Emulator reçoit une commande de changement de preset de 85 suivie d'une autre commande de changement de preset de 11, l'Emulator chargera la banque 11 à partir du disque dur. L'Emulator chargera à partir du drive et du dossier en cours. Le Magic Preset est programmable, et peut être désactivé ou spécifié sur n'importe quel numéro de preset de 0 à 127.

Astuce: Assurez-vous de bien envoyer les deux commandes de changement de programme comme événements séparés. Certains séquenceurs n'envoient qu'un seul changement de programme si les deux commandes sont situées sur le même temps.

Pour Spécifier le Preset de Chargement Magique:

1. Pressez la touche **Master**. Son LED s'allumera et l'écran Memory Statistics apparaîtra.
2. Pressez **MIDI** (F6). Le sous-menu MIDI Globals apparaîtra.
3. Pressez **Prefs 2** (F5). Le sous-menu MIDI Preferences 2 apparaîtra.
4. Positionnez le curseur sur Magic Load Preset en utilisant les touches Curseur ou en pressant F3.
5. Spécifiez le Preset Magique à l'aide du contrôle Data, ou des touches Inc/Dec.
6. Pressez **Exit** deux fois pour revenir à l'écran Memory Statistics.