

EMAX II

ECHANTILLONNEUR STEREO 16 BITS MULTI-TIMBRAL

Manuel d'utilisation

DARK SAX BRASS FUNK SLAP LA
ROCK BASS CYMBALS ANIMALS FLY
STEREO PIANO SECTION FALLS SOL
VERB FLUTE STRING CHAMBER BAR
SOPRANO REED ORCHESTRA HIT CY
NATIVE POWER METAL TOYS WIDE
STEREO SLAP DRUM ROCK BASS C
CRAZY HULL PIANO BELL LOW GRAN
MALLETTUMBA STEEL DRUMS MARIA
POP PAD JET BOOM BIG CITY BRASS
DUNE BARBER POLE TOCATTI SEVE
MINI SOLO 12 STRING GUITAR BALIN
GITANO CHOIR VELOCITY FALLS RA
PHANTAZIA KEYS PLEASE ZAPPER SI

E-mu Systems, Inc.
Music-Land Distribution

En cas de besoin noter ici
le numéro de série de votre
EMAX 2

INTRODUCTION
Conventions
Diagrammes
Comment l'EMAX II se connecte les sons
Les bases de Sampling
Le langage
L'EMAX Vain

EMAX 2
Echantillonneur Multi-Timbral Numérique
Manuel d'utilisation

© 1989 E-mu Systems, Inc.

Tous droits réservés par AudioLand pour la traduction française

Version américaine :
Ecrit par Craig ANDERSON et illustrée par Riley SMITH
Couverture par Dan Borba

Version française par Yves OTTINO

IMPORTANT : Pour obtenir la garantie de votre EMAX 2,
l'autocollant comportant le numéro de série de votre machine
doit être intact. Vous devez également posséder une facture ou
tout autre document pouvant prouver votre achat. Si il n'y pas
d'autocollant avec le numéro de série, veuillez contacter
MUSIC-LAND.

Autres Opérations Dynamique Processing 20

- SOMMAIRE -

INTRODUCTION	1
Connections	3
Diagramme	4
Comment l'EMAX II organise les sons	7
Les bases du Sampling	-
La Banque	8
Samples et Voix	9
Fabrication d'un Preset	-
Le Preset en cours	-
La Voix en cours	10
La Première et la Seconde Voix	-
Le Module	-
La Fonction	-
Activer un Module	11
Le Lecteur de Disquette	-
Le Disque Dur	-
Un Clavier sensible à la Vitesse	-
Aftertouch	-
Autres définitions	12
Envoyez votre Carte de Garantie	-
VISITE GUIDEE #1	13
Chargement des Disquettes	-
Charger une Banque à partir du Disque Dur	-
Sélection des différents Presets	14
Le Système Modulaire de l'EMAX II	-
VISITE GUIDEE #2	16
<u>Désignation de la Voix en cours</u>	-
VISITE GUIDEE #3	18
<u>Traitement d'une Voix par Dynamic Processing</u>	-
- Changer la Fréquence de Coupure du Filtre	-
- Changer la Brilliance du Filtre	-
- Changer l'Enveloppe de Coupure du Filtre	19
- VCA	-
- Autres Opérations Dynamic Processing	20
- Qu'est ce que la Vitesse	-

VISITE GUIDEE #4	21
<u>Real Time Controls</u>	-
- Pitch Bend	-
- Changer la Destination de la Molette de Modulation	-
- Sélection des Sources et des Destinations	-
VISITE GUIDEE #5	23
<u>Sampling de base</u>	-
VISITE GUIDEE #6	24
<u>Digital Processing</u>	-
- Mise en Boucle d'une Voix	-
- Montage	25
- Mélange de Voix	-
VISITE GUIDEE #7	25
<u>Gérer la Banque</u>	-
- Effacer un Preset	-
- Charger un Preset	26
VISITE GUIDEE #8	26
<u>Le Séquenceur</u>	-
INSTRUCTIONS GENERALES	27
1. Sélection du Preset en cours	-
2. Quitter une Fonction	-
3. Numéros de Note	-
4. Maniement des Disquettes	28
<u>Les Boutons de Fonction</u>	29
1. Transpose	-
2. Drive Select	30
3. Load Bank	-
4. Enter	31

MASTER	32
1. Master Tune	-
2. Memory Remaining	-
3. Velocity Curve	33
4. Erase All Memory	-
5. Format Disk	34
6. Erase HD Bank	35
7. Bird Run	36
8. Backup/Restore	-
9. Special	39
SAMPLE	43
1. Vu Mode/Gain	-
2. Place Sample	-
3. Sample Rate	44
4. Sample Length	45
5. Threshold	46
6. Arm Sampling	-
7. Force Sampling	47
8. Stop Sampling	-
0. Change Current Sample	-
DIGITAL PROCESSING	48
0. Change Current Voice	-
1. Truncate	49
2. Etablir les Points Loop Start et Loop Length	50
<u>Autolooping</u>	<u>52</u>
3. Etablir les Points Release, Loop Start, et Length	54
4. Les Modes Loop On, Loop In Release, et Backwards	56
5. Taper	-
6. Splice	57
7. Combine Voices	59
8. Crossfade Loop	60
9. Digital Effects	61

PRESET MANAGEMENT

	65
1. Load Preset	-
2. Save Compressed	66
3. Create Preset	67
4. Erase Preset	-
5. Copy Preset	68
6. Rename Preset	-
7. Preset Size	69
8. Save All 16-bit	70

PRESET DEFINITION

	71
1. Copy Voice(s)	-
2. Edit Assignment	73
3. Erase Voice(s)	75
4. Stereo Voice	76
5. Velocity Crossfade/Switch, Positional Crossfade	78
6. Arpeggiator Setup	80
7. MIDI Setup	87
8. Pitch Bend Range	91
9. Real Time Controls	-

DYNAMIC PROCESSING

	97
00. Change Current Voice	-
11. Voice Attenuation, Tuning, et Delay	98
12. VCA Envelope	99
13. Filter Frequency, Q, Envelope Amount, Tracking	100
14. Filter Envelope	101
15. LFO Setup (Rate, Delay, Variation)	102
16. LFO To (Vibrato, Tremolo, Filter Fc, Panning)	103
17. Velocity To (Level, Filter Fc, Filter Q, Pitch)	104
18. Velocity To (VCA Attack, Filter Attack, Panning)	105
19. Panning	-
20. Chorus	106
21. Keyboard Mode (Solo, Transpose, Output Channel Assignment)	-
22. Control Enable	107

SEQUENCER 108

SEQUENCER MANAGE 109

- Select Sequence -
- 1. Tempo -
- 2. Clock Source 110
- 3. Load Sequence 111
- 4. Erase Sequence 112
- 5. Copy Sequence 113
- 6. Rename Sequence 114

SEQUENCER SETUP 115

- 1. Track Status -
- 2. Track Preset 116
- 3. Auto Extend -
- 4. Erase Track 117
- 5. Bounce Track 118
- 6. SuperMode -

APPLICATIONS AVANCEES 121

- SPECTRUM SYNTHESIS -
- MIDI SAMPLE DUMP 136

Vous êtes impatients d'entendre l'EMAX II ?

Suivez très exactement les directions suivantes, et tenez vous prêt à entendre des sons qui décoiffent. (ne vous inquiétez pas si vous faites une erreur ou rencontrez des problèmes car la procédure d'utilisation vous sera décrite ultérieurement de façon beaucoup plus détaillée).

1. L'EMAX II éteint, connectez les sorties RIGHT et LEFT ou RIGHT MONO, situées sur le panneau arrière, à un système d'amplification de meilleure qualité possible.
2. Vérifiez si le sélecteur de voltage est bien sur 220 volts, puis branchez le câble secteur dans une prise appropriée.
3. Assurez vous qu'aucune disquette ne se trouve dans le Drive. Sinon, éjectez la.
4. Activez l'EMAX II. Après quelques secondes, "Please Insert Disk" sera affiché si vous ne possédez pas de Disque Dur, ou, "Checking SCSI 1, then Booting from SCSI 1" si au contraire vous en possédez un.

Si vous n'avez pas de Disque Dur, introduisez dans le Drive une des disquettes livrées avec votre EMAX II. Ce dernier commencera alors à en charger le Software.

5. Pressez le bouton DRIVE SELECT situé sur le panneau frontal. Sélectionnez "SCSI 0: Floppy" à l'aide de la glissière Data si vous voulez charger une disquette, ou, "SCSI 1 Conner" si vous possédez un Disque Dur. Puis, pressez ENTER.
- 6a. Pressez le bouton LOAD BANK, introduisez une disquette, et pressez ENTER.
- 6b. Pressez le bouton LOAD BANK, puis sélectionnez une des banques de sons dans le Disque Dur à l'aide de la glissière Data. Lorsque l'une d'elles vous convient, pressez ENTER.
7. Montez la glissière de Volume jusqu'à son maximum, et jouez.
8. L'affichage indiquera le numéro d'identification (P suivi de deux chiffres) et le nom du son que vous êtes en train de jouer. Les sons sont appelés **PRÉSETS** pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin dans cette notice.

9. Utilisez le clavier numérique situé en dessous de l'afficheur afin d'appeler les différents Presets. Lorsque vous arriverez à la fin des Presets d'usine disponibles, l'affichage indiquera "Empty Preset".

Il se peut que les Molettes situées sur la gauche du clavier ne soient pas opérationnelles pour certains Presets; en effet, cela dépend des fonctions qui leur ont été assignées dans ces Presets.

Pour charger une autre disquette, pressez LOAD BANK, et l'affichage indiquera "Load All Presets And Sequences".

Introduisez une disquette, puis pressez ENTER. Une nouvelle banque de sons sera alors chargée.

REMARQUE: Certaines banques de sons demandent de charger deux ou plusieurs disquettes. Dans ce cas, introduisez les dans le Drive en suivant un ordre logique (1, 2, 3, etc...).

Afin d'essayer d'autres banques de sons à l'intérieur du Disque Dur, pressez LOAD BANK, et répertoriez celles disponibles à l'aide de la glissière Data.

CONNECTIONS

● **STEREO:** Lorsque vous aurez entendu l'EMAX II en stéréophonie, vous ne voudrez plus jamais entendre parler de la monophonie. Connectez les sorties audio LEFT et RIGHT aux entrées de votre console de mixage. Vous pouvez aussi brancher un casque stéréo à la sortie LEFT. Pour une meilleure Dynamique, placez le contrôle de Volume (situé sur le panneau frontal) à son maximum.

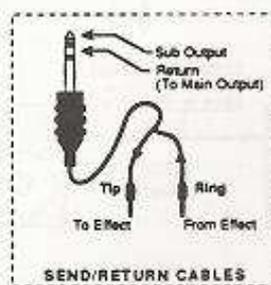
● **MONO:** Si vous utilisez un amplificateur monophonique, connectez simplement la sortie RIGHT MONO à celui-ci. Les amplis pour guitare ne sont pas recommandés parce qu'ils sont généralement bruyants et de basse fidélité. Le niveau de sortie de l'EMAX II se trouve quelquepart entre Instrument et Line.

● **SORTIES SEPARÉES:** Huit sorties polyphoniques peuvent être utilisées afin de traiter individuellement (égalisation, effets...) des instruments spécifiques. N'importe quelle combinaison de Voix peut être assignée à n'importe quelle sortie en utilisant la fonction EDIT ASSIGNMENT dans le module PRESET DEFINITION, ou, la fonction KEYBOARD MODE dans le module DYNAMIC PROCESSING.

Chacune des sorties Sub A, Sub B, et Sub C sont stéréo et peuvent servir d'Envoi et de Retour d'effets (Send/Return) afin de traiter les Voix sélectionnées et ensuite les renvoyer aux sorties LEFT et RIGHT principales.

Les retours d'effets utilisés de cette façon permettent aussi d'ajouter des instruments additionnels aux sorties principales.

Ce diagramme montre le type de câble utilisé à cet effet...



Et celui-ci, comment tout cela fonctionne...

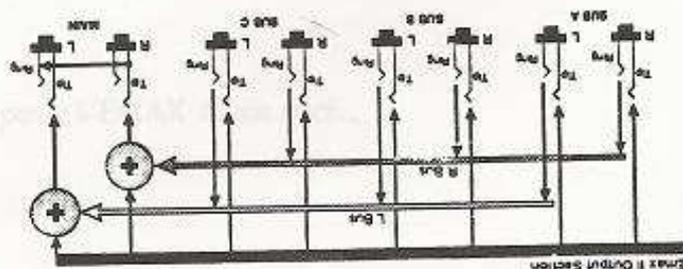
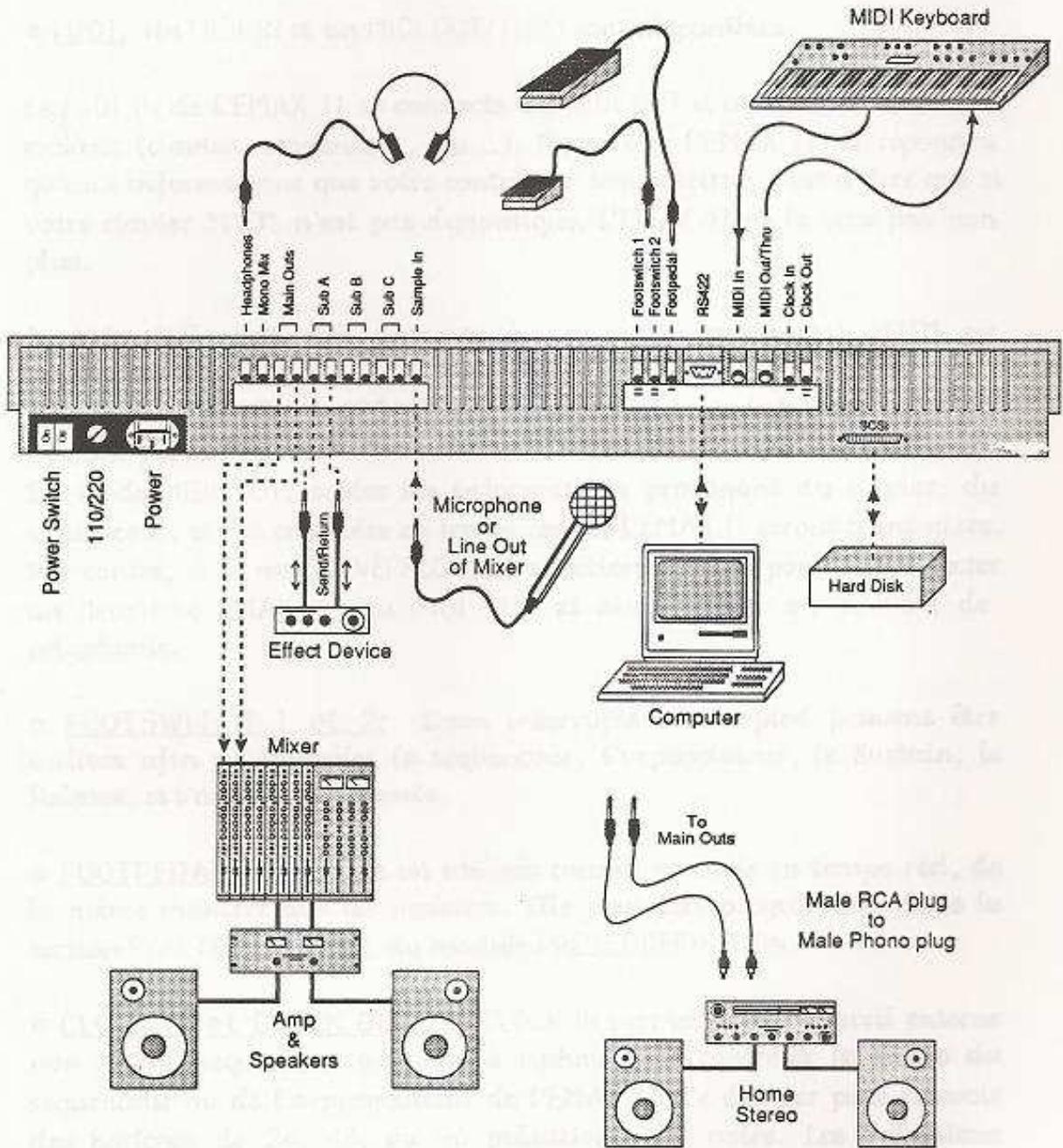


DIAGRAMME DES CONNECTIONS



Les connexions sont identiques pour l'EMAX II en rack.

- **SAMPLE IN:** L'entrée SAMPLE IN accepte n'importe quel signal (Microphone ou Line). Le niveau est ajustable à l'aide de la glissière Data lorsqu'en fonction VU MODE/GAIN dans le module SAMPLE, et peut être en même temps observé dans l'afficheur.

- **MIDI:** Un MIDI IN et un MIDI OUT/THRU sont disponibles.

Le MIDI IN de l'EMAX II se connecte au MIDI OUT d'un contrôleur MIDI externe (clavier, séquenceur, etc...). Notez que l'EMAX II ne répondra qu'aux informations que votre contrôleur transmettra, c'est à dire que si votre clavier MIDI n'est pas dynamique, l'EMAX II ne le sera pas non plus.

Le MIDI OUT peut être connecté à un autre instrument MIDI ou séquenceur.

En mode MIDI THRU, le MIDI OUT retransmettra toute information MIDI passant par le MIDI IN.

En mode MIDI OUT, seules les informations provenant du clavier, du séquenceur, et des contrôles en temps réel de l'EMAX II seront transmises. Par contre, si le mode OVERFLOW est sélectionné, vous pourrez connecter un deuxième EMAX II au MIDI OUT et ainsi opérer en 32 voix de polyphonie.

- **FOOTSWITCH 1 et 2:** Deux interrupteurs au pied peuvent être utilisés afin de contrôler le séquenceur, l'arpeggiateur, le Sustain, le Release, et l'avance des presets.

- **FOOTPEDAL:** La pédale est utilisée comme contrôle en temps réel, de la même manière que les molettes. Elle peut être programmée dans la section REALTIME CONTROL du module PRESET DEFINITION.

- **CLOCK IN et CLOCK OUT:** Le CLOCK IN permet à un appareil externe non-MIDI (séquenceur ou boîte à rythmes) de contrôler le tempo du séquenceur ou de l'arpeggiateur de l'EMAX II. Ce dernier peut recevoir des horloges de 24, 48, ou 96 pulsations par noire. Les pulsations doivent durer au moins 1 milliseconde et avoir un niveau de 1 à 5 volts. Le CLOCK OUT permet, à l'inverse, à l'EMAX II de contrôler d'autres appareils non-MIDI à une fréquence d'horloge de 24 pulsations par noire (6 millisecondes, 5 volts).

● **SCSI:** ou Small Computer Systems Device est un connecteur à 25 broches normalement utilisé pour des Disques Durs externes. Jusqu'à 7 appareils peuvent y être connectés, et chacun d'eux devra posséder son propre numéro d'identification (ID#.) afin que l'EMAX II puisse le distinguer des autres. Si vous avez un Disque Dur interne, son numéro sera ID#1; le lecteur de disquette, quand à lui, a le numéro ID#0.

Si deux appareils connectés au SCSI ont le même numéro d'identification, une malfonction en résultera. Consultez la notice d'emploi de votre appareil externe pour pouvoir changer son numéro d'identification.

REMARQUE: Activez toujours les appareils externes avant l'EMAX II.

● **RS-442:** Ce connecteur permet de transférer des données à grande vitesse d'un ou à un ordinateur externe (500K baud). Le câble nécessaire pour cette connection est généralement fourni avec des logiciels spécialisés (tels que Sound Designer de Digidesign).

● **SELECTEUR 110/220 VOLTS:** Permet d'utiliser l'EMAX II soit en 110, soit en 220 volts. Afin de changer le voltage, désactivez d'abord l'appareil, puis utilisez un tournevis plat pour passer d'un réglage à l'autre.

● **POWER ET FUSIBLE:** C'est par le connecteur POWER que passe le courant alimentant l'EMAX II.

Quand au fusible, il est localisé juste au dessus de ce connecteur. Avant de le changer ou de le vérifier, débranchez le câble secteur. L'EMAX II utilise des mini-fusibles fast-blo, 1 amp, 250 volts.

Si un fusible saute de nouveau après avoir été remplacé, faites réviser votre appareil.

COMMENT L'EMAX II ORGANISE LE SON

LISEZ CETTE SECTION TRES ATTENTIVEMENT SINON LA SUITE DE CETTE NOTICE RISQUE DE VOUS ETRE INCOMPREHENSIBLE.

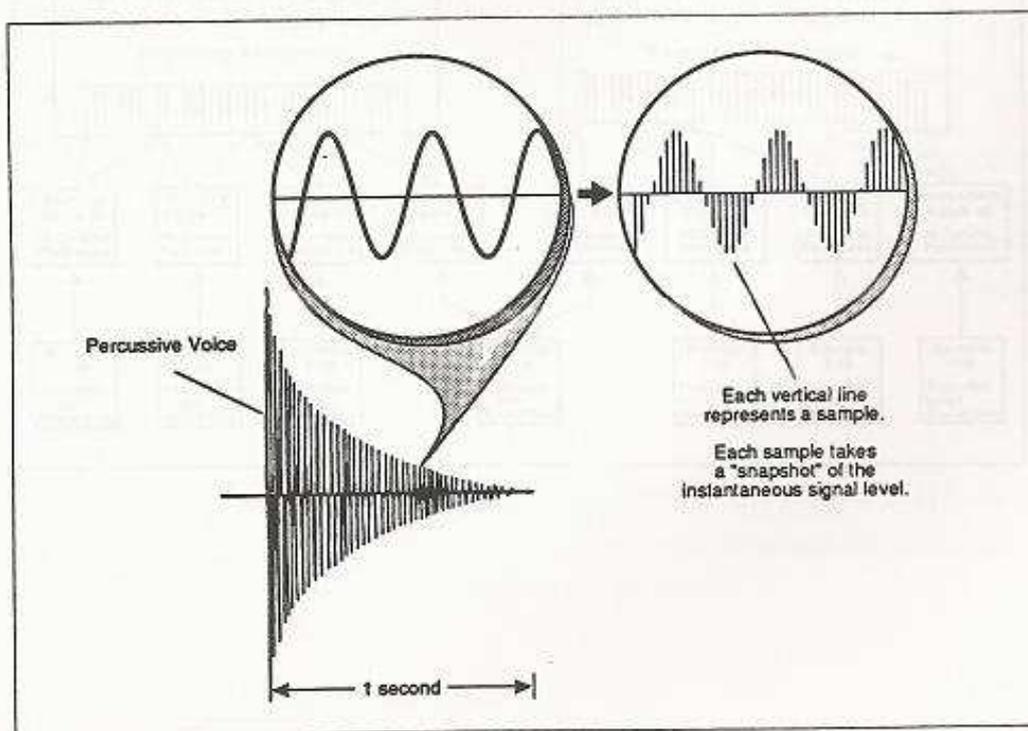
• LES BASES DU SAMPLING:

L'EMAX II est conceptuellement pareil à un magnétophone à bande dans le sens où il enregistre des sons. Par contre le procédé d'enregistrement en est très différent car l'EMAX II lui, le fait dans sa mémoire d'ordinateur. Les ordinateurs n'acceptent d'information que sous forme de chiffres, l'EMAX II convertit des signaux audio en chiffres. Il le fait en échantillonnant (sampling) le niveau du signal arrivant à une fréquence de 39.000 fois par seconde, et enregistre à la suite les différents niveaux obtenus dans sa mémoire d'ordinateur.

Le diagramme ci-dessous représente l'échantillonnage d'un son percussif d'une seconde. Le grossissement nous montre comment les SAMPLES (échantillons) reproduisent le niveau instantané du signal. Une fois stockés dans la mémoire de l'EMAX II, ces Samples peuvent être restitués (dans le bon ordre évidemment) afin de reconstruire le signal original.

Si un son de deux secondes est échantillonné, cela demande 2×39.000 ou 78.000 Samples à la plus haute fréquence d'échantillonnage. Des sons plus courts demandent moins de Samples.

REMARQUE: La fréquence d'échantillonnage peut être modifiée pour des raisons que nous aborderont plus tard.



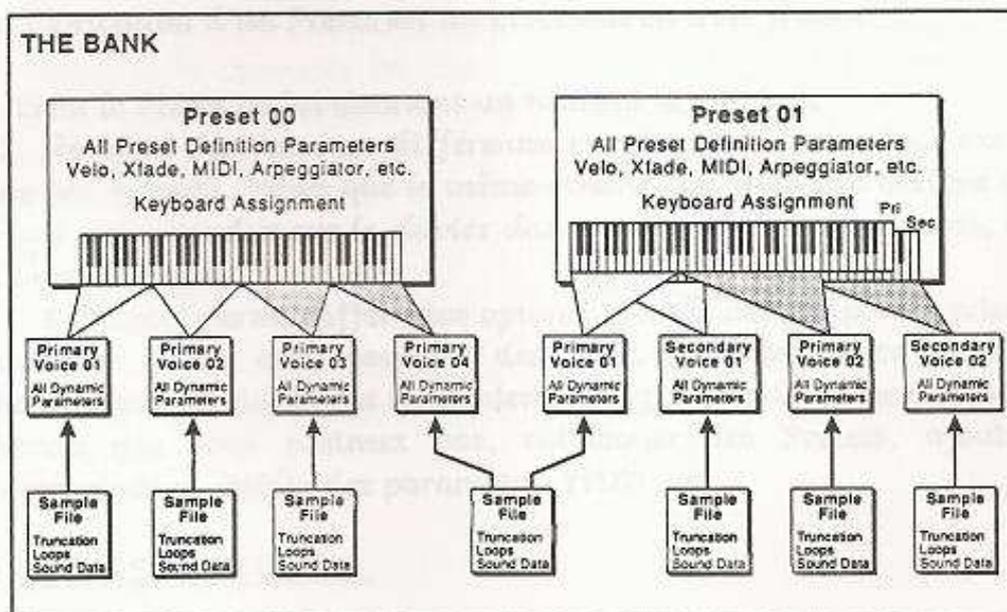
Un son peut être manipulé une fois enregistré. En effet, inverser l'ordre des Samples par rapport à celui dans lequel ils ont été échantillonnés permet d'obtenir un son à l'envers, restituer les Samples à une fréquence plus rapide permet d'élever le PITCH (hauteur du son), et les restituer à une fréquence plus lente de baisser ce Pitch.

• LA BANQUE.

La BANQUE (bank) contient toute la mémoire de l'EMAX II, ce qui inclus les données (data) de Preset, Voice, Sample, et Sequence. Il faut donc considérer la Banque comme le centre de stockage pour toutes les données de l'EMAX II.

Bien que la mémoire soit volatile, c'est à dire que les données disparaissent lorsque vous désactivez l'appareil ou chargez une nouvelle Banque, ces données peuvent être sauvegardées sur disquette ou sur Disque Dur afin de pouvoir, entre autres, y revenir plus tard.

Maintenant que nous avons un emplacement où sauvegarder l'information temporairement (la Banque), et deux moyens de la sauvegarder de façon permanente, voyons quelles sont les différentes sortes d'information concernées.



● SAMPLES ET VOIX.

Echantillonner un son crée un **SAMPLE**, la matière première avec laquelle l'instrument travaille. Le temps d'échantillonnage total disponible peut être divisé de différentes façons: un seul long Sample, beaucoup de petits Samples, quelques Samples moyens, etc...

Vous aurez noté qu'un Sample (échantillon) signifie l'enregistrement digital d'un son complet, ou chacun de tous les "instantanés" composant ce même son.

Vous pouvez traiter cet échantillon de base en le filtrant, en le raccourcissant, et ainsi de suite afin de créer une **VOIX** (voice).

Des Voix individuelles peuvent être sauvegardées puis rechargées comme parties d'un **PRESET**. Le Preset peut contenir jusqu'à deux Voix par note, chacune identifiable par un numéro à deux chiffres et le Pitch de la Voix originale.

● FABRICATION D'UN PRESET.

Une Voix peut être assignée à une seule note sur le clavier, ou transposée polyphoniquement sur une plus large étendue de ce même clavier.

Il est souvent nécessaire d'utiliser plusieurs Voix afin de fabriquer un Preset, étant donné qu'une trop large transposition d'une même Voix modifie le timbre de celle-ci.

La fabrication d'un Preset est un processus en trois phases:

1. Créer le Preset en lui donnant un numéro et un nom.

2. Assigner des Voix sur différentes étendues du clavier (par exemple, une par octave). Notez que le même échantillon peut être assigné à plus d'une seule étendue sur le clavier dans un Preset donné, et aussi, à plus d'un seul Preset.

3. Choisir parmi différentes options afin de définir plus précisément le Preset, telles que, assigner des Voix de façon à ce qu'elles se chevauchent partiellement ou totalement (effets de doublage), effacer des Presets que vous n'aimez pas, cataloguer des Presets, ajouter de l'arpeggiation, établir des paramètres MIDI, etc...

● LE PRESET EN COURS.

Lorsque vous chargez une disquette, un numéro de Preset s'affiche. C'est le Preset en cours (Current Preset). Si vous sélectionnez ou créez un autre Preset, il deviendra à son tour le Preset en cours.

● LA VOIX EN COURS.

Les Voix contenues dans un Preset peuvent être envoyées aux modules DYNAMIC PROCESSING et DIGITAL PROCESSING pour de plus amples modifications. Toutefois, étant donné qu'un Preset contient généralement plusieurs Voix, il est nécessaire de spécifier quelle(s) Voix vous voulez traiter, c'est à dire de sélectionner la Voix en cours, un autre processus en trois phases:

1. Appeler un Preset contenant la (les) Voix à traiter.

2. Sélectionner l'étendue du clavier à traiter. Cela sélectionnera automatiquement la ou les Voix contenue(s) dans l'étendue spécifiée (un groupe de Voix traitées simultanément est aussi désigné comme la "Voix en cours").

3. Vous pouvez envoyer la Voix en cours au travers des modules DYNAMIC PROCESSING et DIGITAL PROCESSING, après quoi elle retournera à la Banque dans sa forme modifiée.

● LA PREMIERE ET LA SECONDE VOIX.

Une note de l'EMAX II peut contenir jusqu'à deux Voix: la première (primary) et la seconde (secondary). Par exemple, la première peut être une note de guitare, et la seconde une version détournée de cette même note: si elles sont jouées simultanément, vous pourrez entendre un effet Chorus. La Dynamique du clavier peut aussi agir sur les Voix. Par exemple, si la première est une cymbale Ride et la seconde une Crash, vous entendrez la première si vous jouez doucement et la seconde si vous jouez fort (en admettant évidemment que vous l'avez établi ainsi auparavant).

● LE MODULE.

Un MODULE contrôle une section particulière de l'EMAX II.

Il y a six modules principaux et un module SEQUENCER comprenant six sous-modules.

● LA FONCTION.

Chaque module contient des Fonctions individuelles numérotées. Par exemple, fonction 2 dans le module MASTER permet de vérifier le montant de mémoire restante.

● ACTIVER UN MODULE.

Afin de travailler avec un module, vous devez d'abord l'activer. Pressez le bouton associé au module désiré, l'affichage indiquera alors l'identité de ce dernier, et combien de fonctions y sont disponibles.

Il y a deux moyens de sélectionner une fonction à l'intérieur d'un module: en utilisant la glissière Data jusqu'à ce que la fonction désirée soit affichée puis en pressant ENTER, ou en tapant simplement le numéro de fonction sur le clavier numérique.

REMARQUE: Si un module est déjà activé et que vous en avez fini avec une fonction, il n'est pas nécessaire de réactiver le module; tapez simplement le nouveau numéro de fonction.

● LE LECTEUR DE DISQUETTE.

Le lecteur de disquette (situé sur la gauche de l'appareil) permet de transférer des sons et des séquences dans et hors de l'EMAX II, et aussi de sauvegarder votre travail de façon permanente.

● LE DISQUE DUR.

Pourquoi des Disques Durs?

*Pour une plus grande mémoire: un Disque Dur peut contenir plusieurs Banques alors qu'une disquette seulement une moitié ou moins.

**Pour un accès plus rapide: une banque de 1 mégabyte peut être sauvegardée sur disque dur en 12 secondes (2 minutes pour une disquette), ou chargée dans l'EMAX II en 6 secondes (50 secondes pour une disquette).

● UN CLAVIER SENSIBLE A LA VELOCITE.

Un clavier sensible à la vitesse mesure combien de temps cela prend à une note pour passer de sa position haute à sa position basse, et utilise ces données afin de contrôler la dynamique.

● AFTERTOUCH.

L'aftertouch mesure la pression appliquée à une note après qu'elle ait été jouée. Il est généralement utilisé afin d'ajouter un vibrato ou un pitch-bend.

• AUTRES DEFINITIONS.

Les Archives: Nous avons chargé des Voix dans la banque, créé des Presets contenant ces Voix, et traité certaines de celles-ci. *Rappelez vous que la banque ne retiendra cette information qu'aussi longtemps que l'EMAX sera activé, ce qui nous amène au sujet de la sauvegarde des données.*

Commander à l'ordinateur central "Save All 16-bit" (PRESET MANAGEMENT 8) permet de sauvegarder toutes les données de la banque (Voix, Presets, et Sequences) de façon permanente.

L'EMAX II vous permet de sauvegarder votre travail dans un format EMAX I en utilisant un procédé de compression des données.

Une banque d'EMAX II de 1 mégabyte, lorsque compressée, peut être sauvegardée sur une seule disquette. Dans la plupart des cas la version compressée sera indiscernable de la version 16-bit.

Le cursor: Le cursor est une petite ligne qui apparait dans l'afficheur, et qui clignote lorsqu'il attend que vous entriez des données (chiffre ou lettre) concernant l'emplacement qu'il est en train de souligner.

La glissière data et les touches ON/YES ET OFF/NO: Virtuellement pour chaque fois que la glissière data sélectionne des options, les boutons ON/YES et OFF/NO peuvent opérer la même fonction.

N'oubliez pas de nous envoyer votre carte de garantie!!!

VISITES GUIDÉES

VISITE GUIDÉE #1

Ces Visites guidées vous permettent de vous accoutumer à l'EMAX II et à son opération de la manière la plus rapide possible.

Pour une meilleure compréhension, étudiez les dans l'ordre où elles vous sont présentées.

Aussi, si nous vous demandons de charger une disquette spécifique (Arco Strings, par exemple), faites le, même si vous aimeriez entendre un autre son, car cela a son importance et cela facilitera grandement votre tâche.

Suivez les directions qui vous sont données à la page 1, jusqu'au paragraphe 5, puis revenez à cette section...

● CHARGEMENT DES DISQUETTES

1. Pressez le bouton DRIVE SELECT et utilisez la glissière Data afin de sélectionner: "SCSI 0: Floppy".

2. Introduisez la disquette Arco Strings dans le Drive.

3. Pressez le bouton LOAD BANK. L'affichage indiquera: "Load All Presets and Sequences".

4. Pressez ENTER, ce qui chargera la disquette. Rappelez vous que charger une nouvelle Banque effacera celle en cours.

● CHARGER UNE BANQUE A PARTIR DU DISQUE DUR

Si vous utilisez un disque dur externe, vérifiez d'abord si il est correctement connecté et initialisé (MASTER 5).

1. Pressez DRIVE SELECT et localisez le disque dur (Hard Disk) à l'aide de la glissière Data. Numéros SCSI de 1 à 7.

2. Pressez LOAD BANK, l'affichage indiquera "Load Bank" ainsi que le nom et le numéro de la banque en cours. A l'aide de la glissière, répertoriez les banques disponibles et arrêtez vous lorsque vous trouvez la banque Arco Strings (4M Emax IIs-Plano & Strings), puis pressez ENTER.

***Vous pouvez aussi pressez LOAD BANK, et tapez simplement le numéro de la banque sur le clavier numérique.

L'affichage indiquera alors le numéro et le nom du Preset en cours (le cursor clignotera en dessous du premier chiffre). Commencez à jouer et ajustez le volume à un niveau d'écoute confortable.

● SELECTION DES DIFFERENTS PRESETS

1. La banque que vous venez de charger contient plusieurs Presets. Afin d'appeler un nouveau Preset, utilisez le clavier numérique (pour appeler le Preset 01 par exemple, tapez 0 puis 1, et non seulement 1).

Maintenant, tapez 0, puis 0; ces chiffres remplaceront ceux indiqués par le cursor clignotant.

2. L'affichage indiquera P00. Jouez...Super son n'est-ce pas?!!

3. Appelez d'autres Presets. Si vous tapez un numéro ne correspondant à aucun Preset, l'affichage indiquera "Empty Preset".

4. Vous pouvez aussi répertorier les Presets disponibles dans la banque à l'aide de la glissière. Leur nom s'affichera sur la ligne inférieure du Display; lorsque celui désiré apparaît, pressez ENTER afin d'en faire le Preset en cours.

5. Une méthode utile pour la scène est d'augmenter ou de diminuer le numéro du Preset en cours à l'aide des boutons CURSOR. (à vous d'arranger les Presets dans l'ordre désiré, évidemment).

● LE SYSTEME MODULAIRE DE L'EMAX II

Le côté gauche du panneau frontal comprend, le volume, la glissière Data, les boutons ON/YES et OFF/NO, l'afficheur à cristaux liquides, les deux boutons CURSOR, et le clavier numérique. Une fois que vous aurez sélectionné un module et une fonction, c'est dans cette région que vous désignerez les paramètres.

Les modules, quand à eux, se trouvent sur la droite du clavier numérique.

Les boutons de Fonction: LOAD BANK et ENTER permettent de charger des données à l'intérieur de L'EMAX II. DRIVE SELECT permet de sélectionner quel lecteur sera utilisé, et TRANPOSE comme son nom l'indique permet de transposer le clavier.

Sequencer: Ce module n'est autre qu'un enregistreur MIDI 16 pistes. Il comprend les modules SEQUENCER SET UP qui permet de préparer une séquence pour l'enregistrement, et SEQUENCER MANAGE pour le traitement des séquences. Toutes les fonctions Sequencer sont contrôlées par les boutons situés dans la colonne de gauche.

Master: Ce module contient les fonctions agissant sur tout le clavier ou la banque (master tune, erase all, format disk, etc...); ainsi que les commandes spéciales qui vous seront expliquées plus tard.

Sample: Ce module permet d'enregistrer des sons à l'intérieur de la banque.

Digital Processing: Dans ce module vous pouvez modifier la longueur d'une Voix, mettre en boucle n'importe quelle portion de celle-ci, faire que l'EMAX II trouve automatiquement le meilleur point de bouclage (AUTLOOP), mélanger deux Voix, amplifier ou atténuer la Voix, etc...

Preset Management: Ce module permet de charger et de sauvegarder des Presets, d'en créer, de les copier, les renommer, ou les effacer, et aussi de vérifier la place que prend un Preset dans la mémoire.

Preset Definition: Ce module vous permet de changer les paramètres à l'intérieur d'un Preset donné.

Dynamic Processing: Ce module permet d'établir des paramètres qui devraient être familiers à ceux qui ont déjà travaillé sur des synthés analogiques (VCA, VCF, AHDSR, LFO et autres).

□ Chaque module possède son propre interrupteur. Presser un de ces derniers active le module qui lui est associé, et un voyant le confirme en s'allumant. Le nom du module s'affiche alors sur la ligne supérieure du Display.

□□ Chaque module possède sa liste de fonctions imprimée sur le panneau frontal. Celles-ci sont accessibles seulement lorsque le module est activé et leur sélection s'effectue en tapant le numéro de la fonction désirée sur le clavier numérique.

□□□ Lorsque vous en avez terminé avec le module, pressez son bouton de nouveau afin de le désactiver, ou activez un autre module.

VISITE GUIDÉE #2

● DESIGNATION DE LA VOIX EN COURS

L'EMAX II possède deux modules conçus exclusivement pour le traitement des Voix à l'intérieur d'un Preset: DIGITAL PROCESSING et DYNAMIC PROCESSING.

Chacune des Voix stockées dans une banque peut être traitée indépendamment (des groupes de Voix peuvent être traités simultanément de la même manière).

Par conséquent, il est nécessaire de désigner la Voix ou le groupe de Voix qui sera traité(e).

1. Chargez la banque Arco Strings. L'affichage indiquera 00 comme Preset en cours. Sélectionnez le Preset #10-Demo Strings, puis activez le module DYNAMIC PROCESSING. L'affichage indiquera alors:

Lo : A-1
Select Lo Voice

2. Jouez sur le clavier en partant de la note la plus basse. Celle-ci sera affichée sur la ligne supérieure du Display, alors que la ligne inférieure montrera le numéro de la Voix ainsi que son pitch original (Le pitch original correspond à la hauteur de son du Sample).

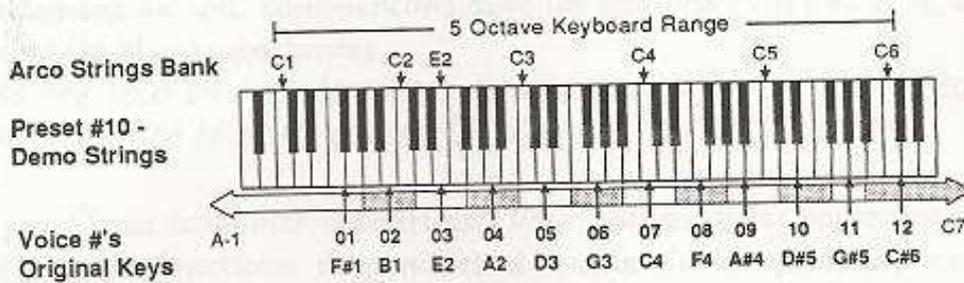
Lo : A-1
Pri : 01 Orig : F#0

La ligne inférieure restant inchangée jusqu'à ce que vous jouiez le A0, nous pouvons en conclure que la Voix 01, dont le pitch original est F#0, a été transposée de A-1 à G#0.

**Si il y avait une première (primary) et une seconde (secondary) Voix, l'affichage ressemblerait au suivant:

Lo : A-1
P : 01 F#0 S : 05 F0

Jouez sur le clavier en montant une note à la fois sur toute son étendue. L'affichage indiquera les numéros de Voix ainsi que leur pitch original. Prenez le temps de noter où les différentes Voix commencent et finissent. Dans le diagramme ci-dessous, les notes originales des différentes Voix se trouvent en dessous des flèches numérotées (Voice #).



Maintenant que nous savons combien de Voix constituent le Preset, ainsi que l'étendue couverte par chacune d'elle, désignons en partant de la Voix la plus basse, une certaine étendue pour la modifier au travers du module DYNAMIC PROCESSING.

1. Jouez E2, puis pressez ENTER. Etant donné que cette note se trouve à l'intérieur de la Voix 03, cette dernière devient la Voix la plus basse de la Voix en cours.

2. L'affichage indique maintenant la note la plus haute de la Voix dans laquelle E2 réside. Si vous pressez ENTER cette note deviendra la limite supérieure de la Voix en cours; mais en attendant, jouez donc C4 histoire d'avoir une Voix en cours couvrant une plus large étendue.

L'affichage indiquera la nouvelle note la plus haute. Maintenant, pressez ENTER. Comme lors de la sélection de la Voix la plus basse, désigner une note de la Voix la plus haute fait de cette Voix la partie supérieure de la Voix en cours.

Par conséquent, la Voix en cours comprend les Voix 03 à 07, et s'étend de D2 à D4.

3. Nous sommes maintenant prêts à modifier les sons dans la banque à l'aide du module DYNAMIC PROCESSING, le sujet de la visite guidée suivante.

4. La Voix en cours ainsi assignée restera la même jusqu'à ce que vous en changiez, changez de Preset, ou chargez une autre Banque. Si vous passez d'un module à l'autre, la Voix en cours n'en sera pas altérée (à moins que vous ne sélectionniez le module DIGITAL PROCESSING, ce que nous verrons plus tard).

VISITE GUIDÉE #2

● TRAITEMENT D'UNE VOIX PAR DYNAMIC PROCESSING

Le module DYNAMIC PROCESSING comprend différentes fonctions de traitement de son. Commençons avec les sections Filtre et VCA, qui sont parmi les plus importantes.

Assurez vous de bien être dans la même configuration que lorsque nous avons terminé la visite guidée #2, sinon répétez cette dernière.

Tapez 13 sur le clavier numérique. Vous pouvez aussi passer en revue les différentes fonctions disponibles à l'aide de la glissière, lorsque la fonction 13, Filter Setup apparaît, pressez ENTER.

● CHANGER LA FREQUENCE DE COUPURE DU FILTRE

1. Référez vous à DYNAMIC PROCESSING 13: l'affichage doit ressembler à celui représenté au paragraphe 1 de cette section.

2. Utilisez les boutons CURSOR (boutons fléchés situés en dessous de l'afficheur) et amenez le Cursor au dessous de Fc.

3. Manipulez la glissière afin de changer les numéros en dessous de Fc. Les numéros les plus bas représentent une fréquence de coupure du filtre plus basse (moins de hautes fréquences) et inversement pour les numéros les plus hauts (plus de hautes fréquences).

Vous remarquerez que seules les notes contenues dans la Voix en cours sont affectées.

Dans tous les cas, afin d'entendre les modifications effectuées sur le son, vous devrez rejouer une note après avoir manipulé la glissière.

● CHANGER LA RESONNANCE DU FILTRE

1. Amenez le cursor en dessous de Q dans l'afficheur et manipulez la glissière afin d'agir sur la brillance du son; les numéros les plus hauts donneront un son plus brillant. Laissez Q à environ 90 et continuez.

2. Ramenez le cursor en dessous de Fc et actionnez la glissière. En jouant une note à chaque fois vous remarquerez l'effet genre WHA-WHA ainsi obtenu.

● CHANGER L'ENVELOPPE DE COUPURE DU FILTRE

1. Amenez le cursor en dessous de Env et établissez la valeur de +40 à l'aide de la glissière. Ceci permet à l'enveloppe de contrôler la fréquence de coupure du filtre.

2. Maintenant, nous devons passer à la fonction 14 . Pressez ENTER afin de quitter la fonction en cours.

3. Tapez 14 afin d'accéder aux paramètres d'enveloppe.

4. Amenez le cursor en dessous de A et bougez la glissière. Avec des valeurs plus grandes, cela prendra plus de temps d'attaque à la fréquence du filtre pour aller de la plus basse à la plus haute fréquence de coupure.

5. Voyons maintenant les enveloppes inversées. Établissez les paramètres d'enveloppe comme ci-dessous :

F : A H D S R
01 01 07 01 01

... jouez et tenez un accord. C'est une enveloppe non-inversée dans le sens où elle augmente la fréquence de coupure du filtre au dessus de la coupure initiale. Pour sélectionner une enveloppe inversée, où la fréquence diminue en dessous de la coupure initiale, sortez de la fonction 14 en pressant ENTER, puis tapez 13.

6. Amenez le cursor en dessous de Env et sélectionnez -40 afin d'inverser l'enveloppe.

7. Puis amenez le cursor en dessous de Fc et augmentez la fréquence de coupure jusqu'à environ 90 ou 100. Notez la différence...

8. Avant de continuer, faites que: Fc=100, Q=00, Env=+00, et Trk=1.00. Quand à l'enveloppe: A=01, H=01, D=01, S=32, et R=05. Après avoir établi ces valeurs, pressez ENTER.

● VCA

1. Afin de préparer les exercices suivants, changeons la Voix en cours de façon à inclure le clavier tout entier. Pour ce faire tapez 00, puis ENTER deux fois.

2. Tapez 12 afin de sélectionner la fonction VCA. Amener le cursor en dessous des différents paramètres d'enveloppe et notez comment différents réglages agissent sur le son.

Avant de continuer assurez vous d'avoir un son avec pas mal de sustain et très peu ou pas du tout d'attaque d'enveloppe.

● AUTRES OPERATIONS DYNAMIC PROCESSING

1. Tapez 11, référez vous à la section DYNAMIC PROCESSING 11, et notez comment les contrôles agissent sur le son.

2. Ajoutons quelques effets LFO. Tapez 16 et positionnez le cursor en dessous de chacune des options affichées. Modifiez ces dernières à l'aide de la glissière. Vous remarquerez qu'ajouter du LFO à Fc n'est pas très concluant; pour un effet plus évident, revenez à la fonction 13, et mettez Fc et Q à environ 50.

3. Si les réglages du LFO ne vous plaisent pas, tapez 15 et modifiez les tel qu'expliqué à la section DYNAMIC PROCESSING 15.

● COMPRENDRE LA VELOCITE

1. Pressez LOAD BANK puis ENTER afin de recharger la disquette. Sélectionnez Preset 10 comme Preset en cours et pressez le bouton DYNAMIC PROCESSING.

2. Pressez de nouveau le bouton DYNAMIC PROCESSING, ce qui sélectionne le clavier tout entier comme Voix en cours.

3. Tapez 17, et lisez la section DYNAMIC PROCESSING 17. Le réglage Velocity Level doit être à 06. Bougez la glissière et notez les effets. Le niveau de l'EMAX II vous suit lorsque vous jouez plus doucement.

4. Positionnez le cursor en dessous des autres paramètres et bougez la glissière. Notez que la fréquence de coupure du filtre diminue lorsque vous jouez plus doucement.

Q réagit à la Vitesse différemment que Level ou que Fc en augmentant à partir du niveau initial lorsque vous jouez plus fort.

5. Tapez 18. Dans cette fonction, la Vitesse agit sur le VCA, sur les attaques d'enveloppe du filtre, et sur la Panoramique. Référez vous à DYNAMIC PROCESSING 18 tout en expérimentant.

Lisez les sections DYNAMIC PROCESSING 19, 20, et 21 et essayez ces fonctions sur différents Presets.

VISITE GUIDÉE #4

● REALTIME CONTROL

Vous voulez ajouter un Vibrato ou un Pitch Bend à un son de piano? Le module REALTIME CONTROL peut faire cela, et même beaucoup plus. Commencez cette visite en rechargeant Arco Strings, puis sélectionnez le Preset 10 (Demo Strings).

● PITCH BEND

Comme vous pouvez le constater dans ce Preset, la molette de Pitch Bend peut être opérationnelle que pour certaines Voix spécifiées à l'avance à l'intérieur d'un Preset.

Afin d'agir sur tout le clavier, tapez DYNAMIC PROCESSING 22 et sélectionnez tout le clavier comme Voix en cours. Déplacez le curseur et vous verrez une liste de destinations. Le pitch sera sur ON; pressez YES et comme par magie celui-ci agira sur toute la Voix en cours.

Avant tout, assurez vous que la modulation soit bien activée.

Si vous voulez modifier l'étendue du Pitch Bend, désactivez le module DYNAMIC PROCESSING, et activez PRESET DEFINITION. Référez vous à la section PRESET DEFINITION 8.

● CHANGER LES DESTINATIONS DE LA MOLETTE DE MODULATION

Chaque molette peut être assignée à une destination particulière. Choisissez le Preset 01 comme Preset en cours si ce n'est pas déjà fait. Activez DYNAMIC PROCESSING, et faites du clavier tout entier la Voix en cours, puis tapez 22. Pressez les boutons CURSOR, puis YES pour toutes les options actives afin de bien entendre le résultat des prochains exercices.. Maintenant, activez PRESET DEFINITION, et tapez 9. L'affichage sera alors le suivant:

1 : 1 2 : 4 3 : 0 4 : 0
5 : 0 6 : 0 7 : 3 8 : 6

Le premier chiffre de chaque paire représente une des huit sources de contrôle possibles (voir la colonne de fonctions de gauche imprimée sur le panneau frontal en dessous de PRESET DEFINITION 9).

Le deuxième chiffre représente la destination (la colonne de droite) à laquelle est assignée la source de contrôle.

Chacune des destinations situées en haut de la colonne de droite (de 0 à 9) peut être contrôlée par les sources 1, 2, 3, ou 4, ou encore via le MIDI.

Chacune des destinations en bas de cette même colonne (de 0 à 6) peut être contrôlée par les sources 7 et 8.

Tous ces réglages Real Time Control sont mémorisables pour chaque Preset.

• SELECTION DES SOURCES ET DES DESTINATIONS

1. Avec Arco Strings, Preset 10 comme Preset en cours et PRESET DEFINITION 9 activé, sélectionnez la molette de gauche comme source de contrôle en tapant 1. Le cursor se positionnera en dessous du numéro de destination associé.

2. Tapez 2 et la molette de gauche sera assignée à la coupure de filtre au lieu du pitch (1). Tapez 3 et elle sera assignée au volume général. Si vous sélectionnez une destination déjà utilisée, l'ancienne assignation sera annulée et sa source de contrôle désactivée (0).

3. Avant d'expérimenter avec les interrupteurs au pied (footswitch) qui sont les sources 7 et 8, vous devez d'abord bien comprendre la différence entre un son bouclé et un son non-bouclé. La mise en boucle (looping) vous est expliquée dans les sections DIGITAL PROCESSING 2 et 3. Ensuite référez vous à PRESET DEFINITION 9 destinations 0 à 6, et assignez différentes fonctions aux interrupteurs.

VISITE GUIDÉE # 5

● SAMPLING DE BASE

1. Branchez un microphone dans SAMPLE IN (panneau arrière).
2. Effacez la mémoire de la banque (MASTER 4) pour un temps d'échantillonnage maximum.
3. Établissez le niveau (level) (SAMPLE 1); la fréquence (rate) (SAMPLE 3) doit être à 39 KHz et le temps (time) d'échantillonnage à 13.4 secondes, ce qui est parfait pour cet exercice.
4. Réglez le seuil (threshold) (SAMPLE 5) et armez le processus d'échantillonnage (SAMPLE 6). Parlez dans le micro; aussitôt que le niveau dépassera le seuil, l'affichage indiquera "sampling". Parlez pendant 13.4 secondes ou arrêtez le Sampling en tapant 8.
5. Jouez sur le clavier dans l'étendue assignée (voir SAMPLE 2) afin d'entendre le résultat.
6. Essayez les différentes fonctions relatives au Sampling... Tant que vous ne désactiverez pas le module les nouveaux échantillons remplaceront les anciens.
7. Pour sauvegarder l'échantillon à l'intérieur d'un Preset, désactivez le module. Etant donné que la mémoire a été vidée auparavant, l'EMAX II a créé un Preset (00) appelé "Untitled", et c'est ce Preset qui contient votre échantillon. Si vous samplez dans une banque contenant déjà des Presets, l'échantillon sera sauvegardé dans le Preset en cours, sinon vous devrez créer un Preset (PRESET MANAGEMENT 3) dans lequel il pourra résider.
8. Essayons un autre échantillon. Activez SAMPLE 2 afin de changer la Voix en cours. Vous remarquerez que l'EMAX II assigne automatiquement le nouvel échantillon à l'octave en dessus de l'échantillon existant et qu'il vous avertit lorsque vous vous trouvez en position d'effacer (overwrite) ce dernier.

Rappelez vous que cette visite guidée n'est qu'un survol afin de vous donner une idée du processus d'échantillonnage.

Le Sampling est un art qui demande beaucoup d'habileté, de patience, et surtout de pratique.

VISITE GUIDEE #8

● DIGITAL PROCESSING

DIGITAL PROCESSING permet de modifier radicalement des Voix stockées dans la banque en raccourcissant (truncate), bouclant (loop), inversant (reverse), montant (splice), et mélangeant (combine) des échantillons. D'abord prenons deux échantillons sur lesquels nous pourrions travailler.

1. Effacez la mémoire de la banque (MASTER 4).
2. Suivez les instructions données dans la visite précédente et faites un échantillon de 4 secondes (SAMPLE 4) de votre voix.
3. Désactivez le module SAMPLE, puis réactivez le et prenez un autre échantillon de 4 secondes en tapant simplement SAMPLE 6 et en parlant.
4. Activez DIGITAL PROCESSING; l'affichage vous demandera de sélectionner une Voix. Pressez une note dans l'étendue de la Voix avec laquelle vous désirez travailler et pressez ENTER.

● RACCOURCIR UNE VOIX

1. Choisissez DIGITAL PROCESSING 1 permettant de raccourcir (truncate) les extrémités des Voix.
2. Manipulez la glissière tout en jouant une note dans l'étendue de la Voix en cours. Notez comment cela agit sur le début de la Voix. Cette technique permet de se débarrasser de silences au début d'une Voix ou encore de créer des effets.
3. Déplacez le curseur à l'aide des boutons fléchés jusqu'à la fin de la Voix et utilisez la glissière pour raccourcir celle-ci.
4. Ensuite, pressez ENTER. Lorsque l'EMAX II vous demande "Make Truncation Permanent?", tapez NO afin de garder l'échantillon tout entier pour d'autres exercices.

● MISE EN BOUCLE D'UNE VOIX

1. Activez le module DIGITAL PROCESSING si ce n'est pas déjà fait et assignez la Voix en cours. Sélectionnez la fonction 4 et mettez le mode Loop sur ON.

2. Référez vous au graphique dans la section DIGITAL PROCESSING 2 afin de voir comment la mise en boucle agit sur l'échantillon.

Si vous jouez et tenez une note dans la Voix en cours, elle se répètera à l'infini car la fonction Loop est sur ON.

3. Essayons de modifier la boucle. Activez DIGITAL PROCESSING 2 et ajustez les valeurs Start et Length. Notez que si Length est égal à la longueur totale de l'échantillon, vous ne pourrez pas établir un nouveau Start Point (point de départ de la boucle) par conséquent, réduisez la longueur afin d'ajuster le point de départ.

Entraînez vous en bouclant des mots ou des phrases puis essayez de passer à des mises en boucles un peu plus complexes.

● MONTAGE

Le montage (Splicing) marque un point de fin dans un échantillon et un point de départ dans un autre; la fin du premier et le début du second sont ensuite collés l'une à l'autre (voir le graphique et les instructions dans DIGITAL PROCESSING 6).

● MELANGE DE VOIX

"Combine" signifie mélanger digitalement deux échantillons en un seul dont la longueur sera égale au plus long des deux. Référez vous à la section DIGITAL PROCESSING 7.

VISITE GUIDÉE #7

● GERER LA BANQUE

Commencez par charger la banque Arco Strings (Piano/Strings).

● EFFACER UN PRESET

Référez vous à PRESET MANAGEMENT 4 et effacez (erase) le Preset 01. Ne vous inquiétez pas, il est effacé de la banque et non de la disquette; vous pourrez donc toujours le récupérer si vous faites ce qu'il faut pour...

● CHARGER UN PRESET

Référez vous à PRESET MANAGEMENT 1 et chargez (load) le Preset 01. Maintenant il est de retour dans la banque.

Pour les autres fonctions: copy, rename, create, et preset size, référez vous respectivement aux sections PRESET MANAGEMENT 5, 6, 3, et 7.

Expérimentez ces dernières.

Quand à PRESET MANAGEMENT 8, il vous permet de sauvegarder la banque sur disquette (ou dans le disque dur évidemment).

VISITE GUIDÉE 01

● LE SEQUENCEUR

Le sequenceur de l'EMAX II n'est pas des plus sophistiqués mais n'en est pas moins suffisant pour y coucher vos idées musicales. Aussi, vous pouvez toujours créer vos séquences sur un ordinateur et, à l'aide du Supermode, envoyer ces séquences via le MIDI à l'intérieur du sequenceur (SEQUENCER SETUP 6).

Chargez la banque Arco Strings, et activez le module SEQUENCER MANAGE.

1. Tapez 1 afin d'établir le Tempo. Pendant que vous y êtes, activez SEQUENCER MANAGE 2 et assurez vous que l'horloge (clock) de l'EMAX II est bien sur Internal.

Les autres opérations: Load, Erase, Copy, et Rename, sont décrites dans les sections SEQUENCER MANAGE 3 à 6.

2. Pressez SELECT, puis tapez les numéros de séquences 01, 02, 03, etc... sur le clavier numérique jusqu'à ce que vous en trouviez un affichant "Empty Seq".

3. Pressez RECORD, puis PLAY et commencez tout de suite à jouer sur le clavier. Lorsque vous avez fini, pressez STOP.

4. Pour restituer la séquence, pressez PLAY. Vous pouvez modifier le Tempo à l'aide de la glissière.

Donnez un nom à la séquence en vous référant à SEQUENCER MANAGE 6.

5. Pour que la séquence s'arrête lorsqu'elle est finie, pressez STOP une fois, et deux fois afin de l'arrêter immédiatement.

INSTRUCTIONS GENERALES

1- SELECTION DU PRESET EN COURS

Cette fonction permet de choisir un des presets disponibles dans la banque.

1. Lorsqu'aucun module n'est activé, l'affichage indique le nom et le numéro du preset en cours, et le cursor clignote en dessous du premier chiffre du numéro.

2. Il existe quatre moyens de changer le preset en cours:

Taper un numéro de deux chiffres à l'aide du clavier numérique.
 Manipuler la glissière data ou les boutons ON/YES et OFF/NO. Lorsque le preset désiré apparait sur la ligne inférieure de l'afficheur, presser ENTER.

A l'aide des boutons fléchés.

Utiliser un interrupteur au pied (footswitch).

2- QUITTER UNE FONCTION

Après avoir modifié une voix ou un preset en ajustant un de ses paramètres, trois options sont possibles:

1. Si le voyant ENTER est allumé, pressez le.

2. Désactivez le module.

3. Activez une autre fonction à l'intérieur du module, ou un autre module.

3- NUMEROS DE NOTES

L'EMAX II numérote les notes du clavier de la façon suivante:

L'octave la plus basse va de C1 à B1.

L'octave suivante va de C2 à B2.

La suivante va de C3 à B3.

La suivante de C4 à B4.

Puis de C5 à B5.

La plus haute note du clavier est C6.

L'EMAX II peut s'accomoder avec un clavier MIDI de 88 notes allant de A1 à C7.

4- MANIEMENT DES DISQUETTES

Les disquettes représentant la somme totale de votre travail, il est préférable d'en prendre bien soin.

Les disquettes doivent toujours être:

- Protégées contre la poussière, la saleté et la fumée.
- Manipulées avec attention.

Les disquettes ne doivent jamais être:

- Pliéés.
- Exposées à des champs magnétiques (TV, HP, etc...).
- Sujettes à des températures extrêmes.
- Laissées au soleil.
- Utilisées comme Frisbees.

L'EMAX II utilise des micro-disques souples (disquettes) Double face, Double densité de 90 mm (3.5").

Le lecteur de disquettes (drive) permet de transporter les sons dans et hors de l'EMAX II et aussi de SAUVEGARDER votre travail.

Étiquetez toujours vos disquettes afin de ne pas les confondre.

Afin de protéger vos disquettes contre un effacement accidentel, ouvrez la petite "fenêtre" située dans le coin gauche inférieur, et pour pouvoir réenregistrer, refermez la.

Introduisez toujours la disquette dans le drive avec l'étiquette vers le haut et la protection métallique d'abord.

LES BOUTONS DE FONCTION

1- TRANSPOSE

Cette fonction permet de transposer le clavier de \pm une octave par intervalles de un demi-ton.

1. **Pressez et tenez TRANSPOSE**; son voyant clignotera et l'affichage indiquera:

Transpose
Play a Key

Si le clavier a déjà été transposé de un ton (par rapport à C2), l'affichage indiquera:

Transpose +D
Play a Key

2. **Continuez de presser TRANSPOSE et jouez une note entre C1 et C3.** L'affichage indiquera alors la note que vous venez de sélectionner.

3. **Relâchez TRANSPOSE** (son voyant restera allumé).

4. **Pour annuler une transposition, pressez et tenez TRANSPOSE, jouez C2, puis relâchez TRANSPOSE.**

REMARQUE: TRANSPOSE transpose le numéro de note et non l'assignation de Voix; il est donc préférable d'annuler la transposition avant de sélectionner ou modifier une Voix.

2- DRIVE SELECT

Cette fonction permet de sélectionner l'appareil de stockage qui sera utilisé pour le chargement ou la sauvegarde des données.

En plus du lecteur de disquettes, vous pouvez avoir un disque dur interne ou jusqu'à sept autres appareils externes connectés à la prise SCSI située sur le panneau arrière.

1. Pressez DRIVE SELECT et l'affichage indiquera:

SCSI 0 : Floppy

Utilisez la glissière data afin de répertorier les numéros SCSI (0-7). Si vous possédez un disque dur, l'affichage indiquera son nom et la mémoire disponible.

Sélectionnez simplement le drive désiré et pressez ENTER.

3- LOAD BANK

Cette fonction permet de charger les données d'une banque dans l'EMAX II.

1. Introduisez la disquette à charger dans le drive.
2. Pressez LOAD BANK, l'affichage indiquera:

<u>Disque dur</u>	<u>Disquette</u>
Load Bank	Load All Presets
XX Bank Name	And Sequences

... "XX" représente le numéro de banque et "Name" son nom.

3. Sélectionnez la banque à charger à l'aide de la glissière ou des boutons ON et OFF, puis pressez ENTER (pour les disquettes pressez simplement ENTER). L'affichage indiquera alors:

Loading Bank ...
XX Name of Bank

Après quelques secondes, les données sont chargées et l'affichage indique le preset en cours. Si il y a un problème avec la disquette, le voyant ENTER clignotera et l'affichage indiquera:

Read Error

Pressez ENTER pour voir, sinon essayez une autre disquette.

4. Afin de choisir un preset différent, tapez son numéro à l'aide du clavier numérique.

5. Pour choisir quel sera le preset en cours lorsque vous chargerez sa banque, définissez le (voir PRESET MANAGEMENT 2) avant de sauvegarder la banque.

4- ENTER DATA

L'EMAX II active lui même ce module afin de vous dire qu'il veut quelque chose de vous...

En effet, lorsque le voyant ENTER clignote, cela signifie soit que vous devez entrer des données, soit qu'une autre étape doit être franchie pour compléter la fonction (vous pouvez toujours jouer sur le clavier).

Après avoir tapé les données, pressez ENTER afin de les envoyer à l'intérieur de l'ordinateur de l'EMAX II.

Si le voyant ENTER est allumé sans clignoter, ENTER est alors optionnel. Cela vous permet généralement de sortir d'une fonction afin d'accéder à une autre à l'intérieur du module.

MASTER

1- MASTER TUNE

MASTER TUNE permet d'accorder l'EMAX II à d'autres instruments.

1. Activez MASTER 1. L'affichage indiquera:

Tuning YXX Cents
Use Data Slider

... où XXX représente un nombre de deux chiffres et Y + ou -.

2. Vous pouvez modifier l'accord à l'aide de la glissière. L'affichage indiquera de combien de cents (1 cent = 1/20 de demi-ton) vous êtes plus haut (+) ou plus bas (-) que le pitch normal.

L'accord des Voix peut aussi être modifié individuellement (voir DYNAMIC PROCESSING 11).

3. Pressez ENTER ou désactivez le module.

2- MEMORY REMAINING

Cette fonction vous permet de vérifier combien de mémoire reste disponible à l'intérieur de l'EMAX II.

1. Activez MASTER 2. Avec une mémoire vide, l'affichage indiquera:

Sample : 524288
Preset : 028144

Ces figures sont exprimées en Bytes de mémoire disponible.

2. Pressez ENTER.

3- VELOCITY CURVE

L'EMAX II possède 14 courbes de vitesse différentes afin de répondre à votre façon de jouer par différents types de Dynamique. Cette fonction n'agissant pas sur les arrivées de données MIDI, elle n'a donc aucun intérêt sur un EMAX II en rack.

1. Activez MASTER 3, l'affichage indiquera:

Velocity CurveXX
[01-14] / Slider

... où XX représente un nombre de 01 à 14. Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin de sélectionner la courbe de vitesse désirée.

2. Lorsque vous jouerez sur le clavier, la ligne inférieure de l'afficheur indiquera la valeur de vitesse MIDI (127 étant la valeur la plus élevée).
3. Pressez ENTER.

4- ERASE ALL MEMORY

Cette fonction permet d'effacer entièrement la mémoire vive de l'EMAX II (presets, voix, samples et séquences) afin de disposer d'un maximum de mémoire pour l'échantillonnage.

1. Activez MASTER 4, l'affichage indiquera:

Erase All Memory
Are You Sure?Y/N

2. Pressez YES pour effacer, et NO dans le cas contraire.

5- FORMAT DISK

DISQUETTE

Avant qu'une disquette neuve puisse enregistrer quelque information qu'il soit, elle doit d'abord être formatée; même chose pour les disquettes précédemment utilisées pour d'autres systèmes que l'EMAX II, étant donné que le formatage permet d'y introduire le logiciel d'opération de ce dernier.

DISQUE DUR

Le disque dur aussi doit être formaté dans le cas où il n'a jamais été utilisé auparavant, ou qu'il a développé une ou plusieurs "Disk Read Errors" rendant ainsi une ou plusieurs banques indisponibles.

Le formatage initialise et par conséquent efface toutes les données déjà existantes sur la disquette ou dans le disque dur.

1. Activez MASTER 5, (si vous n'avez pas de disque dur, introduisez d'abord une disquette dans le drive) l'affichage indiquera:

```
Format Erases  
Memory ! OK?
```

Si vous ne voulez pas perdre ce que vous avez en mémoire, sauvegardez le avant le formatage (voir PRESET MANAGEMENT 2). Sinon pressez YES.

2. L'affichage indiquera:

```
Please Insert  
Source Disk
```

Introduisez une des disquettes contenant déjà le logiciel d'opération de l'EMAX II dans le drive (après avoir vérifié qu'elle est bien protégée), puis pressez ENTER.

3. Après un court instant, l'affichage sera alors le suivant:

Pls Insert Disk
To Be Formatted

Enlevez la disquette d'usine et remplacez la par la disquette à formater.
Pressez ENTER, l'affichage indiquera:

Formatting

Après environ une minute et demi, l'affichage demandera:

Format Another
Disk? Y/N

Afin de formater une autre disquette, retirez celle-ci du drive, introduisez en une autre et pressez YES. Sinon pressez NO.

Pour formater un disque dur, sélectionnez le numéro SCSI du disque dur et pressez ENTER. Cela prendra environ 15 à 20 minutes.

6- ERASE HD BANK

Cette fonction vous permet d'effacer une banque d'un disque dur afin de faire de la place pour d'autres sons.

1. Activez MASTER 6, l'affichage indiquera:

Erase Disk Bank
BXX Name of Bank

... où XX représente le numéro de la banque et "Name of Bank" son nom.

2. Sélectionnez la banque du disque dur que vous voulez effacer et pressez ENTER. L'affichage indiquera:

Erases HD Data
Are You Sure?Y/N

3. Pressez YES afin d'effacer la banque, sinon pressez NO.

7- BIRD RUN

Cette fonction permet d'aligner les stabilisateurs internes de l'EMAX II et protège d'une relativation gyrocosmique excessive (sic).

8- BACKUP/RESTORE

Cette fonction permet de sauvegarder soit une portion, soit le contenu entier du disque dur sur disquettes.

1. Activez MASTER 8, l'affichage indiquera:

Backup/Restore
[0-9] / Slider

Sélectionnez une des fonctions suivantes à l'aide de la glissière ou du clavier numérique.

- 0- Define Custom

Cette fonction permet de définir la sauvegarde précédente comme "étalon".

Lorsque vous aurez choisi votre schéma de sauvegarde préféré, exécutez cette dernière, puis utilisez cette fonction afin de la retenir (voir aussi Custom Backup).

- 1- Copy HD to HD

Cette fonction permet de sauvegarder le contenu entier d'un disque dur dans un autre disque dur. L'affichage indique:

Backup SCSI X
Needs YYMB

... où X représente le drive SCSI sélectionné et YY le montant de mémoire nécessaire pour la sauvegarde.

Pressez ENTER et l'affichage indiquera:

SCSI X to SCSI _

Tapez le numéro d'identité du drive receveur, puis pressez ENTER.
L'affichage indiquera alors:

SCSI X to SCSI Y
Interactive? Y/N

Si vous pressez YES (Interactive), il vous sera demandé de confirmer la copie de chaque banque; par contre, si vous pressez NO, la sauvegarde de toutes les banques sera effectuée sans délai.

L'affichage demandera alors un mode de destination parmi les trois suivants:

AddToEmpty Banks

Pour sauvegarder les banques dans les emplacements vides les plus bas dans le drive receveur. Pas de perte de données.

CopyToSameNumber

Remplace la banque existante au même numéro.

Erase, Then Copy

Efface toutes les données du drive receveur et permet une copie exacte du disque source.

● 2- New Banks Only

Cette fonction opère exactement comme "Copy HD to HD" à l'exception que ne seront copiées que celles qui ont été modifiées ou ajoutées par rapport à une sauvegarde précédente.

● 3- Selected Banks

Cette fonction permet de sélectionner un certain nombre de banques à copier. Elle peut être interactive ou automatique. L'affichage indique:

Select Low Bank
BXX Name of Bank

... où XX représente le numéro de banque et "Name of Bank" son nom.

Sélectionnez la banque à sauvegarder la plus basse, puis pressez ENTER.
L'affichage indiquera:

```
Select High Bank  
BXX Name of Bank
```

Sélectionnez la banque à copier la plus haute, puis pressez ENTER.

● 4- Custom Backup

Permet d'utiliser la sauvegarde "étalon" définie par la fonction 0-Define Custom.

● 5- Continue Backup

Cette fonction est utilisée lorsque vous devez sauvegarder le contenu d'un disque dur sur plusieurs disques plus petits. Lorsque le disque destination est plein, l'EMAX II se rappelle où la sauvegarde s'est arrêtée, vous permet de changer le numéro SCSI, puis redémarre la sauvegarde à l'endroit où vous l'avez laissée.

● 6- Backup to Floppy

Cette fonction permet de sauvegarder le contenu d'un disque dur sur disquettes. L'affichage indique:

```
Backup SCSI X  
Need YY Floppys
```

... où X représente le disque dur sélectionné, et YY le nombre de disquettes nécessaires.

Une fois le drive "source" sélectionné, l'affichage vous demandera le nombre de disquettes nécessaire pour chaque banque. Pressez YES pour une banque particulière et NO pour passer à la suivante.

```
Save to NN disks  
BXX Name of Bank
```

... où NN représente le nombre de disquettes nécessaires et XX le numéro de banque.

Si vous pressez YES, l'affichage indiquera:

Takes NN disks
Insert disk 1

Continuez de nourrir l'EMAX II de disquettes jusqu'à ce que la procédure soit terminée.

● 7- New Banks to Floppy

Cette fonction est identique à une sauvegarde sur disquette normale à l'exception que seules les banques modifiées ou ajoutées par rapport à une sauvegarde précédente seront sauvegardées.

● 8- Selected to Floppy

Cette fonction permet de sélectionner certaines banques. Vous devrez définir le premier et le dernier numéro des banques à sauvegarder.

● 9- Floppy Restore

Cette fonction est simplement un "Load et Save" automatique pouvant être utilisé afin de "restaurer" le disque dur en cas de malfonction. Introduisez une disquette, puis pressez ENTER. La disquette sera chargée et il vous sera demandé dans quelle banque elle doit être copiée. Choisissez la destination et pressez ENTER.

9- SPECIAL

1. Activez MASTER 9; l'affichage indiquera:

Special
[1-8] / Slider

2. Sélectionnez une des fonctions spéciales suivantes à l'aide de la glissière ou du clavier numérique:

● 1- Copy Software

Lorsqu'une nouvelle version du logiciel d'opération de l'EMAX II est disponible, utilisez cette fonction afin de la copier sur les disquettes contenant l'ancienne version; ce qui n'altérera pas les autres données sur les disquettes (samples, presets, séquences, etc...).

1. Lorsque vous sélectionnez cette fonction l'affichage indique:

Copy Sftw - Will
Erase Memory OK?

Si vous n'êtes pas d'accord pour effacer la mémoire, pressez NO. Sinon pressez YES. L'affichage indiquera:

Copy Sftwre from
SCSI X : DriveName

... où X est le numéro d'identité SCSI et "DriveName" le nom du drive.

A l'aide de la glissière, sélectionnez le drive SCSI à partir duquel vous allez effectuer la copie.

2. Introduisez la disquette avec le nouveau software (si vous copiez à partir d'une disquette).

3. Pressez ENTER. L'affichage indiquera:

Just A Moment...

4. Une fois le software chargé, l'affichage sera le suivant:

Copy Sftwre to
SCSI X : DriveName

... où X représente le numéro d'identité SCSI.

Utilisez la glissière afin de sélectionner le drive SCSI sur lequel vous allez copier.

5. Ou bien, introduisez la disquette de destination et pressez ENTER.

● 2- MIDI Master

CHANNEL - (Chan) permet de définir le canal MIDI de l'EMAX II et d'ignorer les canaux MIDI programmables dans chaque preset.

OVERFLOW - (Ovf1) est utilisé afin d'activer ou désactiver le mode Overflow permettant de transmettre des notes par le MIDI seulement lorsque l'EMAX II a épuisé toutes ses Voix.

HD Load - permet de charger une banque d'un disque dur par un changement de programme MIDI. Cette fonction est associée à un preset utilisé pour dire à l'EMAX II que la prochaine commande de changement de programme changera le numéro de banque du disque dur. L'affichage pour cette fonction est le suivant:

```
Chnl 0vfl HDBank
off off off
```

● 3- Recalibrate

Cette fonction vous permet de sélectionner les valeurs minimum et maximum pour les molettes, la pédale et les glissières Data et Volume. Définissez la valeur minimum, et pressez ENTER, puis la valeur maximum, et repressez ENTER.

Vous pouvez aussi choisir la valeur médiane pour la molette de gauche, la polarité du Footswitch et la luminosité de l'afficheur à cristaux liquides. Une fois vos choix effectués, il vous sera demandé si vous voulez les sauvegardés; si oui, pressez YES, sinon pressez NON.

● 4- Audition Note

Cette fonction est utilisée pour l'EMAX II en rack lorsqu'il n'est pas connecté à un clavier de contrôle MIDI. L'affichage est le suivant:

```
Audition Note : C3
[0-9] / Slider
```

A l'aide de la glissière data, sélectionnez quelle note sera jouée par les boutons 0-9.

● 5- MIDI Analyser

Cette fonction permet de résoudre les problèmes d'interconnection MIDI. L'affichage en est le suivant:

```
MIDI Data : In
Use Data Slider
```

La glissière permet de passer de l'analyse du MIDI IN à l'analyse du MIDI OUT. Pressez ENTER lorsque votre choix est fait; l'affichage indiquera alors:

Waiting for MIDI Data

Lorsque les données MIDI sont reçues (ou envoyées), elles sont affichées à l'exception des messages "System Exclusive" et "Active Sensing".

● 6- SCSI Boot ID

Cette fonction permet de sélectionner sur quel drive SCSI (0=disquette, 1-7=disque dur) l'EMAX II se positionnera lorsque vous l'activez.

Cela sera toujours le 0 si une disquette est insérée dans le drive lors de l'activation de l'EMAX II.

L'affichage en est la suivant:

Preferred Boot
Drive : SCSI X

... où X représente le numéro SCSI désiré.

Utilisez la glissière afin d'effectuer votre choix, et pressez ENTER.

● 7- Headroom

Headroom représente la course restant à la dynamique avant qu'elle atteigne saturation. Cette fonction est ajustable entre 0 et 15 dB par différentielles de 1 dB lorsque le contrôle de volume est à son maximum. Ce réglage est retenu lorsque vous désactivez l'EMAX II.

● 8- Install Disk

Permet d'installer de nouvelles caractéristiques (extension mémoire, etc...) lorsqu'elles seront disponibles. Des instructions détaillées seront fournies avec les "kits" de mise à jour.

● Software Revision

Affiche le numéro de version du système d'opération.

SAMPLE

1- VU MODE/GAIN

Cette fonction permet de définir le niveau d'entrée des sons échantillonnés dans l'EMAX II.

1. D'abord, connectez la source à échantillonner à Sample In situé sur le panneau arrière. Sélectionnez le preset dans lequel vous voulez que l'échantillon apparaisse, puis activez SAMPLE 1. L'affichage indiquera:

```
Pri 01 G2 -10dB
|||||||      |
```

2. La glissière data permet d'établir le niveau du sampling de -10 à +40 dB par différentielles de 2dB. Jouez le son à échantillonner et observez le VU-mètre situé sur la ligne inférieure de l'afficheur; plus le signal sera fort et plus les barres verticales iront loin vers la droite. Essayez de régler la glissière de façon à obtenir le signal le plus fort possible sans distortion et sans toucher l'extrême droite du Vu-mètre.

2- PLACE SAMPLE

L'EMAX II place d'office le son échantillonné sur G1, et le transpose de C1 à B1. Toutefois, vous pouvez changer cela avant l'échantillonnage.

1. Activez SAMPLE 2 et l'affichage indiquera:

```
P/S Orig Lo Hi
XXX YY  YY YY
```

... où XXX représente la première ou la seconde Voix, et YY des notes du clavier.

2. Utilisez les boutons Cursor afin de sélectionner le paramètre à modifier:

P/S = Utilisez la glissière afin de choisir la première ou la seconde voix. Déplacez le cursor au paramètre suivant ou pressez ENTER.

Orig = Permet de spécifier la note originale où l'échantillon apparaîtra. Vous pouvez la changer à l'aide de la glissière, ou en jouant une autre note sur le clavier. Déplacez le cursor au paramètre suivant ou pressez ENTER.

Lo = Permet de choisir la limite inférieure de transposition. Vous pouvez la changer à l'aide de la glissière, ou en jouant une autre note sur le clavier. Déplacez le cursor au paramètre suivant ou pressez ENTER.

Hi = Permet de choisir la limite supérieure de transposition. Vous pouvez la changer à l'aide de la glissière, ou en jouant une autre note sur le clavier.

Si l'affichage indique "Illegal Asngment", vous êtes en train d'essayer de placer la note Lo plus haut que la note Hi, ou inversement.

3- SAMPLE RATE

La fréquence d'échantillonnage de l'EMAX II est réglable.

Des fréquences basses utilisent moins de mémoire mais augmente la distortion, et réduisent la réponse aux hautes fréquences.

Alors que des fréquences hautes donne une meilleure fidélité tout en utilisant plus de mémoire.

1. Activez SAMPLE 3, l'affichage indiquera:

SampleRate 39kHz

2. Utilisez la glissière afin de choisir entre six fréquences disponibles de 20 à 39kHz, ensuite pressez ENTER.

4- SAMPLE LENGTH

Cette fonction permet de programmer le temps d'échantillonnage.

1. Activez SAMPLE 4, l'affichage indiquera:

Length XX.X secs
(YY.Y Available)

... où XX.X représente le temps en secondes et YY.Y le temps maximum disponible.

Le temps maximum dépend de la fréquence d'échantillonnage (le tableau ci-dessous assume que les mémoires Sample et Sequence sont vides).

FREQUENCES

TEMPS (en secondes)

	1 Meg	3 Meg	4 Meg	5 Meg	6 Meg	7 Meg	8 Meg
20.000kHz	26.1	78.6	104.9	131.1	157.3	183.5	209.7
22.050kHz	23.7	71.3	95.1	118.9	142.7	166.4	190.2
<i>27.778kHz</i>	<i>18.9</i>	<i>56.6</i>	<i>75.5</i>	<i>94.4</i>	<i>113.2</i>	<i>132.1</i>	<i>151</i>
<i>31.250kHz</i>	<i>16.8</i>	<i>50.3</i>	<i>67.1</i>	<i>83.9</i>	<i>100.7</i>	<i>117.4</i>	<i>134.2</i>
39.0625kHz	13.4	40.3	53.7	67.1	80.5	94	107.4

Les fréquences *"en italique"* ont un temps d'échantillonnage continu maximum égal à celui de la fréquence 39kHz.

Les fréquences additionnelles de 10, 15.625, 41.667, et 44.1kHz sont disponibles dans la fonction Sample Rate Conversion du module DIGITAL PROCESSING.

2. Utilisez la glissière afin de changer le temps d'échantillonnage. Lorsque ce dernier est affiché, pressez ENTER. Ce réglage restera le même jusqu'à ce que vous le changiez.

5- THRESHOLD

Cette fonction permet d'établir le seuil d'échantillonnage.

1. **Activez SAMPLE 5.** Lorsque vous aurez bougé la glissière, l'afficheur montrera un trait unique sur sa ligne supérieure représentant le niveau du seuil; la ligne inférieure montrera le niveau du signal à échantillonner.

2. **Etablissez le niveau du seuil à l'aide de la glissière** (généralement juste au dessus du bruit résiduel du son à échantillonner).

Si le début du son est coupé, le seuil est trop haut.

Si il y a un délai avant le début du son, le seuil est trop bas et a probablement été déclanché par quelque bruit antécédent au signal.

6- ARM SAMPLING

Une fois cette fonction activée, l'EMAX II commencera à échantillonner aussitôt que le son dépassera le seuil établi (SAMPLE 5), ou que l'échantillonnage sera forcé (SAMPLE 7).

1. **Activez SAMPLE 6,** l'affichage indiquera "Sample Armed" sur la ligne supérieure, alors que la ligne inférieure montrera le Vu-mètre.

2. **Aussitôt que le son dépassera le seuil,** l'affichage indiquera "Sampling". Après, avoir atteint la fin du temps d'échantillonnage (SAMPLE 4), avoir été stoppé manuellement (SAMPLE 8), ou lorsque l'EMAX II n'a plus de mémoire, l'affichage reviendra au nom du module.

3. **Jouez sur le clavier dans l'étendue appropriée;** si vous n'êtes pas satisfait de votre échantillon, répétez les paragraphes 1 et 2. Sinon désactivez le module.

7- FORCE SAMPLING

Cette fonction permet de lancer manuellement l'échantillonnage, ce qui est particulièrement utile lorsque le signal à échantillonner est plus ou moins continu.

1. Le module étant activé, et les niveaux correctement établis, tapez 7 lorsque vous êtes prêt à échantillonner. L'échantillonnage commencera immédiatement et l'affichage indiquera "Sampling".
2. Après, avoir atteint la fin du temps d'échantillonnage (SAMPLE 4), avoir été stoppé manuellement (SAMPLE 8), ou lorsque l'EMAX II n'a plus de mémoire, l'affichage reviendra au nom du module.
3. Si vous êtes satisfait de l'échantillon, désactivez le module.

8- STOP SAMPLING

Vous pouvez arrêter l'échantillonnage à n'importe quel moment en tapant simplement 8.

0- CHANGE CURRENT SAMPLE

Si vous prenez plusieurs échantillons consécutifs sans sortir du module, chacun d'eux remplacera le précédent. Toutefois, vous pouvez spécifier un "New Sample" dans lequel l'échantillon ira, et ce sans sortir du module, en tapant 0. L'affichage indiquera:

New Sample
Pri XX YY

... où XX représente le numéro de Voix et YY l'emplacement de l'échantillon sur le clavier.

DIGITAL PROCESSING

0- CHANGE CURRENT VOICE

Cette fonction permet de changer la voix en cours.

1. **Activez DIGITAL PROCESSING 0, l'affichage indiquera:**

Process Pri or
Sec Voice : XXX

... où XXX représente soit la première Voix, soit la seconde. **Décidez vous à l'aide de la glissière, puis pressez ENTER.** Si il n'y a pas de choix à faire l'EMAX II passera directement à l'affichage suivant.

2. **L'affichage indique:**

Key : XX YY KHZ
Select a Voice

... où XX représente d'office la note la plus basse de la Voix la plus basse, et YY la fréquence d'échantillonnage. Jouez une note dans l'étendue de la Voix que vous voulez modifier, ou si vous voulez rapidement sélectionner une Voix, utilisez la glissière ou les boutons fléchés. Après avoir sélectionné la Voix à traiter, pressez **ENTER.**

3. **Si l'échantillon que vous voulez traiter est utilisé dans d'autres presets, le même traitement agira sur les autres. Par conséquent l'affichage vous demandera:**

Used Elsewhere
CopyItFirst? Y/N

Pressez NO et le traitement sera le même pour les autres, sinon pressez YES et le preset en cours contiendra une copie à la place de l'échantillon original. Si il n'y a pas assez de mémoire pour copier l'échantillon, l'affichage indiquera "not enough memory".

3. Lorsque vous êtes dans le module DIGITAL PROCESSING, toutes les Voix autres que celle en cours sont muettes. La Voix en cours restera la même tant que, vous n'en changerez pas (DIGITAL PROCESSING 0), ne changerez pas de preset, ou ne chargerez pas une autre banque. Par contre vous devrez la respécifier lorsque vous changerez de module.

1- TRUNCATE

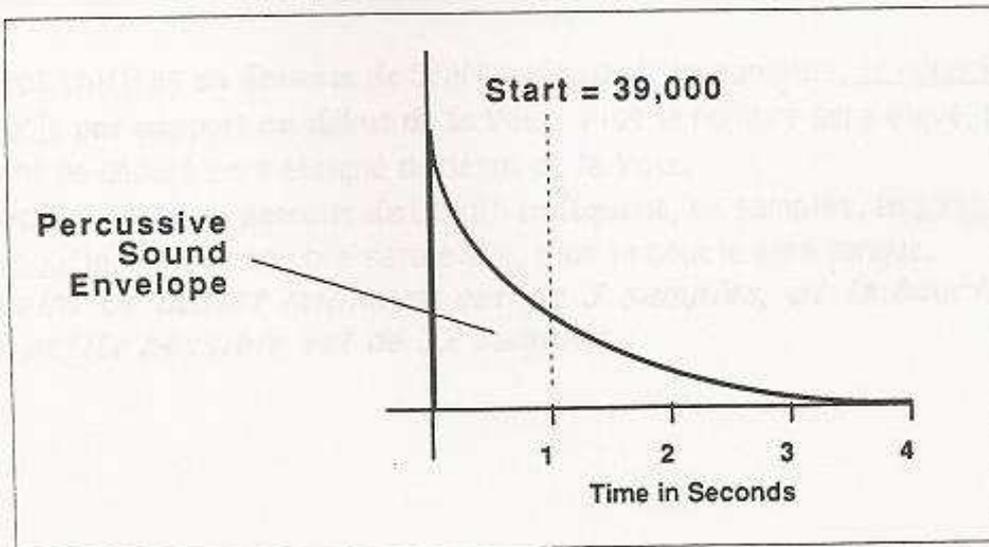
Cette fonction permet de raccourcir la longueur d'une voix en en coupant le début et/ou la fin.

1. Activez DIGITAL PROCESSING 1.
2. Placez le cursor en dessous de Start (début) ou End (fin) tels qu'ils sont affichés ci-dessous:

```
Tr : Start  End
      XXXXXX XXXXXX
```

3. Les sept chiffres en dessous de Start indiquent, en samples, combien sont enlevés du début de la Voix, et les sept chiffres en dessous de End, combien sont enlevés de la fin de la Voix. Choisissez un des deux et ajustez la valeur à l'aide de la glissière, ou avec les boutons fléchés pour de plus petites différentielles. Ou encore, tapez un nombre de sept chiffres sur le clavier numérique. La taille la plus petite pour une Voix est de 34 samples.

EXEMPLE: Ajuster Start à 0039000 raccourcit d'une seconde le début de l'échantillon à la plus haute fréquence d'échantillonnage.



4. Après avoir établi les points de "raccourcissement" désirés, pressez ENTER et l'affichage vous demandera:

Make Truncation
Permanent? Y/N

Pressez YES si vous voulez effacer de façon permanente les portions raccourcies, et NO si vous voulez les garder en mémoire. Si vous sortez du module ou changez la voix en cours, ces sections seront perdues.

5. Si vous essayez de raccourcir un échantillon qui l'a déjà été mais non de façon permanente, l'affichage et la procédure seront les mêmes que dans le paragraphe précédent.

2- Etablir les points LOOP START et LOOP LENGTH

La mise en boucle (Looping) permet de spécifier une section (loop) d'une Voix avec un point de départ (loop start) et une longueur de boucle (loop length).

L'EMAX II possède deux sortes de mise en boucle. Sustain Loop, opérationnelle lorsque la note est pressée, et Release Loop, opérationnelle lorsque la note est relâchée.

1. Activez DIGITAL PROCESSING 2, l'affichage indiquera:

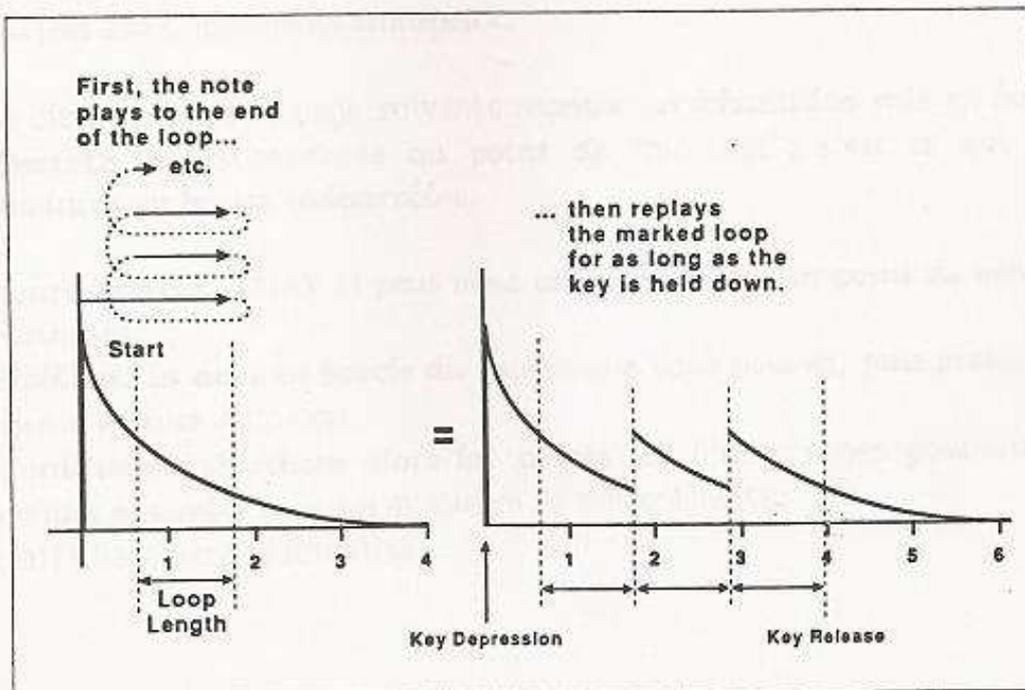
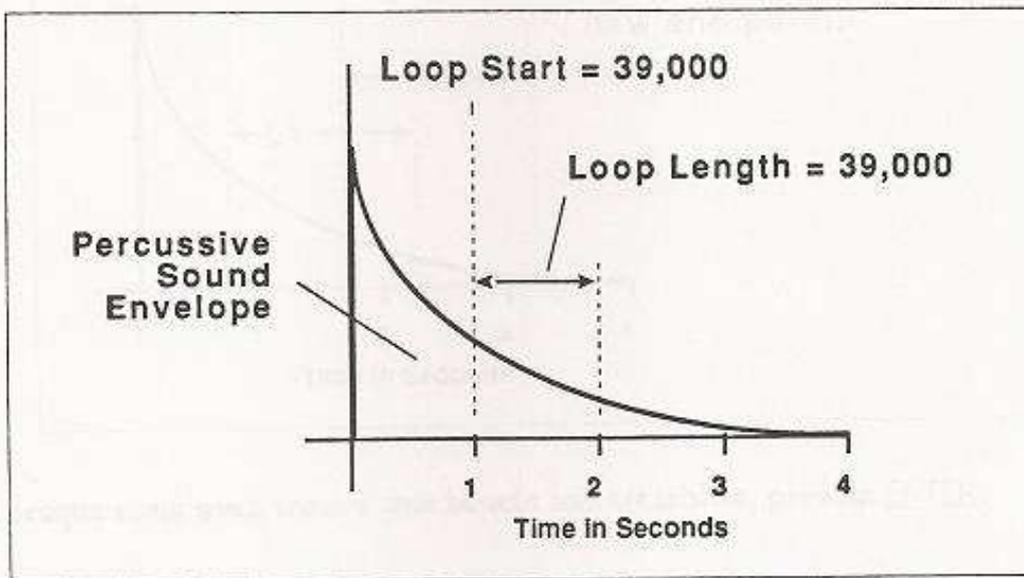
Lp : Start Length
XXXXXXX XXXXXXX

Les sept chiffres en dessous de Start indiquent, en samples, le départ de la boucle par rapport au début de la Voix. Plus le nombre sera élevé, plus le point de départ sera éloigné du début de la Voix.

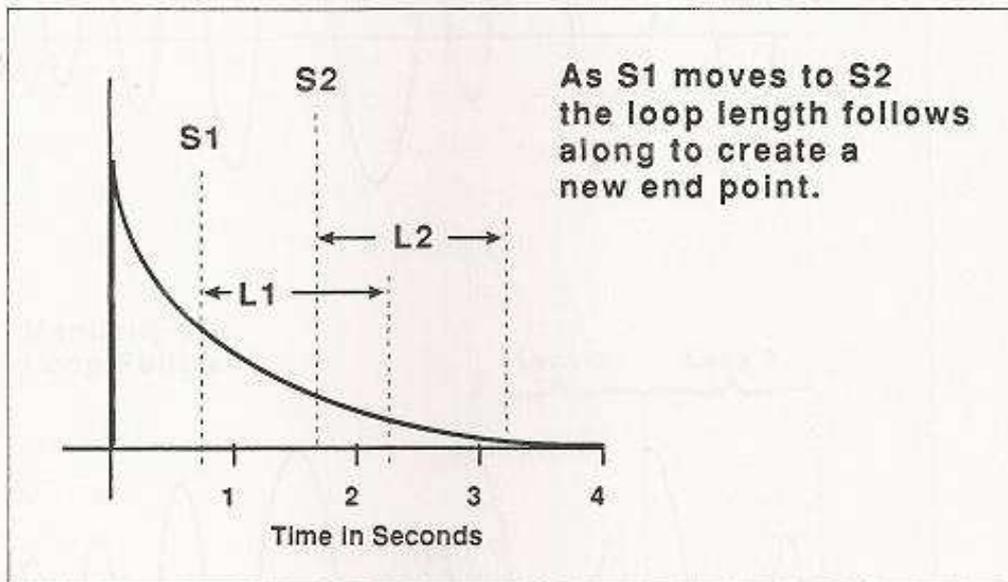
Les sept chiffres en dessous de Length indiquent, en samples, la longueur de la boucle. Plus le nombre sera élevé, plus la boucle sera longue.

Le point de départ minimum est de 3 samples, et la boucle la plus petite possible est de 32 samples.

EXEMPLE: Si L est égal à 0039000, la boucle est longue d'une seconde à la fréquence d'échantillonnage la plus haute. Sélectionnez le paramètre à ajuster à l'aide du cursor; puis modifiez la valeur à l'aide de la glissière, avec les boutons fléchés pour de plus petites différentielles, ou tapez simplement un nombre de six chiffres.



2. **Rappelez vous que L** représente la longueur et non le point de fin de la boucle; **en effet, lorsque S est déplacé, le point de fin** (déterminé par la longueur de la boucle) **sera déplacé d'autant** (voir diagramme ci-dessous).



Lorsque vous avez trouvé une boucle satisfaisante, pressez ENTER.

AUTOLOOPING:

La mise en boucle est une sorte de "montage" électronique produisant parfois des cliquements ennuyeux.

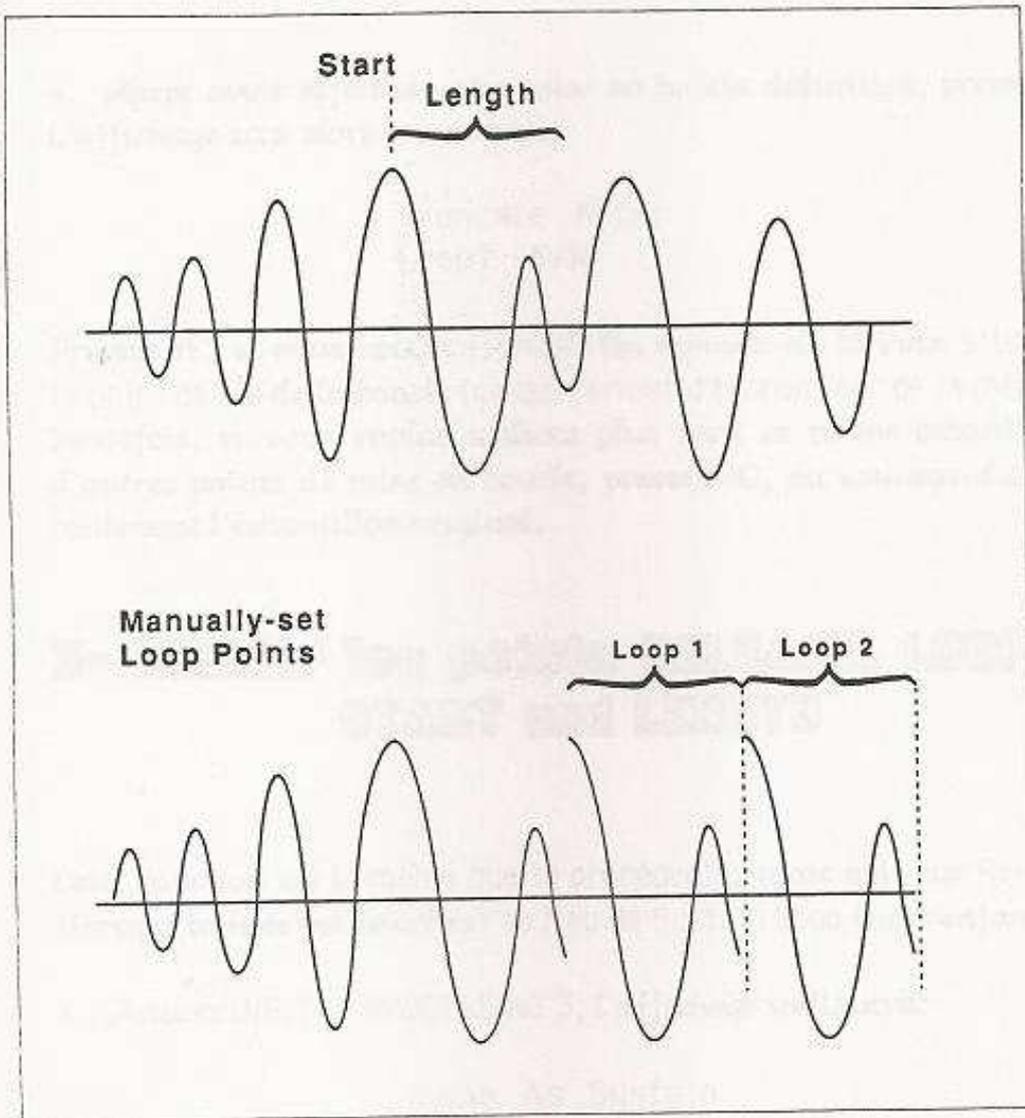
Le diagramme de la page suivante montre un échantillon mis en boucle. Observez la discontinuité au point de "montage"; c'est ce qui peut produire ces bruits indésirables.

Heureusement l'EMAX II peut vous aider à trouver un point de montage optimum.

Etablissez la mise en boucle du mieux que vous pouvez, puis pressez YES afin d'activer Autoloop.

L'ordinateur cherchera alors les points les plus proches pouvant être montés ensemble avec un minimum de discontinuité.

L'affichage sera réactualisé.



3. L'affichage vous demandera si vous voulez la mise en boucle automatique (Autoloop):

Autoloop? Y/N

Pressez YES si vous désirez que l'EMAX II vous aide, ou NO si vous avez effectué une bonne mise en boucle et désirez continuer.

Parfois l'EMAX II choisira un point de montage correct du point de vue technique mais musicalement inefficace; par conséquent, lorsque vous trouvez un bon point de montage, notez les nombres correspondant aux points S et L sur un bout de papier avant d'enclancher l'Autolooping; ainsi vous pourrez toujours revenir à vos réglages initiaux.

4. Après avoir effectué votre mise en boucle définitive, pressez ENTER.
L'affichage sera alors le suivant:

Truncate After
Loop? Y/N

Pressez YES si vous voulez éliminer les données de la Voix situées après le point de fin de la boucle (ce qui permet d'économiser de la mémoire). Toutefois, si vous voulez utiliser plus tard ce même échantillon avec d'autres points de mise en boucle, pressez NO, ou sauvegardez le preset contenant l'échantillon original.

3- Etablir les points RELEASE, LOOP START and LENGTH

Cette fonction est la même que la précédente, mais agit sur Release Loop (lorsque la note est relâchée) au lieu de Sustain Loop (note enfoncée).

1. Activez DIGITAL PROCESSING 3, l'affichage indiquera:

Same As Sustain
Loop? Y/N

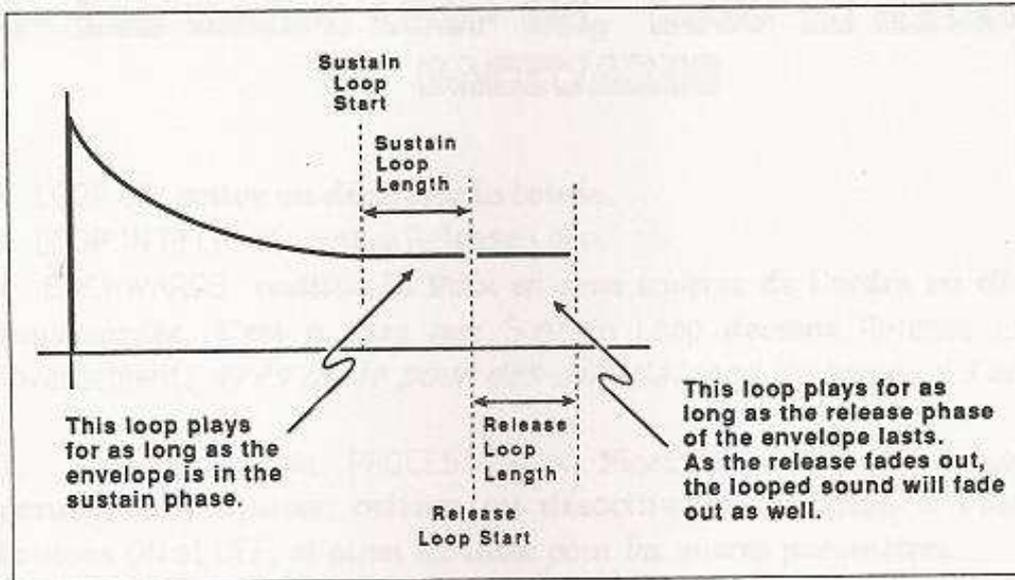
Pressez YES si vous voulez copier les paramètres de Sustain Loop, ou NO si vous voulez en établir des différents.

2. Si vous pressez NO, l'affichage indiquera:

Lp : Start Length
XXXXXXX XXXXXXX

Les sept chiffres en dessous de Start indiquent, en samples, le départ de la boucle par rapport au début de la Voix. Plus le nombre sera élevé, plus le point de départ sera éloigné du début de la Voix.

Les sept chiffres en dessous de Length indiquent, en samples, la longueur de la boucle. Plus le nombre sera élevé, plus la boucle sera longue.



Release Loop commence aussitôt que la note a été relâchée et continue jusqu'à ce que le son disparaisse.

Après avoir effectué une mise en boucle satisfaisante, pressez ENTER.

4. La suite des évènements sera alors exactement la même qu'avec Sustain Loop (voir DIGITAL PROCESSING 2).

REMARQUE: Il se peut qu'il vous soit impossible, ainsi qu'à l'ordinateur, de trouver un point de montage parfait; et lors de vos premières tentatives, vous aurez plutôt tendance à penser que cela arrive souvent. Toutefois vous conviendrez vite que l'Autoloop combiné avec pas mal de pratique peut généralement produire des boucles sans bruits et quasiment parfaites.

4- Les modes LOOP ON, LOOP IN RELEASE, et BACKWARDS

- LOOP ON active ou désactive la boucle.
- LOOP IN RELEASE active Release Loop.
- BACKWARDS restitue la Voix en sens inverse de l'ordre où elle a été sauvegardée. C'est à dire que Sustain Loop devient Release Loop et inversement. Très utile pour des simulations de bande à l'envers.

1. Activez DIGITAL PROCESSING 4. Placez le cursor en dessous du paramètre à ajuster; activez ou désactivez la fonction à l'aide des boutons ON et OFF, et ainsi de suite pour les autres paramètres.

2. Après avoir effectué vos choix, pressez ENTER et L'EMAX II reviendra au nom du module.

5- TAPER

Cette fonction permet de créer un "chinte" au début et/ou à la fin de l'échantillon.

Vous n'entendrez les effets de cette fonction que lorsque vous presserez ENTER.

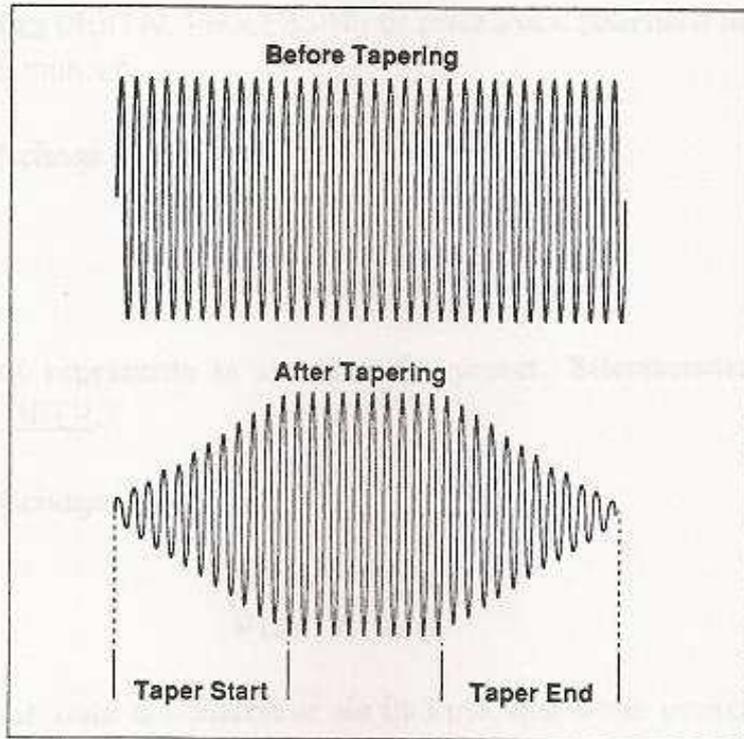
Assurez vous de toujours avoir une copie de l'échantillon original au cas où vous ne seriez pas satisfait du résultat.

1. Activez DIGITAL PROCESSING 5, l'affichage indiquera:

```
Taper Start End
      00ms 000ms
```

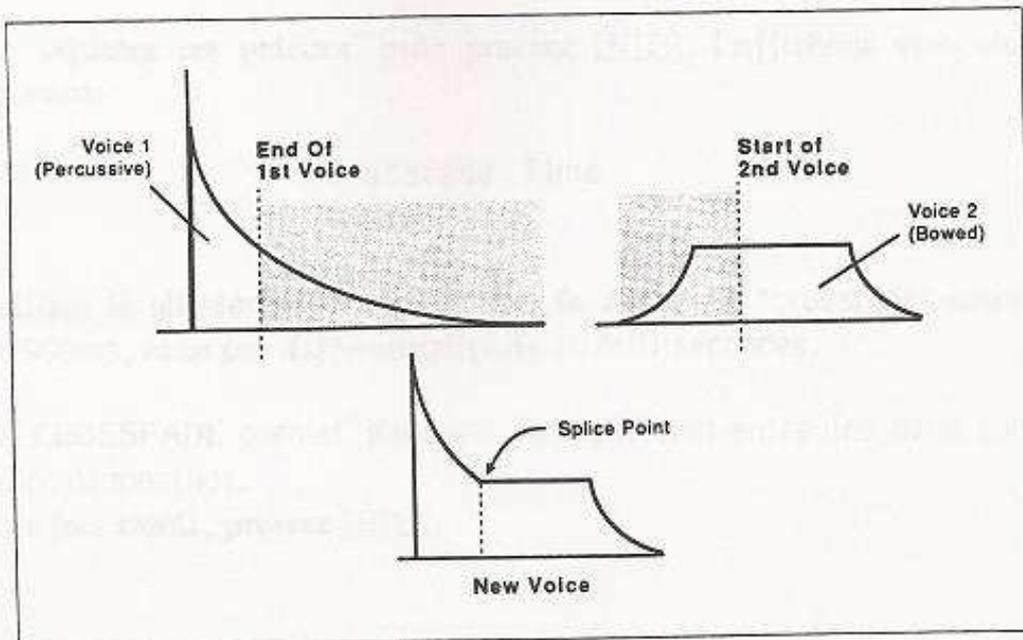
2. Le "fade in" (Start) va de 00 à 99 millisecondes, et le "fade out" (End) de 00 à 999 ms. Amenez le cursor en dessous du paramètre à ajuster et établissez la valeur à l'aide de la glissière.

3. Ensuite, pressez ENTER; l'affichage indiquera "Tapering..." et une fois l'opération complétée, reviendra au nom du module.



0- SPLICE

Permet de spécifier le point de fin d'un échantillon, le point de départ d'un autre, et enfin de les raccorder l'un à l'autre. Les sections non utilisées dans la version "montée" sont effacées et les boucles ignorées. Vous n'entendrez les effets du montage que lorsque vous presserez **ENTER**.



1. **Activez** DIGITAL PROCESSING 6; **cette Voix fournira la première partie du son à monter.**

2. **L'affichage indiquera:**

Splice From P XX
Select A Preset

... où XX représente le numéro du preset. **Sélectionnez le preset, puis pressez ENTER.**

3. **L'affichage indiquera:**

Select Voice
Play A Key

Jouez une note à l'intérieur de la Voix que vous voulez utiliser comme deuxième partie du montage, puis pressez ENTER.

4. **L'affichage indiquera:**

Splice
EXXXXXX SYYYYYY

... où XXXXXX représente le point de fin initial du premier échantillon, et YYYYYY le point de départ initial du deuxième.

5. **Ajustez ces valeurs, puis pressez ENTER, l'affichage sera alors le suivant:**

Crossfade Time
000ms

Utilisez la glissière afin de spécifier la durée du "crossfade" entre 000 et 990ms, et ce par différentielles de 10 millisecondes.

Le **CROSSFADE** permet d'adoucir la transition entre les deux sons au point de montage.

Une fois établi, pressez ENTER.

6. L'affichage indiquera:

Make Splice
Permanent? Y/N

Répondez NO si vous renoncez au montage, et YES si par contre vous désirez le rendre permanent; le premier échantillon sera alors remplacé par le son monté.

REMARQUE: Cette fonction ignore les paramètres analogiques; par conséquent, assurez vous que les échantillons originaux sont bien compatibles en termes de hauteur de son, volume, et fréquence d'échantillonnage. Le niveau peut être modifié à l'aide de DIGITAL EFFECTS 1.

7- COMBINE VOICES

Cette fonction permet de mélanger un échantillon avec un autre, afin de créer une Voix plus complexe. Cette dernière ignorera les boucles, l'accord, et les changements de niveau programmés dans les Voix individuelles, et pour la mettre en boucle, vous devrez la traiter comme une Voix normale à l'aide de DIGITAL PROCESSING 2.

1. Activez DIGITAL PROCESSING 7, l'affichage sera le suivant:

Combine From PXX
Select A Preset

... où XX représente le numéro du premier preset à mélanger. Sélectionnez le, puis pressez ENTER.

2. L'affichage indiquera:

Select Voice
Play A Key

Jouez une note à l'intérieur de la Voix que vous voulez mélanger à la première, puis pressez ENTER.

3. L'affichage sera alors le suivant:

Combine Changes
Data OK?

Pressez YES afin de mélanger de façon permanente les deux échantillons, sinon pressez NO.

4. Si vous pressez YES, l'affichage indiquera "Combining"; selon la longueur de l'échantillon l'opération peut prendre un certain temps.....

8- CROSSFADE LOOP

Cette fonction permet d'éliminer les bruits provoqués par la mise en boucle en créant un "crossfade" entre la fin et le début de la boucle.

1. Activez DIGITAL PROCESSING 8, l'affichage indiquera:

Crossfade Loop :
Changes DataOK?

Pressez YES si vous êtes d'accord pour changer les données, sinon pressez NO.

2. Si oui, l'affichage sera alors le suivant:

Linear or EqPwr?
Linear

... où Linear apparaît d'office. Utilisez la glissière afin de passer de Linear (un crossfade strictement mathématique), et Equal Power (un crossfade sans changement de niveau apparent). Une fois votre choix effectué, pressez ENTER.

3. Après quelques secondes, l'EMAX II vous demandera "Truncate after Loop? Y/N"; si vous voulez éliminer les données après la boucle, répondez YES.

9- DIGITAL EFFECTS

Activez DIGITAL PROCESSING 9, l'affichage indiquera:

Digital Effects
(1-6) / Slider

Utilisez la glissière ou les boutons fléchés afin de cataloguer les différentes options disponibles suivantes:

- 1- Gain/Atten

Permet d'augmenter ou d'atténuer le niveau d'une Voix.

1. Faites votre choix à l'aide de la glissière, puis pressez ENTER, ou encore tapez 1 sur le clavier numérique. L'affichage sera alors le suivant:

±XX dB
Gain

... où XX représente un nombre de deux chiffres.

2. Utilisez la glissière afin de sélectionner le montant désiré d'atténuation (jusqu'à -40 dB) ou de gain (jusqu'à +40 dB), puis pressez ENTER. L'EMAX II vous demandera alors si vous êtes d'accord pour changer les données, si oui, pressez YES et l'affichage indiquera "Computing..." pendant que l'opération s'effectuera.

- 2- Reverse Sound

Permet d'inverser l'échantillon de façon permanente.

1. Pressez ENTER afin de revenir au menu DIGITAL PROCESSING, puis 9 pour DIGITAL EFFECTS, et enfin 2 pour accéder à cette fonction. L'affichage indiquera:

Reverse Sound
Changes Data!OK?

2. **Pressez YES pour inverser le son, ou NO si vous voulez retourner au menu DIGITAL PROCESSING. Si vous inversez un son bouclé, la boucle sera aussi inversée.**

● 3- Change Sample Rate

Permet de rééchantillonner un son à une fréquence d'échantillonnage différente.

1. **Pressez ENTER afin de revenir au menu DIGITAL PROCESSING, puis 9 pour DIGITAL EFFECTS, et enfin 3 pour accéder à cette fonction. L'affichage indiquera:**

OldRate NewRate
XXXXXHz YYYYYHz

... où XXXXX représente une fréquence d'échantillonnage entre 7000 et 50000 Hz, et YYYYY une des fréquences d'échantillonnage de l'EMAX II (20.0 kHz, 22.050 kHz, 27.778 kHz, 31.250 kHz, et 39.0625 kHz).

2. **Un fois vos choix effectués, pressez ENTER et l'affichage vous indiquera:**

Modifies Samples
Takes XX min.OK?

... où XX représente le temps, en minutes, nécessaire à l'EMAX II pour effectuer les calculs pour la conversion.

3. **Pressez YES pour convertir.**

● 4- Change Pitch

Permet de changer la hauteur du son (pitch).

1. **Sélectionnez DIGITAL EFFECTS 4 et l'affichage indiquera:**

Change Pitch
+00.00 semitones

L'étendue disponible est de ± 35 demi-tons et 99 cents. Utilisez le cursor afin d'effectuer votre choix, puis pressez ENTER; l'affichage indiquera:

Modifies Samples
Takes XX min. OK?

... où XX représente le temps nécessaire à l'EMAX II pour effectuer les calculs.

2. Pressez YES pour changer le pitch.

• 5- Transform Multiplication - un autre moyen de mélanger des sons.

Permet de mélanger deux sons de manière à ce que les fréquences qui leur sont communes soient accentuées tandis que les autres seront ignorées. Cet effet digital est surtout efficace avec des sons riches en harmoniques, et la longueur du son résultant sera égale à celle de la Voix en cours.

1. Après avoir sélectionné la Voix en cours, tapez DIGITAL EFFECT 5, et l'affichage indiquera:

TransmultWith P01
Select a Preset

2. Utilisez la glissière pour sélectionner le preset contenant la seconde Voix, puis pressez ENTER; l'affichage indiquera:

Key : XX 39kHz
Select a Voice

3. Jouez une note afin de sélectionner une Voix, puis pressez ENTER.

En général, si l'EMAX II n'a pas assez de mémoire pour effectuer les calculs, l'affichage indique "Not Enough Sample Memory!".

Si ce n'est pas le cas, l'affichage indique:

Modifies Samples
Takes XX min. OK?

... où XX représente le temps nécessaire à l'EMAX II afin d'effectuer ses calculs.

4. Pressez YES pour continuer.

EXPERIENCES AVEC TRANSFORM MULTIPLICATION

- **Faites qu'une des Voix soit une phrase parlée, et il vous sera possible d'obtenir un effet similaire à celui d'un Vocoder.**
- **Essayez d'utiliser le même son pour les deux Voix.**
- **Utilisez des sons créés à l'aide de Spectrum Synthesis et observez les effets qu'ont différents spectres sur le résultat.**
- **Echantillonnez un son dans une pièce ayant une réverbération particulièrement imposante et faites en la Voix en cours. Choisissez une autre Voix et opérez Transform Multiplication. Il se pourrait que la seconde Voix sélectionnée sonne comme si elle avait été échantillonnée dans la même pièce que la première.**
- 6- Spectrum Synth

Cette fonction de Synthèse Additive permet de changer dynamiquement les spectres et les enveloppes.

Virtuellement n'importe quelle forme d'onde imaginable peut être créée.

Une fois le son créé, il peut être traité exactement de la même manière qu'un son qui a été échantillonné dans l'EMAX II.

Pour des instructions complètes sur le Synthétiseur de Spectres, voir les APPLICATIONS AVANCEES plus loin dans cette notice.

PRESET MANAGEMENT

1- LOAD PRESET

Permet de charger un preset dans l'EMAX II.

1. Introduisez la disquette contenant le preset à charger dans le drive, puis activez PRESET MANAGEMENT 1.
2. Sélectionnez la banque (sur la disquette ou dans le disque dur), puis pressez ENTER. L'affichage sera alors le suivant:

```
Load PXX  
Select A Preset
```

... où XX représente le numéro du preset à charger. Répertoriez les presets disponibles, affichés sur la ligne inférieure du Display, à l'aide de la glissière. Une fois votre choix effectué, pressez ENTER.

3. L'affichage indiquera:

```
Load PXX To PYY  
Select A Preset
```

... où XX représente le numéro du preset et YY le numéro de sa destination. Sélectionnez cette dernière et pressez ENTER. Si le numéro de destination est déjà occupé par un preset, l'EMAX II vous demandera si vous désirez le remplacer par le nouveau.

4. Une fois le chargement effectué, vous aurez l'occasion de renommer le preset. Donner lui un nom (PRESET MANAGEMENT 6) puis pressez ENTER.

Si vous chargez un preset contenant des échantillons déjà présents dans la banque, ceux-ci ne seront pas copiés de nouveau; ce qui permet d'économiser de la mémoire.

2- SAVE COMPRESSED

Cette fonction permet de sauvegarder une banque entière de l'EMAX II de 1-megabyte (ou moins) sous forme compressée de 8-bit sur une seule disquette; ce qui peut être extrêmement utile pour la scène. Dans la plupart des cas, les données compressées seront indiscernables de leur version 16-bit.

1. Introduisez la disquette sur laquelle vous voulez sauvegarder la banque dans le drive.

2. Activez PRESET MANAGEMENT 2, l'affichage indiquera:

Save All
Compressed? Y/N

3. Pressez YES afin de sauvegarder la banque, ce qui prendra quelque temps.

Cette fonction peut être aussi utilisée afin de créer des banques de très hautes qualité pour l'EMAX I. Mais avant tout sachez que:

1) Seules des banques de 1 Meg ou plus petites peuvent être compressées.

2) Les échantillons devront être convertis aux fréquences d'échantillonnage de l'EMAX I.

3) Les voix stéréo seront sauvegardées en tant que première et seconde voix avec le mode Dual ON.

4) Vous serez soumis aux limites de transposition de l'EMAX I.

5) Les assignations de sortie devront être dirigées vers Main, correspondant aux sorties 1-8 sur l'EMAX I.

3- CREATE PRESET

Voici comment créer un preset.

1. Activez PRESET MANAGEMENT 3, l'affichage indiquera:

Create Preset XX
Select A Preset

... où XX est d'office le premier preset vide disponible. Sélectionnez le numéro de preset désiré, et pressez ENTER.

Si vous sélectionnez un preset déjà existant, l'affichage vous demandera si vous voulez le remplacer. Si oui pressez YES.

2. Vous pourrez alors donner un nom au preset; ensuite pressez ENTER.

4- ERASE PRESET

Voici comment effacer un preset.

1. Activez PRESET MANAGEMENT 4, l'affichage sera le suivant:

Erase Preset XX
Select A Preset

... où XX représente le preset à effacer (le preset en cours lorsqu'activé). Sélectionnez celui-ci puis pressez ENTER.

2. L'affichage indiquera:

Erase Preset XX
Are You Sure? Y/N

Pressez YES afin d'effacer le preset XX.

5- COPY PRESET

Permet de copier un preset dans un autre.

1. Activez PRESET MANAGEMENT 5, l'affichage indiquera:

Copy PXX
Select A Preset

... où XX représente le preset à copier. Sélectionnez le puis pressez ENTER.

2. L'affichage indiquera:

Copy PXX to PYY
Select A Preset

... où XX représente la source et YY la destination. Sélectionnez le numéro de destination désiré, puis pressez ENTER. Si le preset n'est pas vide, l'affichage demandera si vous voulez le remplacer.

3. Vous pourrez alors donner un nom au preset; ensuite pressez ENTER.

6- RENAME PRESET

Permet de donner un nom à un preset existant.

1. Activez PRESET MANAGEMENT 6, l'affichage indiquera:

Rename Preset XX
Select A Preset

... où XX représente le preset à nommer. Sélectionnez le (à l'aide des boutons cursor, de la glissière, des notes du clavier, et aussi du clavier numérique pour les chiffres), puis pressez ENTER.

7- PRESET SIZE

Cette fonction permet de vérifier combien chaque preset prend de place dans les mémoires Sample et Preset.

1. Activez PRESET MANAGEMENT 7, l'affichage indiquera:

```
Preset Size PXX  
Use Data Slider
```

... où XX est d'office le preset en cours. Sélectionnez le preset dont vous voulez vérifier la taille, puis pressez ENTER.

2. L'affichage sera alors le suivant:

```
PresMem SampMem  
XXXXXX YYYYYYY
```

... où XXXXXX représente la Mémoire Preset en bytes, et YYYYYYY la Mémoire Sample en samples 16-bit. Une fois la vérification effectuée, pressez ENTER.

REMARQUE: Effacer un preset n'augmentera pas spécialement la Mémoire Sample disponible si les échantillons sont utilisés dans d'autres presets.

Aussi, vous remarquerez que les séquences et les échantillons partageant la même Mémoire, éliminer certains échantillons non utilisés donnera plus de mémoire disponible pour les séquences et vice-versa.

8- SAVE ALL 16 BIT

Cette fonction permet de sauvegarder entièrement la banque de l'EMAX II sous le format 16-bit linéaire.

1. Utilisez la fonction DRIVE SELECT afin de sélectionner le drive qui servira de destination.
2. Activez PRESET MANAGEMENT 8.

DISQUETTES:

Si vous sauvegardez sur disquettes, l'affichage indiquera:

```
Save All 16 Bit  
to X disks? Y/N
```

... où X représente le nombre de disquettes nécessaires pour la sauvegarde.

Pressez YES afin d'effectuer la sauvegarde.

DISQUE DUR:

Si vous sauvegardez sur disque dur, l'affichage indiquera:

```
Save Bank to  
BXX Name of Bank
```

... où XX représente le numéro de banque et "Name of Bank" le nom du preset en cours lors de la sauvegarde de la banque.

Sélectionnez la banque qui servira de destination sur le disque dur, puis pressez ENTER.

PRESET DEFINITION

1- COPY VOICE(S)

Cette fonction permet de copier une/des voix d'un preset à un autre.

1. Activez PRESET DEFINITION 1, l'affichage indiquera:

GetVoiceFrom PXX
Select A Preset

... où XX représente le preset en cours.

Sélectionnez le preset contenant la/les voix à copier, puis pressez ENTER.

2. L'affichage indiquera alors:

Copy Pri, Sec, or
Both Voices : XXX

... où XXX représente la première, la seconde Voix, ou les deux. Utilisez la glissière afin d'effectuer votre sélection, puis pressez ENTER.

3. L'affichage sera le suivant:

Copy : XX
Select Lo Key

... où XX représente la note la plus basse de la Voix la plus basse.

Jouez la note la plus basse de la Voix que vous voulez copier, ou utilisez la glissière; lorsque la note est affichée sur la ligne inférieure, pressez ENTER et l'affichage vous demandera de spécifier la note la plus haute:

Copy : XX to YY
Select Hi Key

... où YY représente la note la plus haute de la Voix précédemment sélectionnée.

Jouez la note la plus haute désirée, puis pressez ENTER.

4. L'affichage sera alors le suivant:

```
CopyVoiceTo PXX
Select A Preset
```

... où PXX représente le preset en cours.

5. Sélectionnez le preset sur lequel vous voulez copier la/les Voix, puis pressez ENTER.

Si vous sélectionnez un preset vide, vous pouvez lui donner un nom (PRESET MANAGEMENT 6); puis, pressez ENTER.

6. L'affichage indiquera:

```
Copy Voice To
Pri or Sec : XXX
```

... où XXX représente votre sélection effectuée au paragraphe 2. Si vous avez choisi Both, L'EMAX II passera directement au paragraphe 8, sinon:

7. Utilisez la glissière afin de spécifier si vous allez copier la/les voix en tant que première ou seconde puis pressez ENTER.

8. L'affichage indiquera:

```
Lo : XX
Select New LoKey
```

... où XX représente la note la plus basse précédemment sélectionnée. Jouez la note la plus basse désirée dans le preset "destination". La ligne inférieure indiquera le numéro de Voix ainsi que le pitch original.

Ensuite, pressez ENTER; l'affichage vous avertira si cette assignation modifie celle existante ou si elle efface d'autres Voix. Si vous êtes d'accord, pressez YES afin d'effectuer la copie.

2- EDIT ASSIGNEMENT

Cette fonction permet de changer l'assignation d'une voix à l'intérieur d'un preset.

1. Activez PRESET DEFINITION 2, l'affichage indiquera:

Edit Pri or Sec
Voice : XXX

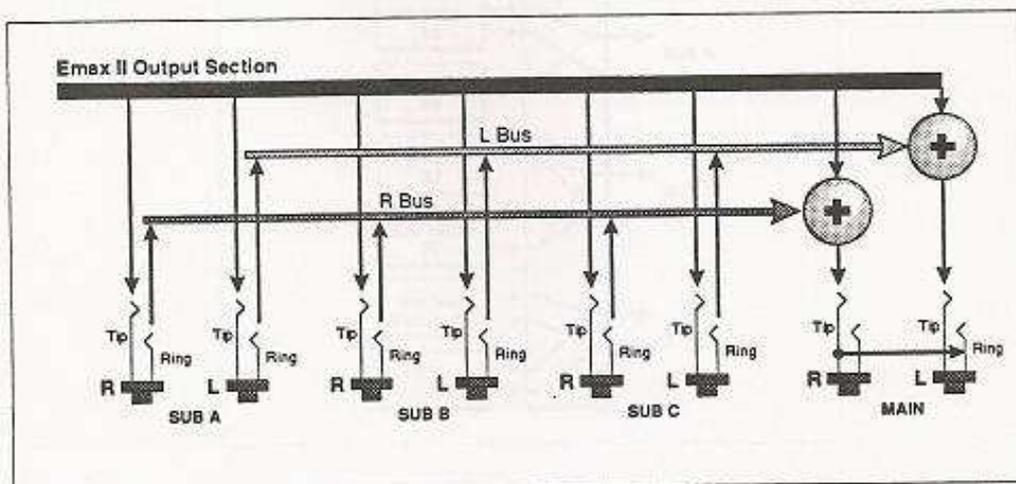
... où XXX représente soit la première, soit la seconde Voix. Faites votre choix à l'aide de la glissière, puis pressez ENTER. Si ce choix n'a pas lieu d'être, L'EMAX II passera automatiquement au paragraphe suivant.

2. L'affichage sera le suivant:

Edit : XX
Select A Voice

... où XX représente la note la plus basse de la voix la plus basse.

Jouez une note appartenant à la Voix que vous voulez traiter, ou sélectionnez cette dernière à l'aide de la glissière; puis pressez ENTER.



Les connecteurs Sub A, B, et C peuvent être utilisés en tant que retours d'effets aux sorties principales (MAIN).

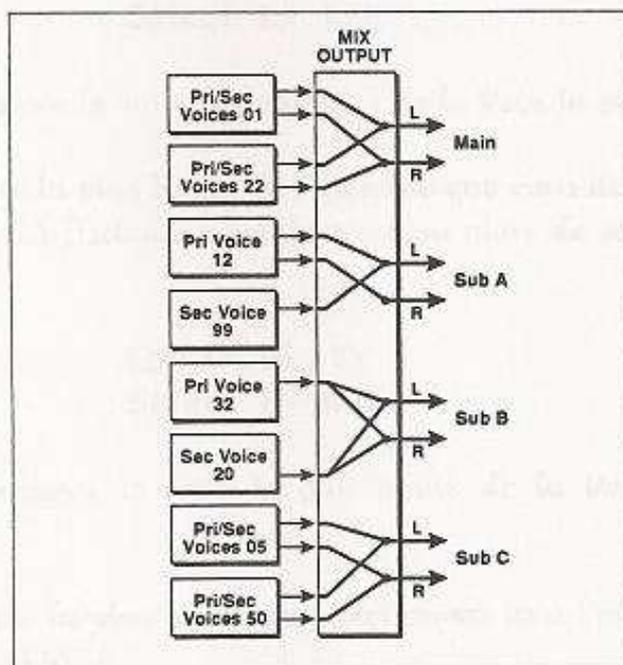
3. L'affichage indiquera alors l'assignation complète:

Orig Lo Hi Out
XX XX XX Y

... où XX représente des notes et Y une des quatre sorties stéréo.

Spécifiez la nouvelle note originale. Si l'affichage indique "Illegal Assgnment", c'est que vous devez faire quelque chose comme essayer de placer la note la plus basse au dessus de l'originale. Sélectionnez les notes en les jouant sur le clavier, et les paramètres à modifier à l'aide du curseur. Vous pouvez aussi utiliser la glissière afin de répertorier les notes disponibles.

Afin de sélectionner les sorties au travers desquelles apparaîtra la Voix, placez vous en dessous de Out, et choisissez entre Main, et Sub A, B, ou C. Enfin, pressez ENTER.



Une Voix peut être assignée à n'importe quelle sortie stéréo.

3- ERASE VOICE(S)

Cette fonction permet d'effacer une/des voix.

1. Activez PRESET DEFINITION 3, l'affichage indiquera:

Erase Pri , Sec
or Both : XXX

... où XXX représente la première, la seconde Voix, ou les deux.

Utilisez la glissière afin de sélectionner la ou lesquelles vous désirez effacer, puis pressez ENTER.

2. L'affichage indiquera:

Lo : XX
Select Lo Key

... où XX représente la note la plus basse de la Voix la plus basse.

3. Jouez la note la plus basse de l'étendue que vous désirez effacer, puis pressez ENTER. L'affichage vous demandera alors de sélectionner la note la plus haute:

Lo : XX Hi : YY
Select Hi Key

... où YY représente la note la plus haute de la Voix précédemment sélectionnée.

4. Jouez la note la plus haute ou sélectionnez la à l'aide de la glissière. Ensuite pressez ENTER.

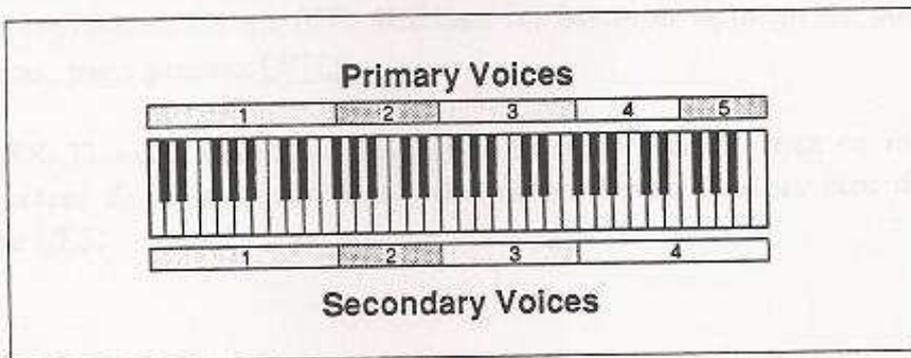
5. L'affichage vous avertira alors si cette assignation modifie celle existante ou efface une/des Voix. Si vous êtes d'accord, pressez YES afin d'effectuer l'opération.

4- STEREO VOICE

L'EMAX II peut restituer des échantillons stéréo sans perte de polyphonie. Le mode Stereo Voice utilise tous les paramètres de la première Voix pour la première et la seconde Voix. Lorsqu'il est désactivé, les paramètres de ces Voix sont totalement indépendants et ne partagent aucune fonction.

Pour qu'une note soit stéréo, il est nécessaire que:

- La première et la seconde Voix soient assignées à la même étendue sur le clavier.
- Que toutes les deux aient la même note originale;
- Que toutes les deux aient la même fréquence d'échantillonnage.



Dans ce diagramme, les voix 1, 2, et 3 peuvent devenir stéréo, si leur première et leur seconde voix ont la même note originale.

1. Activez PRESET DEFINITION 4, l'affichage indiquera:

Lo : XX Stereo : Off
Select Lo Voice

... où XX représente la note la plus basse de la Voix la plus basse.

Sélectionnez la note la plus basse de la Voix que vous voulez mettre en stéréo, puis pressez ENTER.

2. L'affichage sera alors le suivant:

Hi : XX Stereo : Off
Select Hi Voice

... où XX représente la note la plus haute de la Voix précédemment sélectionnée.

Sélectionnez la note la plus haute que vous désirez, puis pressez ENTER.

3. L'affichage indiquera alors:

Stereo Voice : XX
Select on/off

... où représentez ON ou OFF. Utilisez les boutons appropriés pour votre sélection, puis pressez ENTER.

L'EMAX II vous avertira alors que, si vous sélectionnez ce mode, les paramètres de la seconde Voix vont être altérés; si vous êtes d'accord, pressez YES.

REMARQUE: Le mode Stereo Voice panoramique automatiquement la première et la seconde voix aux deux opposés. En position centrale, le signal sera monophonique.

5- VELOCITY CROSSFADE / SWITCH, POSITIONNAL CROSSFADE

VELOCITY CROSSFADE permet de passer de la première à la seconde voix et inversement, suivant la force à laquelle vous jouez. Une Voix sera plus forte lorsque vous jouerez plus fort et moins forte lorsque vous jouerez plus doucement, alors que l'autre sera plus forte lorsque vous jouerez plus doucement et moins forte lorsque vous jouerez plus fort.

VELOCITY SWITCH est similaire, toutefois il y a un seuil au dessus duquel une voix sonne et au dessous duquel l'autre voix sonne.

POSITIONNAL CROSSFADE permet, lorsque deux Voix se superposent sur le clavier, de modifier leur niveau respectif afin de les "chinter" l'une dans l'autre. Suivant votre position sur le clavier, la première disparaîtra alors que la seconde deviendra plus forte.

1. Activez PRESET DEFINITION 5, l'affichage indiquera:

Lo : XX
Select Lo Key

... où XX représente la note la plus basse de la Voix la plus basse. Faites votre sélection, puis pressez ENTER.

2. L'affichage indiquera:

Lo : XX Hi : YY
Select Hi Key

... où XX représente la note la plus haute de la Voix précédemment sélectionnée. Faites votre sélection, puis pressez ENTER.

3. L'affichage indiquera alors:

Use Slider to
Select XFade

Sélectionnez parmi les options suivantes:

- **XFade Off** = Pas de crossfade entre la première et la seconde Voix.
- **Velocity XFade** = Une voix devient plus forte lorsque vous jouez plus fort, alors que l'autre devient plus douce.
- **Velocity Switch** = Une Voix sonnera lorsque vous jouerez plus fort que le seuil, et l'autre lorsque vous jouerez moins fort.
- **Positionnal XFade** = Suivant votre position sur le clavier, une Voix disparaîtra alors que l'autre apparaîtra. Cette technique est très utile afin de maintenir un même qualité tonale entre différents échantillons.
- **Realtime XFade** = Le crossfade ne s'opère pas d'après la vitesse, mais d'après la molette qui a été assignée.
- **Realtime Switch** = Le crossfade ne s'opère pas d'après la vitesse, mais d'après le footswitch qui a été assigné.

4. Pour n'importe quelle option à l'exception de Positionnal XFade, l'affichage indiquera:

Pri or Sec Voice
Equals Hard : Sec

Utilisez la glissière afin de déterminer si la première ou la seconde Voix apparaîtra:

- * Lorsque vous jouerez plus fort (Velocity XFade).
- ** Lorsque le seuil sera dépassé (Velocity Switch).
- *** Lorsque vous actionnerez la molette (Realtime XFade).
- **** Lorsque vous actionnerez l'interrupteur au pied (Realtime Switch).

Si vous choisissez Positional Crossfade, l'affichage indiquera:

Pri or Sec Voice
On Top : Sec

La Voix sélectionnée prendra le dessus sur l'autre plus vous monterez sur le clavier.

5. Après avoir effectué votre choix, pressez ENTER.

6- ARPEGGIATOR SETUP

Chaque preset peut avoir ses propres réglages d'arpégiation. Cette dernière peut être assignée à n'importe quelle étendue sur le clavier ou au clavier tout entier, et certains paramètres peuvent être modifiés en temps réel.

1. Sélectionnez le preset en cours, celui qui contiendra l'information d'arpégiation. Afin de sortir de cette fonction à n'importe quel moment, pressez ENTER.

2. Activez PRESET DEFINITION 6, l'affichage indiquera:

Arpeg Setup Menu
Use Cursor Keys

Utilisez le cursor afin de sélectionner les différentes options. La première sera la suivante:

Arpeggiator : off
Select on/off

3. Effectuez votre sélection à l'aide des boutons ON et OFF. Puis pressez le bouton fléché de droite, l'affichage sera alors le suivant:

Tempo : = 120.00
[040-240] Inc/Dec

Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin d'ajuster le Tempo entre 40 et 240 battements par minute. Pour un réglage plus précis, pressez d'abord le bouton cursor de droite, puis ajustez le Tempo de la même manière mais cette fois de .00 à .99 battements par minute.

4. Vous pourrez ensuite choisir la valeur de note; l'affichage indiquera:

Note Value : 1/16
Use Data Slider

Utilisez la glissière afin de choisir entre les valeurs de note suivantes: 1/2 (blanche), 1/4 (noire), 1/4 Triplet (triolet de noire), 1/8 (croche), 1/8 Triplet (triolet de croche), 1/16 (double croche), 1/16 Triplet (triolet de double), 1/32 (triple croche), 1/32 Triplet (triolet de triple), et 1/96 (quadruple croche).

La valeur de note peut être manipulée en temps réel. Pressez la flèche droite pour continuer.

5. L'affichage suivant indique:

Mode : fwd assign
Use Data Slider

Utilisez la glissière afin de répertorier les modes disponibles:

- UP Les notes tenues sont arpègiées de la plus basse à la plus haute.
- DOWN Les notes tenues sont arpègiées de la plus haute à la plus basse.
- UP/DOWN Les notes tenues sont d'abord arpègiées de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse, et ainsi de suite.
- FWD ASSIGN Les notes tenues sont arpègiées dans l'ordre où elles ont été jouées.
- BKWD ASSIGN Les notes tenues sont arpègiées dans l'ordre inverse de celui où elles ont été jouées.
- RANDOM Les notes tenues sont arpègiées d'une manière aléatoire.

Pressez la flèche droite afin de continuer.

6. L'affichage sera alors le suivant:

Latch : off
Use Data Slider

Utilisez la glissière afin de sélectionner l'un des modes suivants:

- OFF L'arpégiation stoppe lorsque vous enlevez vos doigts du clavier.
- AUTO L'arpégiation continue lorsque vous enlevez vos doigts du clavier.
- EXTEND Pareil à AUTO à la seule exception que vous pouvez y ajouter de nouvelles notes.
- MEMORY Garde l'arpégiation en mémoire jusqu'à ce que vous en changiez.

Pressez la flèche droite pour continuer

7. Afin de bien comprendre les deux paragraphes suivants, voici deux définitions importantes:

* Interval: signifie l'intervalle d'arpégiation, c'est à dire que si vous jouez C2 avec un "interval" de P5 (une quinte parfaite) et que vous êtes en mode UP, l'arpégiation se fera entre C2 et G2.

** Extension: signifie le nombre de fois que l'"interval" sera reproduit, c'est à dire qu'avec un intervalle de M3 (tierce majeure) et une extension de 04 (quatre fois), si vous êtes en mode UP et jouez C2, l'arpégiation se fera entre C2, E2, G*2, C3, et E3.

8. L'affichage suivant indiquera donc:

Number of Ext : 00
Use Data Slider

Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin de sélectionner le nombre d'extensions, de 00 to 15.

Pressez la flèche droite afin de continuer.

9. L'affichage indiquera alors:

Interval : Oct
Use Data Slider

Utilisez la glissière afin de répertorier les intervalles d'arpègiations disponibles suivants:

m2 = seconde mineure
M2 = seconde majeure
m3 = tierce mineure
M3 = tierce majeure
P4 = quarte parfaite
m5 = quinte mineure
P5 = quinte parfaite
m6 = sixte mineure
M6 = sixte majeure
m7 = septième mineure
M7 = septième majeure
m9 = neuvième mineure
M9 = neuvième majeure
Oct = octave
m10 = dixième mineure
M10 = dixième majeure

Vous noterez que vous pouvez modifier l'intervalle d'arpègiation en temps réel. Pressez la flèche droite afin de continuer.

10. L'option suivante, Harmony 1, comme son nom l'indique, permet d'avoir une seconde note, en "harmonie" avec celle affichée, à un intervalle d'une seconde mineure à une dixième majeure. L'affichage indique:

Harmony 1 : off
Use Data Slider

Utilisez les boutons ON et OFF ou la glissière afin d'ajuster l'intervalle ou désactiver la fonction.

11. L'option suivante est Harmony 2; permettant d'avoir une seconde harmonie et fonctionnant exactement de la même façon que Harmony 1. L'affichage indique:

Harmony 2 : off *.
Use Data Slider

Utilisez les boutons ON et OFF ou la glissière afin d'ajuster l'intervalle ou désactiver la fonction.

12. La fonction suivante concerne l'horloge (clock). Pressez le bouton cursor droit et l'affichage indiquera:

Clock : internal
Use Data Slider

Utilisez la glissière afin de sélectionner une des options suivantes:

- internal L'arpégiateur de l'EMAX II est synchronisé avec l'horloge interne au tempo défini au paragraphe 3.
- MIDI L'arpégiateur de l'EMAX II est synchronisé avec les signaux MIDI arrivant par le MIDI in.
- click 24 L'arpégiateur de l'EMAX II est synchronisé avec les signaux de 24 pulsations par noire arrivant par le Clock in.
- click 48 L'arpégiateur de l'EMAX II est synchronisé avec les signaux de 48 pulsations par noire arrivant par le Clock in.
- click 96 L'arpégiateur de l'EMAX II est synchronisé avec les signaux de 96 pulsations par noire arrivant par le Clock in.

Pressez le bouton fléché droit afin de continuer (ou ENTER pour sortir de la fonction).

13. L'affichage de l'option suivante indiquera:

Velocity : 127
Use Data Slider

Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin de déterminer la vitesse. La plus petite valeur, obtenue en tapant 000, amène l'affichage suivant:

Velocity : Played
Use Data Slider

Chaque note de l'arpège sera restituée au volume déterminé par la vitesse à laquelle elle a été jouée.

Les valeurs disponibles vont de 1 à 127, avec des nombres plus hauts donnant des niveaux plus forts si la dynamique est associée au volume; lorsque elle est associée à d'autres paramètres, ceux-ci seront affectés de façon appropriée.

Pressez la flèche droite pour continuer.

14. L'option suivante permet de déterminer combien de fois chaque note sera restituée avant de passer à la suivante dans l'arpège. L'affichage en est le suivant:

Key Repeats : 1
Use Data Slider

Utilisez les boutons ON et OFF ou la glissière afin de sélectionner le nombre de répétitions pour chaque note (1-8).

15. L'option suivante (Cruz Control) permet de "quantifier" les notes tenues à la valeur de note spécifiée. L'affichage indique:

Cruz Control : on
Select on/off

Activez ou désactivez Cruz Control à l'aide des boutons ON et OFF.

REMARQUE: *Cruz Control ne peut fonctionner en conjonction avec Key Repeats et Glissando, ces derniers seront donc automatiquement désactivés.*

16. L'option suivante est Glissando. L'affichage indique:

Glissando : off
Select on/off

Utilisez les boutons ON et OFF afin d'activer ou désactiver la fonction. Glissando restitue tous les intervalles chromatiques existants entre les notes jouées, extensions incluses.

17. Enfin, la dernière option concerne l'étendue sur le clavier concernée par l'arpéggiation. L'affichage indique:

Range : A-1 to C7
Select Lo Key

C'est le réglage qui apparaît d'office (l'étendue entière des notes MIDI). Jouez la note correspondant à la note la plus basse de l'étendue désirée (ou utilisez la glissière) puis pressez la flèche droite. Le curseur se positionnera en dessous de la seconde note et l'affichage indiquera:

Range : XX to C7
Select Hi Key

... où XX représente la note que vous venez de sélectionner. Déterminez maintenant la note la plus haute. L'affichage confirmera alors votre choix.

Les instructions concernant l'arpéggiation étant terminées, pressez ENTER afin de revenir au nom du module.

7- MIDI SETUP

Le MIDI est un moyen d'échanger une information musicale entre différents instruments de musique électroniques.

1. Aucun module n'étant activé, sélectionnez le preset en cours contenant les paramètres MIDI d'usine que vous allez modifier.

Différents presets peuvent avoir différents paramètres MIDI.

2. Activez PRESET DEFINITION 7, l'affichage indiquera:

MIDI Setup Menu
Use Cursor Keys

Utilisez les boutons cursor afin de cataloguer les différentes options MIDI disponibles. Le premier affichage indique:

Basic Channel 01
[01-16] / Slider

C'est le "canal de base" au travers duquel le preset en cours envoie et reçoit l'information MIDI. Pour le changer (de 01 à 16), utilisez la glissière ou le clavier numérique. Les canaux MIDI peuvent aussi être établis globalement à l'aide de la fonction MASTER 9 "Special 2". Afin de continuer, pressez la flèche droite.

3. L'affichage suivant indique:

MIDI Port : Out
Use Data Slider

Le connecteur MIDI Out (sur le panneau arrière) peut servir de MIDI Out (les données de ce que vous jouez sur le clavier de l'EMAX II sont envoyées au travers de ce connecteur), mais aussi de MIDI Thru (le connecteur fait écho de ce qui est reçu au travers du MIDI In). Pour votre sélection, utilisez la glissière, puis pressez la flèche droite.

4. L'affichage indique alors:

MIDI Mode : omni
Use Data Slider

Utilisez la glissière afin de choisir entre ces deux modes MIDI:

- OMNI accepte l'information MIDI arrivant sur n'importe quel canal.
- POLY accepte l'information MIDI arrivant seulement sur le canal de base (basic channel).

5. Pressez la flèche droite pour continuer, l'affichage indiquera:

Preset Chng : on
Select on/off

Le MIDI permet aussi d'envoyer/recevoir une information de changement de programme (preset) d'un synthé à un autre. Pressez ON si vous voulez que cette fonction soit opérationnelle.

6. Pressez la flèche droite et l'affichage suivant indiquera:

Start/Stop : off
Select on/off

Pressez ON si vous voulez que les séquences de l'EMAX II démarrent et s'arrêtent sous le contrôle d'un autre instrument MIDI.

7. Pressez la flèche droite et vous pourrez voir:

Local Cntl : on
Select on/off

Si vous sélectionnez ON, le clavier contrôlera les générateurs de son de l'EMAX II; par contre, si vous sélectionnez OFF, l'EMAX II aura son clavier "déconnecté" mais enverra toujours les données MIDI relatives aux notes jouées.

8. L'affichage suivant indique:

Notes, Wheels: on
Select on/off

Pressez ON si vous voulez que l'EMAX II envoie/reçoive une information MIDI de note et de molette, ainsi que des signaux d'horloge MIDI.

9. L'affichage suivant indique:

Lt Wheel <-> pwh
[00-33] / Slider

Monter la glissière augmentera le numéro du contrôleur MIDI assigné à la molette de gauche, et la descendre diminuera ce même numéro. Entre autres, 32 assigne la molette de gauche au numéro standard pour le Pitch Bend (pwh), et 33 à celui pour l'Aftertouch (chp).

REMARQUE: Les assignations de contrôleurs MIDI sont bi-directionnelles; par exemple, si vous assignez la molette de gauche au contrôleur 12, l'EMAX II enverra les données MIDI sous ce même numéro lorsque la molette sera actionnée, et lorsque l'EMAX II recevra des données MIDI sous ce numéro, il réagira comme si la molette était actionnée.

10. L'affichage suivant indique:

Rt Wheel <-> 01
[00-33] / Slider

Même chose que pour le paragraphe précédent, mais cette fois cela concerne la molette de droite.

11. L'affichage suivant indique:

Pedal <-> off
[00-33] / Slider

Pareil que pour les deux paragraphes précédents, mais cette fois à propos de la pédale.

12. L'affichage suivant indique:

Pressure <-> chp
[00-33] / Slider

Pareil aux paragraphes précédents, mais cette fois-ci cela concerne l'aftertouch.

13. L'affichage suivant indique:

MIDI A <-> pwh
[00-33] / Slider

Les paramètres Real-time, "littéralement en temps réel" (pitch, filter cutoff, level, LFO to pitch modulation, etc.) peuvent être assignés à la source de contrôle MIDI A (voir PRESET DEFINITION 9); vous pouvez ensuite assigner chaque source de contrôle MIDI à un contrôleur MIDI spécifique d'un autre synthétiseur.

Cette procédure vous permet d'assigner à la source de contrôle MIDI un numéro correspondant au numéro du contrôleur d'un autre appareil MIDI.

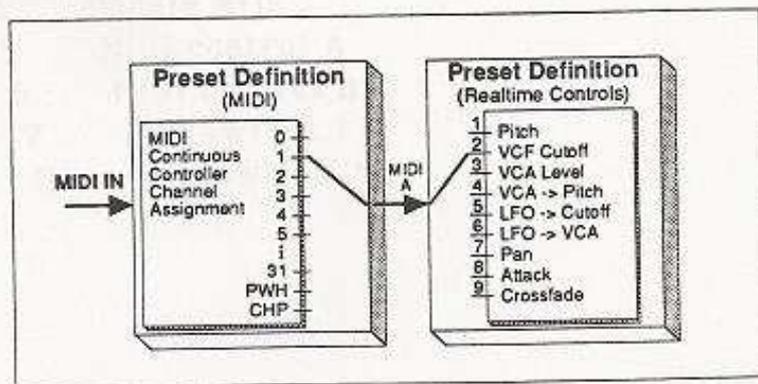
Les numéros de contrôleur sont assignables exactement de la même manière que pour la molette de gauche dans le paragraphe 9.

14. Pressez la flèche de droite pour continuer, et l'affichage sera le suivant:

MIDI B <-> 01
[00-33] / Slider

La procédure pour le MIDI B est exactement la même que pour le MIDI A.

Nous en avons terminé avec le MIDI Setup, pressez ENTER afin de revenir au nom du module.



8- PITCH BEND RANGE

Cette fonction permet d'ajuster la course de la molette de pitch de +0 (off) à ± 4 demi tons.

1. Activez PRESET DEFINITION 8. L'affichage indiquera:

Pitchbend Range
 $\pm X$ semitones

... où X représente un nombre entre 0 et 4.

2. Sélectionnez le nombre désiré à l'aide de la glissière ou du clavier numérique, puis pressez ENTER.

9- REAL-TIME CONTROLS

Ces fonctions "en temps réel" ont été conçues pour une sélection rapide et facile en situation Live. Chaque preset peut avoir son propre set de fonctions realtime préprogrammées.

1. Activez PRESET DEFINITION 9. L'affichage indiquera un nombre à deux chiffres. Le premier chiffre représente la source de contrôle (molette, pédale, etc.), et le deuxième la destination (filter cutoff, pitch, etc.). Sélectionnez la source de contrôle à laquelle vous voulez assigner une destination en tapant le numéro qui lui est approprié:

- 1 : Molette de gauche
- 2 : Molette de droite
- 3 : Aftertouch
- 4 : Pédale A/D
- 5 : MIDI control A
- 6 : MIDI control B
- 7 : Footswitch 1
- 8 : Footswitch 2

Chacune des destinations 0-9, imprimées dans la partie supérieure de la colonne de droite du module PRESET DEFINITION, peut être contrôlée par les sources de contrôle 1-4.

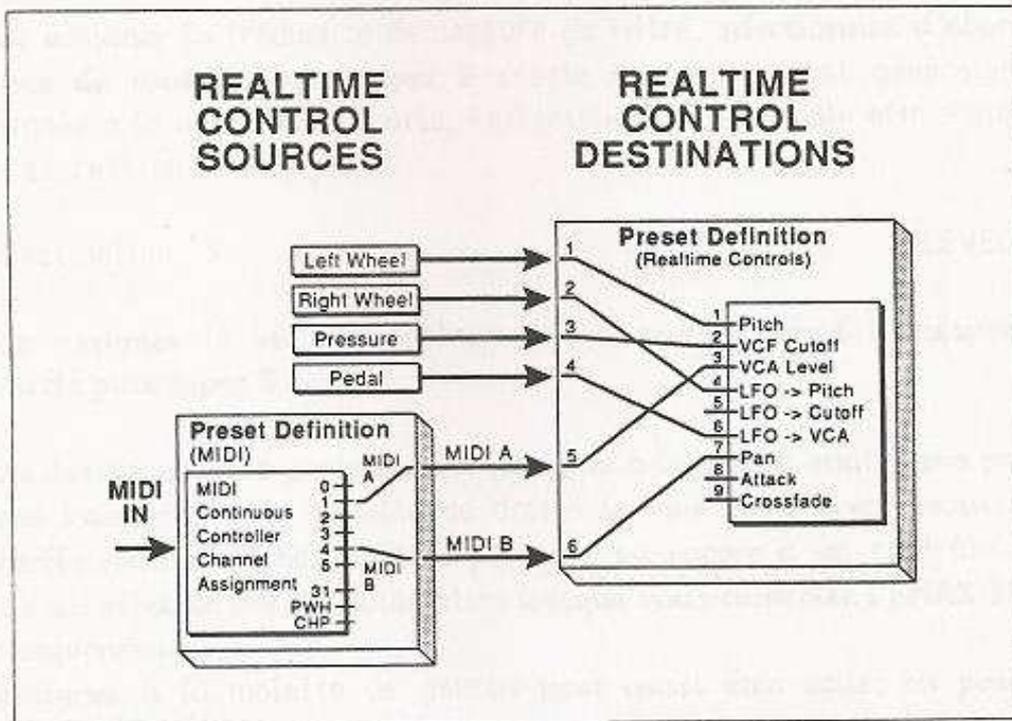
Chaque destination ne peut être contrôlée que par une seule source de contrôle.

En plus d'être contrôlées par l'EMAX II, ces destinations peuvent aussi l'être par le MIDI. Les sources de contrôle sont dotées de numéros (voir PRESET DEFINITION 7) correspondant aux numéros des contrôleurs de l'appareil MIDI connecté à l'EMAX II.

Chacune des destinations 0-6, imprimées dans la partie inférieure de la colonne de droite du module, peut être contrôlée par les sources 7 et 8 (footswitch).

Chaque destination ne peut être contrôlée que par une seule source de contrôle.

2. Après avoir tapé le numéro de la source, le curseur clignotera en dessous du deuxième chiffre de la paire, indiquant ainsi que vous pouvez sélectionner la destination.



Ce diagramme montre comment les contrôleurs realtime peuvent être connectés aux différentes destinations.

REMARQUE: *Pour certains presets sur les disquettes d'usine, les destinations auront déjà été préselectionnées; et pour d'autres, les sources de contrôle seront désactivées (0).*

DESTINATIONS:

- Destination : 0 OFF

Pour désactiver la source de contrôle, sélectionnez d'abord cette dernière puis tapez 0.

- Destination : 1 PITCH

Pour assigner le pitch bend, sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 1 (cette destination est généralement assignée à la molette de gauche).

- Destination : 2 FILTER Fc

Pour assigner la fréquence de coupure du filtre, sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 2 (cette destination est généralement assignée à la molette de droite, l'aftertouch, ou la pédale afin d'ajouter de l'expression à votre jeu).

- Destination : 3 LEVEL

Pour assigner le volume général, sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 3.

Cette destination est généralement assignée à la pédale, mais vous pouvez aussi l'assigner à la molette de droite lorsque vous avez besoin d'un contrôle manuel (longs chintes par ex.), ou encore à un contrôle MIDI pour un effet de pseudo automation lorsque vous contrôlez l'EMAX II par un séquenceur.

L'assigner à la molette de gauche peut aussi être utile: en position médiane le volume est audible mais peut être augmenté en poussant la molette et diminué en la tirant.

- Destination : 4

LFO to PITCH

Pour contrôler comment le LFO agit sur la hauteur du son, sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 4 (cette destination est généralement assignée à la molette de droite).

Assigner cette destination annule la fonction équivalente dans le module DYNAMIC PROCESSING.

Pour modifier la fréquence (rate) et la variation du LFO, voir DYNAMIC PROCESSING 15.

- Destination : 5

LFO to Filter Fc

Pour contrôler comment le LFO agit sur la fréquence de coupure du filtre, sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 5.

Assigner cette destination annule la fonction équivalente dans le module DYNAMIC PROCESSING.

- Destination : 6

LFO to LEVEL

Pour contrôler comment le LFO agit sur le volume général (tremolo), sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 6.

- Destination : 7

ATTACK RATE

Pour contrôler l'attaque du VCA et du VCF, sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 7 (très utile pour passer d'un son legato à un son percussif, et plus spécialement avec des sons soutenus tels que des cordes).

Assigner ATK RATE à une molette annule les fonctions 12 et 14 du module DYNAMIC PROCESSING.

- Destination : 8

PANNING

Pour contrôler le placement du son dans l'espace stéréo, sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 8.

Assigner cette destination annule la fonction équivalente dans le module DYNAMIC PROCESSING.

- Destination : 9

XFADE

Pour passer en douceur de la première à la seconde voix et vice versa, sélectionnez d'abord la source de contrôle puis tapez 9.

Cette fonction doit aussi être activée dans PRESET DEFINITION 5 (Velocity XFade).

DESTINATIONS FOOTSWITCH:

- Destination : 0

OFF

Pour désactiver l'interrupteur au pied, sélectionner d'abord le footswitch puis tapez 0.

- Destination : 1

ARP CTRL

Pour démarrer et arrêter l'arpégiation, sélectionner d'abord le footswitch puis tapez 1.

- Destination : 2

SEQ CTRL

Pour démarrer et arrêter le séquenceur, sélectionner d'abord le footswitch puis tapez 2.

- Destination : 3

SUSTAIN

Pour contrôler le sustain, sélectionner d'abord le footswitch puis tapez 3.

- Destination : 4

RELEASE

Pour contrôler le release, sélectionner d'abord le footswitch puis tapez 4.

- Destination : 5

X-SWITCH

Pour passer de la première à la seconde voix et vice versa, sélectionner d'abord le footswitch puis tapez 5.

Cette fonction doit aussi être activée dans PRESET DEFINITION 5 (Velocity XFade).

• Destination : 6

ADVANCE PRESET

Pour avancer d'un numéro de preset au numéro suivant, sélectionner d'abord le footswitch puis tapez 6.

Si vous avancez jusqu'à un preset n'ayant pas cette destination assignée à l'un des interrupteurs au pied, vous ne pourrez pas aller plus loin.

L'EMAX II fonctionne avec deux types de footswitches. Si votre footswitch semble fonctionner à l'envers, référez vous à Recalibrate, fonction Special 3, dans MASTER 9.

0- STACK PRESETS

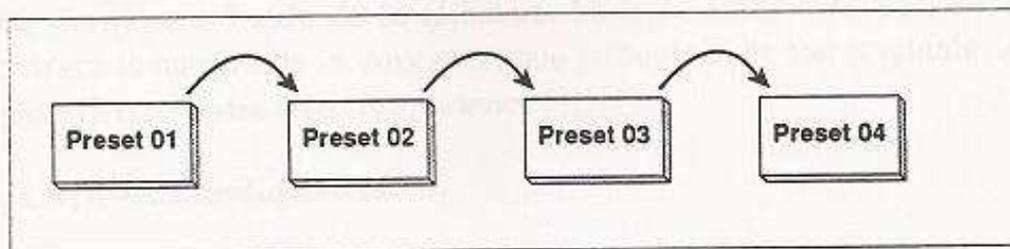
Cette fonction permet de superposer jusqu'à quatre presets consécutifs sur chaque note du clavier.

1. Sélectionnez le preset en cours.
2. Activez PRESET DEFINITION 0. L'affichage indiquera:

Stack Presets
XX thru YY

... où XX représente le preset en cours, et YY le dernier preset qui sera superposé.

3. Effectuez votre sélection à l'aide de la glissière, puis pressez ENTER.



Un preset peut être "stacked" avec jusqu'à trois presets adjacents.

DYNAMIC PROCESSING

00- CHANGE CURRENT VOICE(S)

Cette fonction permet de changer la voix en cours.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 00, l'affichage indiquera:

Edit Pri, Sec or
Both Voices : XXX

... où XXX représente la première, la seconde voix, ou les deux.

2. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'une des trois options, puis pressez ENTER.

3. Vous pouvez sélectionner le clavier tout entier en pressant DYNAMIC PROCESSING ou ENTER deux fois de suite.

4. Si le preset ne contient que des premières ou des secondes Voix, L'EMAX II passera directement à l'affichage suivant:

Lo : XX
Select Lo Voice

... où XX représente la note la plus basse de la Voix la plus basse. Jouez une note de la Voix la plus basse que vous désirez traiter, ou sélectionnez cette dernière à l'aide de la glissière. La ligne inférieure de l'afficheur montrera le numéro de la Voix ainsi que sa hauteur de son originale. Après avoir effectué votre sélection, pressez ENTER.

5. L'affichage indiquera alors:

Lo : XX -> Hi : HH
Select Hi Voice

... où XX représente la note sélectionnée précédemment, et HH la note la plus haute de la même Voix. Sélectionnez la note la plus haute, puis pressez ENTER.

Si vous ne sélectionnez qu'une partie d'une voix, la voix toute entière sera traitée même si l'affichage indique votre sélection. Pour éviter cela, copiez simplement l'étendue désirée dans le preset en cours, et l'Emax II considérera votre sélection comme étant une nouvelle voix.

11- VOICE ATTENUATION, TUNING et DELAY

Cette fonction permet de modifier l'atténuation, l'accord, et le retard de la Voix en cours.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 11. L'affichage indiquera:

```
Attn Tune Delay
00dB +00ct 00
```

2. Sélectionnez le paramètre désiré à l'aide du cursor, puis modifiez ce dernier de la façon suivante:

- Attn : Utilisez la glissière afin d'atténuer la Voix jusqu'à 46 dB.
- Tune : Utilisez la glissière afin d'accorder la Voix entre +45 et -48 cents.
- Delay : Utilisez la glissière afin de modifier le retard entre le moment où vous jouez une note (ou qu'une information de note est reçu par le MIDI) et la restitution de cette note. Les valeurs vont de 0 à 63.

Après avoir effectué vos sélections, pressez ENTER.

12- VCA ENVELOPE

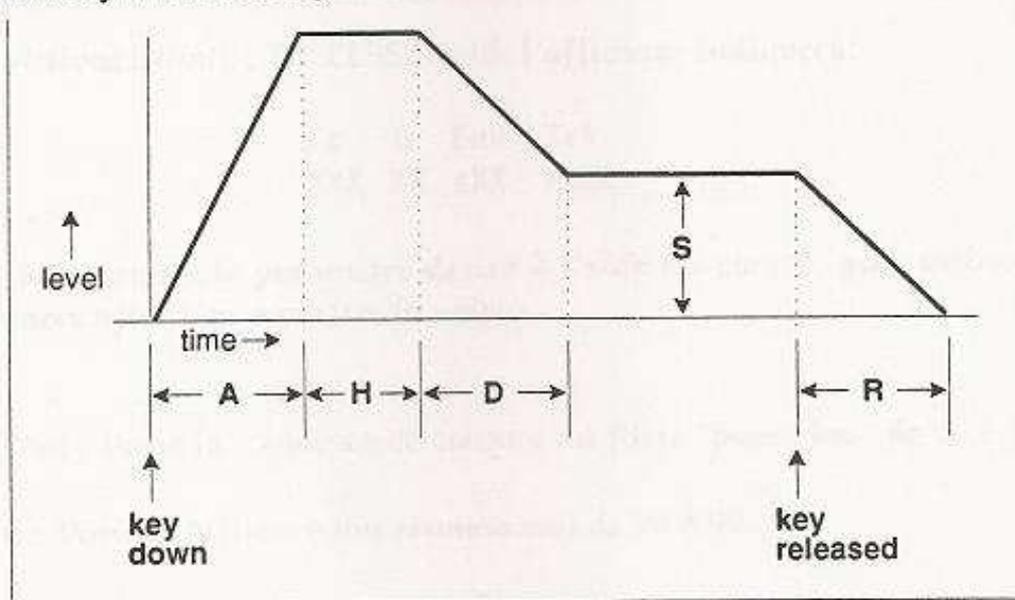
Cette fonction permet d'établir les caractéristiques d'attack, hold, decay, sustain, et release du générateur d'enveloppe du VCA.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 12, l'affichage indiquera:

```
A : A H D S R  
   XX XX XX XX XX
```

... où XX représente un nombre à deux chiffres entre 01 et 32.

2. Sélectionnez le paramètre désiré à l'aide du cursor, puis utilisez la glissière afin d'en modifier la valeur.



- **A (Attack) :** Varie le temps d'attaque de l'enveloppe de 01 à 32.
- **H (Hold) :** Etablit la durée de l'apogée de l'enveloppe. Si une note est tenue plus longtemps que la durée de hold, la phase de decay commencera; par contre, si cette note est relâchée pendant la durée de hold, la phase de release commencera.
- **D (Decay) :** Varie le temps de décroissance de l'enveloppe de 01 à 32.
- **S (Sustain) :** Varie le niveau de soutien de l'enveloppe de 01 à 32.

- R (Release) : **Varie** le temps de relâche de l'enveloppe de 01 à 32.

3. *Après avoir effectué vos sélections, pressez ENTER.*

13- FILTER FREQUENCY, Q, ENVELOPE AMOUNT, TRACKING

Cette fonction permet de déterminer la fréquence de coupure initiale et la brillance (Q) du filtre, ainsi que comment l'enveloppe AHDSR et la position sur le clavier agissent sur la fréquence de coupure du filtre.

1. *Activez DYNAMIC PROCESSING 13, l'affichage indiquera:*

Fc	Q	Env	Trk
XXX	XX	±XX	X.XX

2. *Sélectionnez le paramètre désiré à l'aide du cursor, puis utilisez la glissière afin d'en modifier la valeur.*

- Freq : **Varie** la fréquence de coupure du filtre "passe-bas" de 00 à 120.
- Q : **Varie** la brillance (ou résonance) de 00 à 99.
- Env : **Varie** l'influence de l'enveloppe du filtre sur la fréquence de coupure de -50 (enveloppe négative maximum) à 00 (pas d'enveloppe) jusqu'à +50 (enveloppe positive maximum).
- Trk : **Varie** la fréquence de coupure du filtre par rapport à votre position sur le clavier de 0.00 à 1.87.

A 0.00 la voix deviendra progressivement moins aigüe plus vous monterez sur le clavier (avec les doigts bien entendu).

A 1.00 le timbre de la Voix restera constant lorsque vous monterez sur le clavier.

Et à 1.87 le timbre de la Voix deviendra plus aigu plus vous monterez sur le clavier.

Effectuez vos sélections, puis pressez ENTER.

14- FILTER ENVELOPE

Cette fonction permet d'établir les caractéristiques d'attack, hold, decay, sustain, et release du générateur d'enveloppe du filtre.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 14, l'affichage indiquera:

```
F :  A  H  D  S  R
      XX XX XX XX XX
```

... où XX représente un nombre à deux chiffres entre 00 et 32.

2. Sélectionnez le paramètre désiré à l'aide du cursor, puis utilisez la glissière afin d'en modifier la valeur.

Les générateurs d'enveloppe du VCA et du Filtre sont identiques, vous pouvez donc vous référer au diagramme de la fonction 12 pour la description des cinq paramètres suivants:

- **A (Attack)** : Varie le temps d'attaque de l'enveloppe de 01 à 32.
- **H (Hold)** : Etablit la durée de l'apogée de l'enveloppe. Si une note est tenue plus longtemps que la durée de hold, la phase de decay commencera; par contre, si cette note est relâchée pendant la durée de hold, la phase de release commencera.
- **D (Decay)** : Varie le temps de décroissance de l'enveloppe de 01 à 32.
- **S (Sustain)** : Varie le niveau de soutien de l'enveloppe de 01 à 32.
- **R (Release)** : Varie le temps de relâche de l'enveloppe de 01 à 32.

3. Après avoir effectué vos sélections, pressez ENTER.

15- LFO SETUP (RATE, DELAY, VARIATION)

L'EMAX II possède une onde triangulaire LFO pour chacune de ses 16 voix de polyphonie.

La fonction LFO Setup permet d'établir trois paramètres (Rate, Delay, et Variation).

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 15, et l'affichage indiquera:

Rate	Delay	Vari
XXX	XX	XX

2. Sélectionnez le paramètre désiré parmi les suivants à l'aide du cursor, puis utilisez la glissière afin d'en modifier la valeur:

- LFO Rate : Varie de 1 à 120; des valeurs hautes donneront une modulation plus rapide.
- LFO Delay : Etablit le retard de la modulation par rapport à la note jouée. Varie de 00 à 99; des valeurs hautes donneront des retards plus longs.
- LFO Variation : A 00, chaque note aura la même modulation, et plus vous augmenterez la valeur (jusqu'à un maximum de 15), plus la variation sera grande et chaque note aura sa propre modulation. Très utile pour des effets d'ensemble.

Après avoir effectué vos sélections, pressez ENTER.

16- LFO TO (VIBRATO, TREMOLO, FILTER Fc PANNING)

Le LFO peut moduler quatre différents paramètres (la hauteur du son, l'amplitude, la fréquence de coupure du filtre, et la panoramique).

La profondeur (depth) de la modulation peut varier de 00 à 15.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 16, l'affichage indiquera:

Vib	Trem	Fc	Pan
XX	XX	XX	XX

2. Sélectionnez le paramètre désiré à l'aide du cursor, puis utilisez la glissière afin d'en changer la valeur:

- Vibrato : Détermine comment le LFO agit sur la hauteur du son. Varie de 00 à 15, les valeurs hautes donnant plus de modulation.
- Tremolo : Détermine comment le LFO agit sur l'amplitude (VCA). Varie de 00 à 15, les valeurs hautes donnant plus de modulation.
- Fc (Filter Cutoff) : Détermine comment le LFO agit sur la fréquence de coupure du filtre. Varie de 00 à 15, les valeurs hautes donnant plus de modulation.
- Pan : Détermine comment le LFO agit sur la panoramique. Varie de 00 à 15, les valeurs hautes donnant un déplacement plus ample dans le spectre stéréophonique.

3. Après avoir effectué vos sélections, pressez ENTER.

17- VELOCITY TO (LEVEL, FILTER Fc, FILTER Q, PITCH)

Cette fonction permet d'associer la dynamique, la fréquence de coupure, la résonance du filtre, et la hauteur du son à la vitesse (force avec laquelle vous jouez sur le clavier).

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 17, l'affichage indiquera:

```
Vel : Lv Fc Q Pit
      XX XX XX XX
```

2. Sélectionnez le paramètre désiré à l'aide du cursor, puis utilisez la glissière afin d'en changer la valeur:

- Level : Détermine comment la vitesse agit sur la dynamique. Varie de 00 à 15.
- Fc : Détermine comment la vitesse agit sur la fréquence de coupure du filtre. Varie de 00 à 15.
- Q : Détermine comment la vitesse agit sur la résonance. Varie de 00 à 15.
- Pitch : Détermine comment la vitesse agit sur la hauteur du son. Varie de 00 à 15. Très utile pour des sons de percussions.

3. Après avoir effectué vos sélections, pressez ENTER.

18- VELOCITY TO (VCA ATTACK, FILTER ATTACK, PANNING)

Cette fonction permet d'associer le temps d'attaque du VCA, de l'enveloppe du filtre, ainsi que la panoramique à la vitesse.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 18, l'affichage sera le suivant:

```
Vel :  Atk  FAtk  Pan
        XX   XX   XX
```

... où XX représente un nombre de deux chiffres entre 00 et 15.

2. Sélectionnez le paramètre désiré à l'aide du cursor, puis utilisez la glissière afin d'en changer la valeur:

- Atk : Détermine comment la vitesse agit sur l'attaque du VCA.
- FAtk : Détermine comment la vitesse agit sur l'attaque du filtre.
- Pan : Détermine comment la vitesse agit sur la panoramique.

3. Après avoir effectué vos sélections, pressez ENTER.

19- PANNING

Cette fonction permet de placer une (des) voix dans le spectre stéréo.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 19, l'affichage indiquera:

```
Panning :      +00
L          ><      R
```

... où +00 représente une position centrale, -07 tout à gauche, et +07 tout à droite. Utilisez la glissière afin de positionner la voix, puis pressez ENTER.

20- CHORUS

Cette fonction permet d'avoir un son plus épais, plus riche, en doublant la première voix et en désaccordant légèrement le doublage.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 20, l'affichage indiquera:

Chorus : off

... où off est affiché d'office. Utilisez les boutons ON et OFF ou la glissière pour changer ce statut et déterminer le désaccord. Ce dernier varie entre 1 et 20 cents par rapport au pitch original.

2. Après avoir effectué votre choix, pressez ENTER.

REMARQUE: Comme dans *PRESET DEFINITION 4*, vous pouvez utiliser le chorus sans perte de polyphonie, et lorsqu'utilisé avec des échantillons stéréo, le chorus désaccorde la première et la deuxième voix l'une par rapport à l'autre.

21- KEYBOARD MODE (Output Channel Assignment, Solo, Non-Transpose)

● Output Channel Assignment : permet de réassigner n'importe quelle portion du clavier à des sorties spécifiques sans avoir à assigner chaque Voix la composant.

● Solo : rend l'EMAX II tel un synthé monophonique avec priorité à la dernière note jouée.

● Non-Transpose : fait qu'une voix sera restituée à son pitch original, sans transposition.

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 21, l'affichage indiquera:

Outs Solo Transp
Main off Enabl

2. Sélectionnez le paramètre désiré à l'aide du cursor, puis utilisez ON et OFF ou la glissière afin d'effectuer vos sélections.
3. Une fois l'opération terminée, pressez ENTER.

22- CONTROL ENABLE

Cette fonction permet d'exempter certaines voix de certaines fonctions "real-time control".

1. Activez DYNAMIC PROCESSING 22, l'affichage indiquera:

Control Enable
Use Cursor Keys

2. Pressez le bouton cursor droit afin de répertorier les différentes destinations "real time control", et ce dans l'ordre suivant: Pitch, LFO to Pitch, LFO to Filter, LFO to VCA, Filter cutoff frequency, Level, Attack, et Pan.
3. Le réglage d'office pour toutes les destinations est ON. Afin d'exempter la voix en cours d'une destination particulière, pressez OFF lorsque cette dernière est affichée.
4. Après avoir désactivé les destinations de contrôle désirées, pressez ENTER afin de revenir au nom du module.

SEQUENCER

Pour activer le SEQUENCEUR, pressez SEQUENCER SELECT, et son voyant vert s'allumera.

Deux modules sont disponibles: le SEQUENCER SETUP, et le SEQUENCER MANAGE. Après avoir utilisé l'un ou l'autre de ces modules, assurez vous de bien presser SELECT avant de commencer l'enregistrement.

Voici comment PLAY, RECORD, et STOP fonctionnent: Presser...

PLAY: *démarre la restitution de la séquence.*

Celle-ci se répètera (en boucle) jusqu'à ce que vous pressiez STOP.

La ligne inférieure de l'afficheur, indiquera le Tempo (qui peut être varié en temps réel à l'aide de la glissière data).

Vous pouvez aussi changer le statut de la piste (Track), et le preset en cours pendant la restitution.

Si vous ne changez pas le statut de la piste, vous pouvez ré-enregistrer de nouveau sur cette dernière.

Pour effacer la piste en cours vous devez presser RECORD, ce qui nous amène à ...

RECORD puis PLAY: *met le séquenceur en mode d'enregistrement.*

Vous pouvez jouer une note pour démarrer l'enregistrement (il n'est pas nécessaire de tenir RECORD lorsque vous pressez PLAY).

La ligne inférieure de l'afficheur indiquera le Tempo auquel vous enregistrez (qui peut être varié en temps réel à l'aide de la glissière data).

Si vous voulez commencer par un silence, vous pouvez toujours presser ENTER.

STOP: *possède deux fonctions distinctes.*

Si vous le pressez une seule fois lorsque la séquence est restituée, celle-ci s'arrêtera à son dernier événement.

Par contre, si vous le pressez deux fois de suite, la séquence s'arrêtera immédiatement.

SEQUENCER MANAGE

- SELECT SEQUENCE

Permet d'activer le module et aussi de sélectionner une séquence pour l'enregistrement ou la restitution.

1. Pressez SELECT.
2. Utilisez la glissière ou les boutons cursor afin de répertorier les séquences déjà enregistrées. Pour sélectionner une séquence vide, tapez son numéro sur le clavier numérique et elle deviendra la séquence en cours.

REMARQUE: *Presser SELECT pendant qu'une séquence est restituée vous permet de changer de presets sans que la séquence s'arrête; pressez PLAY de nouveau vous ramènera à l'affichage du Tempo.*

I- TEMPO

Permet d'établir le tempo de l'horloge interne de l'EMAX II.

1. Le séquenceur étant activé, pressez MANAGE puis 1. L'affichage indiquera:

Tempo : $\text{♩} = 120.00$
(040/240) / Slider

Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin d'ajuster le tempo de 40 à 240 Battements Par Minute. Pressez la touche cursor droite, puis utilisez les mêmes afin d'ajuster le tempo par de plus petites différentielles de .00 à .99 Battements Par Minute.

2- CLOCK SOURCE

L'EMAX II peut être piloté par son horloge interne, par le MIDI, ou encore par trois signaux de pulsations différentes.

1. Pressez **MANAGE, 2**, et l'affichage indiquera:

Clock : internal
Use Data Slider

2. Utilisez la glissière afin d'opérer votre sélection parmi:

- **internal** : Le séquenceur de l'EMAX II est piloté par son horloge interne au tempo choisi dans SEQUENCER MANAGE 1.
- **MIDI** : Le séquenceur de l'EMAX II est piloté par des signaux d'horloge MIDI reçus au travers du MIDI In.
- **click 24** : Le séquenceur de l'EMAX II est piloté par des signaux de 24 pulsations par noire reçus au travers du CLOCK INPUT.
- **click 48** : Le séquenceur de l'EMAX II est piloté par des signaux de 48 pulsations par noire reçus au travers du CLOCK INPUT.
- **click 96** : Le séquenceur de l'EMAX II est piloté par des signaux de 96 pulsations par noire reçus au travers du CLOCK INPUT.

3. Pressez **ENTER** après avoir effectué votre sélection.

3- LOAD SEQUENCE

Permet de charger une séquence dans la mémoire de l'EMAX II.

1. Introduisez la disquette contenant la séquence à charger dans la banque. Le module MANAGE étant activé, tapez 3, l'affichage indiquera alors:

```
Load Seq from XX
XX Name of Bank
```

... où XX représente le numéro de la banque et "Name of Bank" son nom.

Utilisez la glissière afin d'effectuer votre sélection, puis pressez ENTER. L'affichage sera alors le suivant:

```
Load SXX
Select Sequence
```

... où XX est un nombre à deux chiffres. Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin de sélectionner la séquence que vous voulez charger, puis pressez ENTER.

2. L'affichage indiquera:

```
Load SXX to SYY
Select Sequence
```

... où XX représente le numéro de la séquence précédemment sélectionnée, et YY le numéro que celle-ci aura dans la banque de l'EMAX II. Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin de sélectionner ce dernier.

3. Pressez ENTER après avoir effectué votre choix et le chargement sera opéré. Si vous avez décidé de charger la séquence dans un emplacement déjà occupé, l'affichage indiquera:

```
Load SXX to SYY
Overwrite Y/N
```

Pressez YES si vous voulez remplacer l'ancienne séquence par celle que vous voulez charger; sinon pressez NO.

4. Une fois la séquence chargée, vous pourrez lui donner un nom si vous le désirez; en effet, l'affichage indiquera:

```
Rename Sequence  
SXX (seq , name)
```

Pressez ENTER si vous ne voulez pas donner un nom à la séquence; sinon, voyez SEQUENCER MANAGE 6...

4- ERASE SEQUENCE

Cette fonction permet d'effacer une séquence de la mémoire de l'EMAX II.

1. Tapez 4, l'affichage indiquera:

```
Erase SXX  
Select Sequence
```

... où XX représente un nombre à deux chiffres. Utilisez la glissière, ou le clavier numérique, afin de sélectionner la séquence à effacer. Une fois fait, pressez ENTER; l'affichage indiquera:

```
Erase SXX  
Are You Sure Y/N
```

2. Pressez YES afin d'effectuer définitivement l'opération.

5- COPY SEQUENCE

Permet de copier une séquence dans la mémoire de l'EMAX II.

1. Tapez 5, et l'affichage indiquera:

```
Copy SXX
Select Sequence
```

... où XX est un nombre à deux chiffres. Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin de sélectionner la séquence à copier. Puis pressez ENTER et l'affichage indiquera:

```
Copy SXX to SYY
Select Sequence
```

... où XX représente la séquence précédemment sélectionnée, et YY le numéro de séquence que celle-ci aura dans la mémoire de l'EMAX II, une fois copiée. Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin d'effectuer votre choix.

2. Pressez ENTER après avoir fait votre choix, et la séquence sera copiée. Par contre, si vous avez choisi de la copier dans un emplacement déjà occupé, l'affichage suivant indiquera:

```
Append SXX to SYY
Select Sequence
```

Pressez ENTER pour ajouter SXX à la fin de SYY. Le résultat deviendra la nouvelle séquence YY ($SYY + SXX$), et SXX restera inchangée.

3. Une fois la séquence copiée ou ajoutée, vous pourrez la renommer:

```
Rename Sequence
SXX (seq. name)
```

Pressez ENTER si vous ne voulez pas nommer la séquence, sinon...

6- RENAME SEQUENCE

Cette fonction permet de renommer une séquence dans la mémoire de l'EMAX II.

1. SEQUENCER MANAGE étant activé, tapez 6.

2. L'affichage indiquera:

```
Rename SXX  
Select Sequence
```

... où XX représente un numéro de séquence à deux chiffres. Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin de sélectionner la séquence à renommer.

3. Après avoir effectué votre choix, pressez ENTER; l'affichage sera alors le suivant:

```
Rename Sequence  
SXX (seq. name)
```

Sélectionnez le caractère à changer à l'aide du curseur; puis de la glissière, des boutons fléchés, ou même des notes du clavier pour choisir parmi les caractères disponibles.

Mettre la glissière dans sa position la plus basse permet d'avoir un espace.

Vous pouvez aussi utiliser le clavier numérique pour entrer des chiffres.

3. Pressez ENTER lorsque vous en avez terminé, et la séquence aura un autre nom.

SEQUENCER SETUP

1- TRACK STATUS

Le séquenceur de l'EMAX II possède 16 pistes. Le statut d'une piste peut être RECORD si celle-ci est vierge, ou PLAY, MUTE, ou RECORD (pour ré-enregistrer) si elle a déjà été enregistrée.

1. Sélectionnez la séquence en cours.
2. Le module SEQUENCER SETUP étant activé, tapez 1. Si la séquence est vierge, l'affichage sera le suivant:

```
TXX   R --- ----  
Status : ---- ----
```

... où XX représente le numéro de la piste dont vous voulez changer le statut, et les pointillés les 16 pistes disponibles. Le curseur clignotera en dessous de la piste en cours de sélection; déplacez le afin de sélectionner une autre piste.

Dans une séquence déjà enregistrée, les pistes utilisées seront indiquées.

3. Utilisez les boutons ON et OFF afin de sélectionner le statut de la piste: "R" (record ou enregistrement), "P" (playback ou restitution), et "M" (mute ou en sourdine).
4. Vous pouvez accéder à cette fonction lorsque le séquenceur est en mode PLAY en pressant le bouton SEQUENCER SETUP; ce qui est très utile pour mettre en sourdine certaines pistes pendant la restitution.

2- TRACK PRESET

Cette fonction permet de ré-assigner n'importe quelle piste à n'importe quel preset.

1. Tapez 2, l'affichage indiquera:

Track XX
Select Track

... où XX représente le numéro de la piste à ré-assigner. Utilisez la glissière ou le clavier numérique afin de sélectionner celui-ci, puis pressez ENTER (Si vous sélectionnez une piste vierge, la ligne inférieure de l'afficheur indiquera "Empty Track").

2. L'affichage indiquera:

Track XX -> PYY
Select A Preset

... où XX représente la piste à ré-assigner et YY le numéro du preset actuellement assigné à cette piste.

3. Sélectionnez le nouveau numéro de preset à l'aide de la glissière, ou du clavier numérique, puis pressez ENTER.

4. Pour sortir de cette fonction, désactivez le module SETUP.

3- AUTO EXTEND

Permet de rallonger une séquence précédemment enregistrée.

1. Sélectionnez la séquence que vous voulez rallonger.
2. Le module étant activé, tapez 3; l'affichage sera alors le suivant:

Auto Extend : off
Select on/off

ON permet d'activer la fonction, et OFF de la désactiver. Après avoir fait votre choix, pressez ENTER.

3. En assumant que vous avez choisi Auto Extend, pressez RECORD puis PLAY afin de mettre le séquenceur en mode d'enregistrement. Laissez la séquence tourner aussi longtemps que vous le désirez, et pressez STOP pour l'arrêter.

Une fois la séquence rallongée, n'oubliez pas de désactiver la fonction sinon la prochaine fois que vous enregistrerez, la séquence sera rallongée de nouveau à moins que vous ne pressiez STOP exactement au même endroit.

4. Si vous voulez enregistrer une piste tout en rallongeant la séquence, mettez simplement la piste en mode d'enregistrement avant de commencer.

4- ERASE TRACK

Cette fonction permet d'effacer une piste.

1. Sélectionnez la séquence contenant la piste à effacer.
2. Le module étant activé, tapez 4 et l'affichage indiquera:

Erase Track XX
Select Track

... où XX représente le numéro de la piste à effacer. Sélectionnez la (le preset qui lui est associé sera affiché sur la ligne inférieure du display), puis pressez ENTER. L'EMAX II vous demandera si vous êtes sûr, si oui pressez YES, sinon pressez NO.

5- BOUNCE TRACK

Vous pouvez déplacer une piste dans n'importe quel autre numéro de piste, ou encore déplacer plusieurs pistes à la fois dans une seule autre.

1. Sélectionnez la séquence contenant la piste à déplacer.
2. Le module étant activé, tapez 5 et l'affichage indiquera:

```
Bnce TXX  
Select Track
```

... où XX représente le numéro de la piste à déplacer. Sélectionnez la puis pressez ENTER.

3. L'affichage indiquera alors:

```
Bnce TXX to TYY  
Select Track
```

... où XX représente la piste précédemment sélectionnée, et YY le numéro de la piste servant de destination. Sélectionnez cette dernière puis pressez ENTER. Toutes les données de la piste "source" seront alors transférées dans la piste "destination".

4. Afin de déplacer plusieurs pistes dans une, répétez les paragraphes 2 et 3 et spécifiez la même destination pour chaque transfert.

6- SUPERMODE

Le séquenceur de l'EMAX II ne possède pas certaines caractéristiques qu'ont d'autres séquenceurs plus sophistiqués; toutefois, vous pouvez faire vos séquences sur un autre séquenceur et ensuite envoyer toutes les pistes dans l'EMAX II à l'aide de cette fonction.

La fonction SUPERMODE permet aussi à l'EMAX II de lire les 16 canaux MIDI à la fois et de diriger chacun d'eux vers un preset différent. Ceci s'appelle le Supermode Mapping.

Il est important de se rappeler que chacune des pistes de l'EMAX II correspond à un canal MIDI spécifique; c'est à dire que la piste 5 sera reçue sur le canal 5, la piste 6 sur le canal 6, et ainsi de suite...

SUPERMODE MAPPING:

1. Sélectionnez une nouvelle séquence et enregistrez une séquence sans évènements de n'importe quelle longueur (dans d'autres termes ne jouez pas). Etant donné que chaque piste correspond à un canal MIDI particulier, répétez cette procédure sur toutes les pistes que vous voulez utiliser.

2. Assignez chacune des pistes à un preset adéquate en utilisant la fonction SEQUENCER SETUP 2 (Track Preset). Assignez les pistes non-utilisées à un preset vide, ce qui les empêchera de sonner.

3. Assurez vous que l'EMAX II est bien connecté par son MIDI IN au MIDI OUT du séquenceur externe.

4. Activez le module SEQUENCER SETUP, et tapez 6. L'affichage indiquera:

Super Mode : off
Select on/off

Pressez ON afin d'activer le Supermode (rappelez vous de bien le désactiver lorsque vous aurez fini). L'EMAX II répondra maintenant aux multiples canaux MIDI et dirigera chacun d'eux vers le preset spécifié dans la Map.

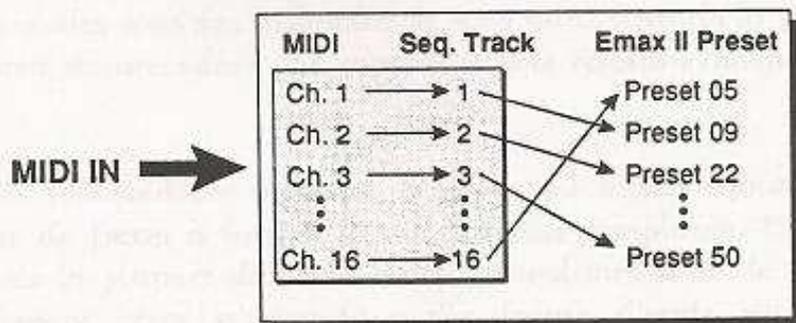
RECEPTION DES PISTES PAR SUPERMODE:

1. *Activez SEQUENCER MANAGE 2 et sélectionnez MIDI comme source d'horloge.*
2. *Activez SEQUENCER SELECT et sélectionnez la séquence qui recevra les pistes.*
3. *Activez le module SEQUENCER SETUP et tapez 6. L'affichage indiquera:*

Super Mode : off
Select on/off

Pressez ON afin d'activer le Supermode.

4. *Sélectionnez les pistes de L'EMAX II correspondant aux canaux MIDI concernés et mettez les en mode Record en suivant les instructions données sous SEQUENCER SETUP 1.*
5. *Pressez RECORD et PLAY sur L'EMAX II et pressez PLAY sur le séquenceur externe. Ce dernier démarrera et enverra ses données MIDI par son MIDI OUT au MIDI IN de L'EMAX II. Arrêtez la procédure soit en stoppant L'EMAX II, soit en stoppant le séquenceur externe.*
6. *Assignez les pistes aux presets désirés (SEQUENCER SETUP 2), changez l'horloge à internal (SEQUENCER MANAGE 2), et restituez la séquence pour vous assurer que tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes. Si oui, pressez SEQUENCER SETUP 6, désactivez le Supermode, et enfin, pressez ENTER.*



Les canaux MIDI sont toujours dirigés vers les pistes ayant le même numéro. La Map Supermode dirige une piste vers le preset approprié.

APPLICATIONS AVANCEES

- SPECTRUM SYNTHESIS -

Les Ondes Sinusoïdales (Sine Waves) sont les composantes principales d'un son.

La Synthèse Additive (Additive Synthesis) permet de construire des sons en ajoutant des ondes sinusoïdales à d'autres.

La hauteur d'un son est déterminée par sa Fréquence Fondamentale (Fundamental Frequency), qui est la composante à la fréquence la plus basse et généralement celle dont l'amplitude est la plus grande.

Les autres composantes d'un son complexe sont connues sous le nom de Partielles (Partials). La manière dont les différentes partielles sont mélangées avec la fréquence fondamentale détermine la qualité tonale d'un son. Généralement les partielles sont basées sur des nombres entiers multiples de la fondamentale, $1x$, $2x$, $3x$, etc. Elles sont alors appelées Harmoniques (Harmonics). Toutefois, les partielles ne sont pas obligées d'être des multiples exacts de la fondamentale; en effet, de nombreux sons naturels ont des partielles qui ne sont pas des multiples exacts (les cloches et les cymbales sont des exemples de sons dans lesquels la plupart des partielles sont désaccordées par rapport à une relation harmonique normale).

Donc, des ondes sinusoïdales peuvent être plus ou moins ajoutées les unes aux autres de façon à former des ondes plus complexes. Mais les formes d'onde de la plupart des sons naturels évoluant dans le temps, pouvoir simplement créer n'importe quelle forme d'onde n'est pas suffisant; la forme d'onde d'un son doit évoluer dans le temps sous peine d'obtenir un son statique et inintéressant.

Ce qui nous amène à l'Instantané (Time Slice). La Synthèse Spectrale (Spectrum Synthesis) de l'EMAX II permet de spécifier jusqu'à 24 formes d'onde complexes, appelées Spectres (Spectrums) (Les emplacements des 24 formes d'onde sont appelés Instantanés (Time Slices) parce qu'ils représentent la forme d'onde à un instant précis), et chaque partielle peut avoir sa propre enveloppe de 24 points déterminant le Pitch de cette partielle sur toute la durée du son.

Chaque Voix de l'EMAX II peut comprendre deux timbres synthétiques, un timbre synthétique et un son échantillonné, ou encore, deux sons échantillonnés. La Voix résultante peut ensuite être traitée au travers du module DYNAMIC PROCESSING et ensuite placée n'importe où dans le spectre stéréo. Vous pouvez, par exemple, avoir l'attaque d'une flûte comme première Voix et un timbre synthétique de votre création comme seconde Voix; lorsque jouées ensemble, le résultat aura non seulement la couleur d'un son naturel mais sera un son naturel et de plus, complètement original. Les possibilités sont infinies...

1. Sélectionnez DIGITAL EFFECTS 6, l'affichage indiquera:

Synth Changes
Data! OK?

Si vous êtes d'accord pour modifier la voix en cours, pressez YES et l'affichage deviendra le suivant:

Synth Options
[0-9] / Slider

2. Utilisez la glissière afin de répertorier les différentes options.

0. Synthetize!
1. Freq. Spectrum
2. Time Slice
3. Ampl. Contour
4. Pitch Contour
5. Pitch/Ratios
6. Interpolate
7. Load Backup
8. Save Backup
9. Erase

La Synthèse Spectrale permet de créer des timbres changeant dynamiquement en utilisant des techniques de Synthèse Additive. Pratiquement n'importe quelle forme d'onde peut être créée. Jusqu'à 24 ondes sinusoïdales peuvent être ajoutées les unes aux autres afin de former les Spectres. Ceux-ci sont ensuite placés dans jusqu'à 24 instantanés sur la durée totale du son. Lorsque le son est joué, il passe d'un spectre à l'autre soit normalement, soit à l'aide d'un crossfade. Les sons peuvent être aussi longs que la mémoire disponible le permet, et peuvent être personnalisés à l'aide des paramètres de traitement appropriés; en effet, une fois que le son a été créé, il peut être monté, mélangé, enfin traité exactement de la même manière qu'un son qui a été échantillonné dans l'EMAX II.

La disquette du Synthétiseur Spectral contient 95 spectres (spectrums) préprogrammés à votre disposition, et vous pouvez aussi créer et sauvegarder les vôtres. Chaque spectre peut contenir jusqu'à 24 instantanés, chaque onde ayant sa propre amplitude (volume). Ces ondes sinusoïdales peuvent être accordées à n'importe quel multiple de la fréquence fondamentale. Ces multiples ne doivent pas nécessairement être en relation harmonique avec la hauteur de son originale de votre son, et s'il en est ainsi, les harmoniques sont alors appelées partielles. Modifier l'amplitude d'une particelle résultera en un changement de timbre. Généralement plus grande sera l'amplitude des partielles les plus hautes et plus le son sera brillant.

Une fois que vous avez déterminé la longueur du son que vous désirez synthétiser, l'EMAX II divisera automatiquement le son en 24 parties égales. Chacune de ces parties est appelée un instantané (time slice). Un instantané contient le spectre à un moment donné dans le son; c'est à dire qu'un instantané est tout simplement un spectre qui a été placé dans un emplacement d'instantané (ça c'est vrai ça!). Vous pouvez créer un instantané et le sauvegarder en tant que spectre, ou placer un spectre précédemment créé dans un instantané.

Le meilleur moyen d'en apprendre plus est de créer un son; par conséquent, chargez la disquette Spectrum Synth dans votre EMAX II et suivez les instructions suivantes.

Vous devez d'abord définir l'emplacement et la longueur du son, ce qui peut être accompli de trois manières différentes:

□ Sélectionnez un des presets de 95 à 99 sur la disquette Spectrum Synth.

□□ 1. Videz la mémoire (MASTER 4).

2. Activez le module SAMPLE.

3. Tapez 4 et sélectionnez la longueur du son que vous désirez synthétiser (plus le son sera long et plus cela prendra de temps).

4. Tapez 7 afin d'amorcer l'échantillonnage.

5. Désactivez le module SAMPLE.

□□□ Remplacez un échantillon existant (après l'avoir sauvegardé).

Maintenant que vous avez défini un emplacement et la longueur du son, il est temps de synthétiser celui-ci.

1. Activez le module DIGITAL PROCESSING et sélectionnez la Voix que vous venez de créer.

2. Tapez 9 pour accéder au menu DIGITAL EFFECTS.

3. Tapez 6 (Spectrum Synth), et l'affichage indiquera "Synth Changes Data! OK?"; pressez YES.

4. Tapez 1 (Freq. Spectrum), puis pressez ENTER. L'affichage indiquera "Spectrum #1" et vous verrez une série de lignes verticales représentant les volumes des 24 parties contenues dans le spectre.

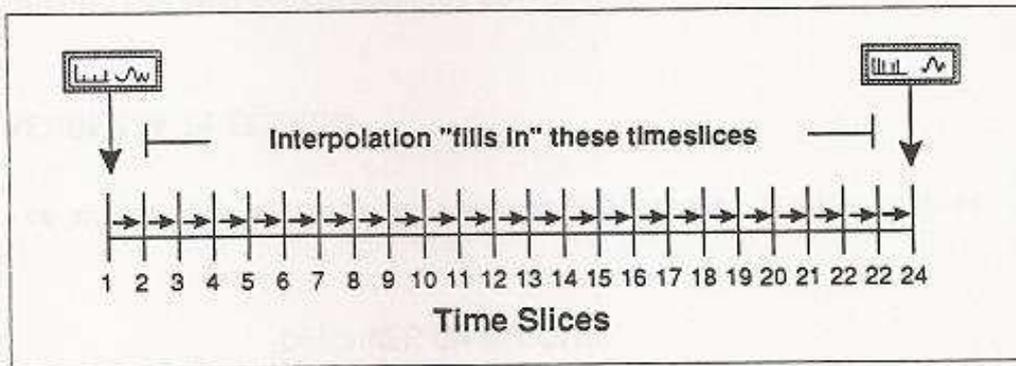
Spectrm : Select

SP03 | IIII.....

5. Pressez NO jusqu'à ce que l'affichage indique "Spectrum -> TS Y/N", puis pressez YES.

6. L'affichage indiquera alors "Move SP01 to: TS01 ...", et le voyant ENTER clignotera. Pressez ENTER et le spectre *1 (SP01) sera placé dans l'instantané *1 (TS01).

Vous venez de définir une tonalité pour le début du son. En ce qui concerne la tonalité pour la fin du son, reprenez les paragraphes 5 à 7 mais cette fois, dans le paragraphe 5, sélectionnez Spectrum *2 à la place de Spectrum *1. Dans le paragraphe 7, placez le spectre *2 dans l'instantané *24. Afin de remplir le "milieu" du son, nous allons utiliser la fonction "INTERPOLATE" qui permet de créer tous les spectres entre l'instantané *1 et l'instantané *24.



1. Tapez 6 (Interpolate), et l'affichage indiquera "Interpolate from : TS01...".

2. Pressez ENTER, et l'affichage indiquera "Interpolate to : TS01...". Sélectionnez l'instantané *24, puis pressez ENTER afin d'exécuter l'interpolation.

3. Tapez 2 (Time Slice) et manipulez doucement la glissière. Vous verrez alors que l'EMAX II a créé les instantanés de *2 à *23; ces derniers représentant la transition entre les instantanés *1 et *24. Si vous mettez la glissière à son minimum, l'affichage indiquera "None - exit"; pressez ENTER afin de revenir au menu Synth Options.

À ce point, il est temps de dire à l'EMAX II de générer le son que vous venez de définir, ce qui est fait en tapant 0 (Synthesize!). Il y a deux modes de synthèse: "Smooth" et "Stepped". Le premier produit un passage graduel d'un instantané à l'autre, et le deuxième un passage plus abrupt.

Sélectionnez le mode "Smooth" à l'aide des boutons YES/NO, puis pressez ENTER afin de commencer la synthèse. L'affichage indiquera combien d'instantanés restent à synthétiser, puis vous invitera à jouer le son lorsque la synthèse sera terminée.

Dix opérations sont disponibles dans le menu Spectrum Synthesis. Chacune d'elles couvre une fonction spécifique ou un groupe de fonctions, et certaines contiennent même des sous-menus. Lorsqu'une opération contient des fonctions multiples, répondre YES à l'affichage "...? Y/N" exécutera la fonction et vous amènera au niveau d'opération suivant. Répondre NO vous amènera à l'opération suivante dans le sous-menu. Les opérations sont les suivantes:

1- FREQUENCY SPECTRUM

Dans ce menu, les spectres peuvent être dessinés, traités, copiés, et placés.

DESSINER UN SPECTRE

A. Tapez 1.

B. Utilisez la glissière afin de sélectionner le numéro du spectre que vous voulez dessiner, puis pressez ENTER.

C. Pressez YES, et l'affichage commencera à décompter "5...4...3...2...1...". Lorsque le décompte sera fini, la procédure de dessin commencera. Le cursor se déplacera automatiquement de gauche à droite, chaque position du cursor dénotant une partielle. En montant ou en baissant la glissière pendant que le cursor se déplace, vous pourrez dessiner l'amplitude de chacune des vingt quatre partielles.

D. Pressez NO trois fois de suite afin de revenir au menu Additive Options.

TRAITER UN SPECTRE

- A. Tapez 1.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner le spectre que vous voulez traiter, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO afin d'accéder à l'affichage EDIT, puis pressez YES.
- D. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'amplitude des parties, indiquée en pourcentage sur la droite de l'affichage.
- E. Utilisez les boutons cursor (<-->) afin de passer d'une partie à l'autre.
- F. Pressez ENTER, puis NO deux fois de suite.

COPIER UN SPECTRE

- A. Tapez 1.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner le spectre que vous voulez copier, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO deux fois de suite afin d'accéder à l'affichage COPY.
- D. Pressez YES et l'affichage indiquera "Copy SP01 to SP01...".
- E. Utilisez la glissière afin de sélectionner le spectre servant de destination.
- F. Pressez ENTER, puis NO (ou YES pour faire une autre copie).

SPECTRE --> INSTANTANE

- A. Tapez 1.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner le spectre que vous voulez déplacer, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO trois fois afin d'accéder à l'affichage MOVE.
- D. Pressez YES, et l'affichage indiquera "Move SP01 to: TS01...".
- E. Utilisez la glissière afin de sélectionner le numéro de l'instantané dans lequel vous voulez déplacer le spectre.
- F. Pressez ENTER.

2- TIME SLICE

Dans ce menu, les instantanés peuvent être dessinés, traités, copiés, et sauvegardés.

DESSINER UN INSTANTANE

- A. Tapez 2.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner le numéro de l'instantané que vous voulez dessiner, puis pressez ENTER.
- C. Pressez YES, et l'affichage commencera à décompter "5...4...3...2...1...". Lorsque le décompte sera fini, la procédure de dessin commencera. Le cursor se déplacera automatiquement de gauche à droite, chaque position du cursor dénotant une partielle. En montant ou en baissant la glissière pendant que le cursor se déplace, vous pourrez dessiner l'amplitude de chacune des vingt quatre partielles.
- D. Pressez NO trois fois de suite afin de revenir au menu Synth Options.

TRAITER UN INSTANTANE

- A. Tapez 2.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'instantané que vous voulez traiter, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO afin d'accéder à l'affichage EDIT, puis pressez YES.
- D. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'amplitude des parties, indiquée en pourcentage sur la droite de l'affichage.
- E. Utilisez les boutons cursor (<-->) afin de passer d'une partie à l'autre.
- F. Pressez ENTER, puis NO deux fois de suite.

COPIER UN INSTANTANE

- A. Tapez 2.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'instantané que vous voulez copier, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO deux fois de suite afin d'accéder à l'affichage COPY.
- D. Pressez YES et l'affichage indiquera "Copy TS01 to TS01...".
- E. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'instantané servant de destination.
- F. Pressez ENTER, puis NO (ou YES pour faire une autre copie).

INSTANTANE --> SPECTRE

- A. Tapez 2.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'instantané que vous voulez déplacer, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO trois fois afin d'accéder à l'affichage MOVE.
- D. Pressez YES, et l'affichage indiquera "Move TS01 to: SP01...".
- E. Utilisez la glissière afin de sélectionner le numéro du spectre dans lequel vous voulez sauvegarder l'instantané.
- F. Pressez ENTER.

3- AMPLITUDE CONTOUR

Dans ce menu, les enveloppes d'amplitude de parties spécifiques peuvent être dessinées, traitées, et copiées.

DESSINER LE CONTOUR D'AMPLITUDE D'UNE PARTIELLE

- A. Tapez 3.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner le numéro de la partie dont vous voulez dessiner le contour, puis pressez ENTER.
- C. Pressez YES, et l'affichage commencera à décompter "5...4...3...2...1...". Lorsque le décompte sera fini, la procédure de dessin commencera. Le cursor se déplacera automatiquement de gauche à droite, chaque position du cursor dénotant un instantané. En montant ou en baissant la glissière pendant que le cursor se déplace, vous pourrez dessiner l'amplitude de la partie à chaque emplacement des vingt quatre instantanés.
- D. Pressez NO trois fois de suite afin de revenir au menu Synth Options.

TRAITER LE CONTOUR D'AMPLITUDE D'UNE PARTIELLE

- A. Tapez 3.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner la partielle dont vous voulez traiter le contour d'amplitude, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO afin d'accéder à l'affichage EDIT, puis pressez YES.
- D. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'amplitude de la partielle à chaque instantané, indiquée en pourcentage sur la droite de l'affichage.
- E. Utilisez les boutons cursor (\leftarrow \rightarrow) afin de passer d'un instantané à l'autre.
- F. Pressez ENTER, puis NO deux fois de suite.

COPIER LE CONTOUR D'AMPLITUDE D'UNE PARTIELLE

- A. Tapez 3.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner la partielle dont vous voulez copier le contour d'amplitude, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO deux fois de suite afin d'accéder à l'affichage COPY.
- D. Pressez YES et l'affichage indiquera "Copy AC01 to AC01...".
- E. Utilisez la glissière afin de sélectionner la partielle servant de destination.
- F. Pressez ENTER, puis NO (ou YES pour faire une autre copie).

4- PITCH CONTOUR

Dans ce menu, vous pouvez dessiner, traiter, et copier l'enveloppe du pitch de parties spécifiques.

DESSINER LE CONTOUR DU PITCH D'UNE PARTIELLE

- A. Tapez 4.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner le numéro de la partie dont vous voulez dessiner le contour, puis pressez ENTER.
- C. Pressez YES, et l'affichage commencera à décompter "5...4...3...2...1...". Lorsque le décompte sera fini, la procédure de dessin commencera. Le cursor se déplacera automatiquement de gauche à droite, chaque position du cursor dénotant un instantané. En montant ou en baissant la glissière pendant que le cursor se déplace, vous pourrez dessiner le pitch de la partie à chaque emplacement des vingt quatre instantanés.
- D. Pressez NO trois fois de suite afin de revenir au menu Synth Options.

TRAITER LE CONTOUR DU PITCH D'UNE PARTIELLE

- A. Tapez 4.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner la partie dont vous voulez traiter le contour du pitch, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO afin d'accéder à l'affichage EDIT, puis pressez YES.
- D. Utilisez la glissière afin de sélectionner le pitch de la partie à chaque instantané, indiquée de -99 à +98 cents sur la droite de l'affichage.
- E. Utilisez les boutons cursor (<-->) afin de passer d'un instantané à l'autre.
- F. Pressez ENTER, puis NO deux fois de suite.

COPIER LE CONTOUR DU PITCH D'UNE PARTIELLE

- A. Tapez 4.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner la partielle dont vous voulez copier le contour du pitch, puis pressez ENTER.
- C. Pressez NO deux fois de suite afin d'accéder à l'affichage COPY.
- D. Pressez YES et l'affichage indiquera "Copy PC01 to PC01...".
- E. Utilisez la glissière afin de sélectionner la partielle servant de destination.
- F. Pressez ENTER, puis NO (ou YES pour faire une autre copie).

5- PITCH/RATIOS

Dans ce menu, vous pouvez déterminer le pitch d'une note que vous êtes en train de synthétiser, ainsi que définir les proportions de toutes les partielles. Le pitch original peut varier entre C0 et C5. Les partielles peuvent avoir n'importe quelle proportion par rapport au pitch original entre 1.00 et 40.99.

POUR DEFINIR LE PITCH

- A. Tapez 5: La partielle # 1 sera alors affichée au pitch C3.
- B. Placez le curseur en dessous de C3.
- C. Utilisez la glissière ou les boutons YES/NO afin de sélectionner le pitch désiré.
- D. Pressez ENTER.

POUR DEFINIR LES PROPORTIONS D'UNE PARTIELLE

- A. Tapez 5.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner la partielle dont vous voulez définir les proportions.
- C. Placez le cursor en dessous de "tens".
- D. Utilisez la glissière, les boutons YES/NO, ou le clavier numérique afin de sélectionner le taux désiré.
- E. Placez le cursor en dessous de "hundred".
- F. Utilisez la glissière, les boutons YES/NO, ou le clavier numérique afin de sélectionner le taux désiré.
- G. Pressez ENTER.

6- INTERPOLATE

Permet de créer des spectres entre les instantanés, ou encore d'adoucir le passage harmonique d'un instantané à l'autre.

- A. Tapez 6.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'instantané servant de source.
- C. Pressez ENTER.
- D. Utilisez la glissière afin de sélectionner l'instantané servant de destination.
- E. Pressez ENTER.

7- LOAD PARAMETERS

Permet de charger des Time Slices, Amplitude Contours, et Pitch Contours dans la mémoire à partir d'une des trois banques disponibles.

- A. Tapez 7.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner la banque que vous désirez charger (l'affichage indiquera si la banque est pleine ou vide).
- C. Pressez ENTER.

8- SAVE PARAMETERS

Permet de sauvegarder des Time Slices, Amplitude Contours, et Pitch Contours (All Parameters) dans une des trois banques disponibles à partir de la mémoire en cours.

- A. Tapez 8.
- B. Utilisez la glissière afin de sélectionner la banque dans laquelle vous voulez sauvegarder.
- C. Pressez ENTER.

9- ERASE PARAMETERS

Vous pouvez effacer les paramètres suivants:

- None
- Backup #1
- Backup #2
- Backup #3
- Current Parameters
- Spectrums
- All!

A. Tapez 9.

B. Utilisez la glissière afin d'accéder à l'option d'effacement *désirée*.

C. Pressez ENTER, puis YES.

0- SYNTHESIZE

Permet de générer le son que vous avez défini.

A. Tapez 0.

B. Utilisez la glissière afin de choisir entre "Smooth" et "Stepped".

C. Pressez ENTER.

D. Lorsque l'EMAX II en a fini avec les calculs, jouez votre son.

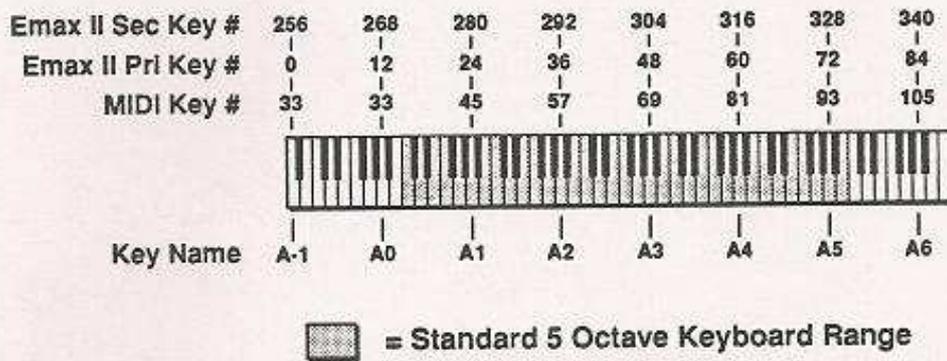
E. Pressez ENTER.

-MIDI SAMPLE DUMP-

Le MIDI Sample Dump standard a été créé afin que des échantillons puissent être transférés d'un Sampler à l'autre même de marque différente. L'EMAX II peut recevoir et envoyer des MIDI Sample Dumps, mais, il ne peut pas initier le transfert à partir de son panneau frontal. Il a besoin d'une commande MIDI envoyée par l'autre appareil.

L'EMAX II utilise des numéros de note afin d'identifier quel échantillon sera transmis, ou bien, où un échantillon sera placé. Les premières voix seront reçues et envoyées sur les numéros de note 0-87 et les secondes voix sur les numéros de note 256-343.

Emax II Keyboard Range



Parfois, après avoir effectué un transfert dans l'EMAX II, les points de boucle peuvent avoir besoin d'être ajustés. S'il y a des bruits dans les échantillons transférés, essayez de diminuer le point de départ de la boucle de 2 ou 3 samples, et d'augmenter la longueur de la boucle de 1 sample.