Musician's Manual

Version Française

DIGITAL SAMPLING WORKSTATION

EPS 16 PLUS

ensoniq

Introduction

Chapitre 1 — Démarrage

"Booter" l'EPS-16 PLUS . . . . . 1 - 1
Calibration du clavier . . . . . 1 - 2
Alimentation— Information concernant le raccordement à la terre . . 1 - 3
Alimentation secteur . . . . . 1 - 4
Amplification . . . . . 1 - 5
Utilisation de l'EPS-16 PLUS avec une chaîne stéréo . . . . . 1 - 6
Soins à apporter au lecteur de disquettes . . . . . 1 - 6
Mémoire de masse et mémoire interne . . . . . 1 - 7
Mémoire interne et Extension mémoire . . . . . 1 - 7
FLASHBANK . . . . . 1 - 8
Parfois, l'EPS-16 PLUS réclame la disquette "Operating System" . 1 - 8
Prises du panneau arrière :
- Phones (Casque) . . . . . 1 - 9
- Audio In (Entrée Audio) . . . . . 1 - 9
- Right/Mono (Sortie Droite/Mono) . . . . . 1 - 9
- Left/Mono (Sortie Gauche/Mono) . . . . . 1 - 9
- Foot Switch Input (Entrée interrupteur au pied) . . . . . 1 - 9
- Pedal/CV . . . . . 1 - 10
- Output Expander . . . . . 1 - 10
- MIDI In/Out/Thru . . . . . 1 - 11

Le panneau avant - Communiquer avec l'EPS-16 PLUS :
- Curseur de Volume . . . . . 1 - 12
- Boutons de Mode . . . . . 1 - 12
- Bouton Page . . . . . 1 - 12
- Contrôles d'Entrée de Données (Data Entry) . . . . . 1 - 13
- Afficheur . . . . . 1 - 13
- Boutons Instrument•Track . . . . . 1 - 14
- Effect Select/Bypass . . . . . 1 - 14
- Sample . . . . . 1 - 14
- Contrôles du Séquenceur . . . . . 1 - 14

Représentations des Paramètres . . . . . 1 - 15
Programmation paramétrique . . . . . 1 - 15
Contrôleurs en temps réel . . . . . 1 - 16
Pression (After-touch) . . . . . 1 - 17
Charger et jouer des Instruments et des Banques:
- A propos des Instruments . . . . . 1 - 18
- Charger un Instrument . . . . . 1 - 18
- Effacer un Instrument de la mémoire interne . . . . . 1 - 20
- A propos des Banques . . . . . 1 - 20
- Pour charger une Banque . . . . . 1 - 21
- Jouer les Instruments . . . . . 1 - 21
- Boutons Instrument•Track . . . . . 1 - 22

Répartition du clavier (Comment les Instruments se partagent le clavier en mode LOAD) . . . . . 1 - 23
Accessoires disponibles . . . . . 1 - 25
Besoin d'Aide? . . . . . 1 - 27

Chapitre 2 — Paramètres Système et Contrôle MIDI

Page EDIT/System•MIDI

Paramètres System:

- Free System Blocks (Mémoire interne disponible en blocs) . . . 2 - 2
- Free Disk Blocks (Mémoire sur disquette disponible en blocs) . 2 - 2
- Master Tune (Accord Global) . . . . . 2 - 2
- Global Bend Range (Etendue du Pitch Bend) . . . . . 2 - 2
- Touch (Réponse en Vélocité et Pression) . . . . . 2 - 3
- Pedal (Pédale deVolume/Modulation) . . . . . 2 - 3
- Sustain Foot Switch (Interrupteur au pied Sustain/Patch Select) . 2 - 4
- Aux Foot Switch (Interrupteur Aux Start-Stop/Patch Select) . . 2 - 4
- Auto-Loop Finding (Recherche Automatique de Points de Bouclage) 2 - 4
- FX Send Bus2/Bus3 (Départ d'Effet) . . . . . 2 - 5

Paramètres MIDI:

- MIDI Base Channel (Canal de Base MIDI) . . . . . 2 - 6
- Transmit On (Canal Instrument/Canal de Base) . . . . . 2 - 7
- Base Channel Pressure . . . . . 2 - 7
- Mode MIDI In . . . . . 2 - 7
- Contrôleurs MIDI (On/Off) . . . . . 2 - 8
- Sys-Ex MIDI (On/Off) . . . . . 2 - 9
- Program Change MIDI (On/Off) . . . . . 2 - 9
- Envoyer un Program Change depuis l'EPS–16 PLUS . . . . 2 - 9
- Réception des Program Changes . . . . . 2 - 9
- MIDI Song Select . . . . . 2 - 10
- MIDI XCTRL Number (Numéro de Contrôleur MIDI) 2 - 10
- Contrôleurs Globaux en Mode MONO . . . . . 2 - 11
- Contrôleurs Multi . . . . . 2 - 11

Page COMMAND/System•MIDI:

- Formatage de disquette . . . . . 2 - 12
- Copie du Système d'Exploitation sur Disquette . . . . . 2 - 13
- Sauvegarde des Paramètres Globaux . . . . . 2 - 14
- Chargement des Paramètres Globaux . . . . . 2 - 14
- Création d'un Dossier (Directory) . . . . . 2 - 14
- Changer de Support de Stockage . . . . . 2 - 15
- Sauvegarde du Fichier Macro . . . . . 2 - 15
- Copie de Disquette . . . . . 2 - 15
- Formatage d'une FLASHBANK . . . . . 2 - 16
- Enregistreur de Sys-Ex MIDI . . . . . 2 - 16
- Sauvegarde de données SysEx à partir d'un appareil externe . . 2 - 16
- Chargement de données SysEx à partir d'un appareil externe . . 2 - 17
- Etiquetage des disquettes . . . . . 2 - 17
- Chargement de sons Mirage-DSK . . . . . 2 - 18
- Conversion des sons Mirage en sons EPS-16 PLUS . . . . . 2 - 18
- Formatage du Lecteur SCSI . . . . . 2 - 18
- Copie sur Lecteur SCSI (Copy SCSI Drive) . . . . . 2 - 19

Chapitre 3 — Instruments et Banques

Instruments . . . . . 3 - 2
Banques . . . . . 3 - 2
Quelques remarques importantes à propos des Banques . . . 3 - 3
Pour charger une Banque . . . . . 3 - 3
Performance Presets . . . . . 3 - 4
Autres remarques à propos des Performance Presets . . . . 3 - 5
Créer un Performance Preset . . . . . 3 - 5
Suggestions d'Utilisation des Performance Presets . . . . . 3 - 6
La liaison MIDI . . . . . 3 - 7
Contrôler vos appareils MIDI depuis l'EPS–16 PLUS . . . . 3 - 7
Configurer un "Instrument MIDI" virtuel . . . . . 3 - 8
Conseils pour le Jeu sur Scène — Créer des Zones de Jeu (Splits) . 3 - 10

Page EDIT/Instrument:
Patch (Layer On/Off) . . . . . 3 - 11
Utilisation des Boutons Patch Select . . . . . 3 - 11
Programmation des Patches . . . . . 3 - 11
Keydown Layers . . . . . 3 - 12
Keyup Layers . . . . . 3 - 13
MIDI Out Channel (Canal de sortie MIDI) . . . . . 3 - 13
MIDI Out Program (Program de sortie MIDI) . . . . . 3 - 13
Mode de Pression . . . . . 3 - 14
Statut MIDI . . . . . 3 - 15
Taille (en blocs) . . . . . 3 - 15
Nom de l'Instrument . . . . . 3 - 15
Patch Select . . . . . 3 - 16
Instrument Key Range . . . . . 3 - 16
Transposition . . . . . 3 - 17

Page COMMAND/Instrument:
Create New Instrument (Créer un Nouvel Instrument) . . . . 3 - 18
Copy Instrument (Copier un Instrument) . . . . . 3 - 18
Delete Instrument (Effacer un Instrument) . . . . . 3 - 18
Save Instrument (Sauvegarder un Instrument) . . . . . 3 - 19
Save Bank (Sauvegarder une Banque) . . . . . 3 - 19
Create Preset (Créer un Preset) . . . . . 3 - 19
Delete Instrument Effect (Effacer un Effet d'Instrument) . . . 3 - 19

Chapitre 4 — Effets

Comprendre les Effets de l'EPS–16 PLUS . . . . . 4 - 1
Type d'Effet . . . . . 4 - 2
Sélection des Effets . . . . . 4 - 3
Instruments et Banques . . . . . 4 - 4
Quand les nouveaux effets sont-ils chargés dans le processeur de signal (ESP) ? . . . . . 4 - 4
Contrôle en temps réel des pistes avec les Effets Bank . . . . . 4 - 4

Programming Effects:
- Les Bus d'Effets . . . . . 4 - 5
- Fonction Simple de Mixage d'Effets . . . . . 4 - 5
- Mixage des Effets . . . . . 4 - 6
- Fonction Double de Mixage d'Effets . . . . . 4 - 6
- Fonction Triple de Mixage d'Effets . . . . . 4 - 7

Paramètres des Effets:
- Hall Reverb, Reverb 44KHZ, Room Reverb . . . . . 4 - 8
- Delays Doubles, Delays 44KHZ . . . . . 4 - 9
- Chorus + Reverb . . . . . 4 - 10
- Phaser + Reverb . . . . . 4 - 11
- Flanger + Reverb . . . . . 4 - 12
- Rotating Speaker + Reverb . . . . . 4 - 13
- Chorus + Reverb + Digital Delay . . . . . 4 - 14
- Compression + Distortion + Reverb . . . . . 4 - 15
- Distortion + Chorus + Reverb . . . . . 4 - 16
- Wah + Distortion +Reverb . . . . . 4 - 17

Page COMMAND/Effects . . . . . 4 - 18

Chapitre 5 — Echantillonnage

Qu'est-ce que l'Echantillonnage? . . . . . 5 - 1
Fréquence d'Echantillonnage . . . . . 5 - 2
Aliasing . . . . . 5 - 3
Se préparer à Echantillonner . . . . . 5 - 4
L'Echantillonnage facile . . . . . 5 - 4
Réglage du Niveau d'Entrée . . . . . 5 - 7
Multi-Echantillonnage . . . . . 5 - 8
Rééchantillonner un Echantillon Existant . . . . . 5 - 9
Utilisation de l'Egalisation . . . . . 5 - 10
Bouclage (Looping) . . . . . 5 - 12
Recherche Automatique de Points de Bouclage . . . . . 5 - 13
Boucles Courtes (Un Seul Cycle) . . . . . 5 - 13
Ajuster la Position de la Boucle . . . . . 5 - 14
Boucles Longues . . . . . 5 - 15

Chapitre 6 — Paramètres Wavesample

A propos des Wavesamples . . . . . 6 - 2
Sélectionner une Wavesample ou un Layer pour l'Editer . . . . . 6 - 3

Page EDIT/Wave:
- Mode (Mode WS Playback - Lecture) . . . . . 6 - 4
- Sample Start (Début d'Echantillon) . . . . . 6 - 4
- Sample End (Fin d'Echantillon) . . . . . 6 - 5
- Loop Start (Début de Boucle) . . . . . 6 - 5
- Loop End (Fin de Boucle) . . . . . 6 - 6
- Loop Position (Position de la Boucle) . . . . . 6 - 6
- Wave Mod Type (Modulation de l'Onde) . . . . . 6 - 6
- Wave Mod Amount (Niveau de Modulation) . . . . . 6 - 7

Commandes Wavesample: 6 - 8
Sélection des Wavesamples pour l'Edition . . . . . 6 - 8
Messages . . . . . 6 - 8

Page COMMAND/Wave:
Create New Wavesample (Créer une Nouvelle WS) . . . . . 6 - 9
Copy Wavesample (Copier une WS) . . . . . 6 - 9
Delete Wavesample (Effacer une WS) . . . . . 6 - 9
Wavesample Information (Nommer une WS) . . . . . 6 - 10
Truncate Wavesample (Tronquer une WS) . . . . . 6 - 10
Cross Fade Loop (Bouclage en Fondu-Enchaîné) . . . . . 6 - 10
Reverse Cross Fade (Fondu-Enchaîné Inversé) . . . . . 6 - 12
Ensemble Cross Fade (Crossfade de Boucle) . . . . . 6 - 13
Bowtie Cross Fade Loop (Egalisation des Points de Bouclage) 6 - 13
Bidirectional X-Fade (Crossfade Bi-Directionnel) . . . . . 6 - 14
Make Loop Longer (Rallonger une Boucle) . . . . . 6 - 15
Synthesized Loop (Boucle Synthétisée) . . . . . 6 - 16
Convert Sample Rate (Conversion de la Fréquence d'Echantillonnage . . . . . 6 - 16
Resample with Effects (Ré-échantillonner avec Effets) . . . . 6 - 17
Copy Wave Parameters (Copie des Paramètres Wave) . . . . 6 - 18

Page COMMAND/Pitch:
Edit Pitch Table (Editer une Table d'Accord) . . . . . 6 - 19
Copy Pitch Table (Copier une Table d'Accord) . . . . . 6 - 20
Delete Pitch Table (Effacer une Table d'Accord) . . . . . 6 - 20
Extrapolate Pitch Table (Extrapoler une Table d'Accord) . . . 6 - 20

Page COMMAND/LFO:
Clear Data (Annuler des Données) . . . . . 6 - 21
Copy Data (Copier des Données) . . . . . 6 - 21
Replicate Data (Dupliquer des Données) . . . . . 6 - 21
Reverse Data (Renverser des Données) . . . . . 6 - 22
Invert Data (Inverser des Données) . . . . . 6 - 22
Add Data (Ajouter des Données) . . . . . 6 - 22
Scale Data (Dessiner des Données) . . . . . 6 - 23

Page COMMAND/Amp:
Normalize Gain . . . . . 6 - 24
Volume Smoothing . . . . . 6 - 24
Mix, Merge, et Splice . . . . . 6 - 25
Mix Wavesamples . . . . . 6 - 25
Merge Wavesamples . . . . . 6 - 26
Splice Wavesamples . . . . . 6 - 26
Fade In . . . . . 6 - 27
Fade Out . . . . . 6 - 27

Chapitre 7 — Paramètres de Voix

Configuration d'une Voix d'EPS–16 PLUS . . . . . 7 - 2
Sources de Modulation . . . . . 7 - 4
Qu'est-ce que la Modulation ? . . . . . 7 - 4
Sélection d'une Source de Modulation . . . . . 7 - 4
Quantité de Modulation . . . . . 7 - 4
Sources de Modulation . . . . . 7 - 5

Page EDIT/Pitch:
Root Key - Fine (Note de Base - Accord Fin) . . . . . 7 - 9
LFO Amount (Quantité de LFO) . . . . . 7 - 9
ENV1 Amount (Quantité d'ENV 1) . . . . . 7 - 9
Random Frequency; Random Amount . . . . . 7 - 9
(Fréquence/Quantité Aléatoire)
Pitch Bend Range (Etendue du Pitch Bend) . . . . . 7 - 10
Pitch Mod; Pitch Mod Amount (Quantité de Pitch Mod) . . . 7 - 10
WS Range Lo; Hi (Etendue WS) . . . . . 7 - 10

Enveloppes de l'EPS-16 PLUS . . . . . 7 - 11
Page EDIT/Env 1, Env 2, Env 3:
Hard Velocity Levels (Niveaux de Vélocité Maximale) . . . . 7 - 12
Soft Velocity Levels (Niveaux de Vélocité Minimale) . . . . 7 - 12
Times (Durées) . . . . . 7 - 13
2nd Release (Time); 2nd Release (Level) . . . . . 7 - 13
(Niveau/Durée du 2ème Relâchement)
Attack Time Velocity (Vélocité du Temps d'Attaque) . . . . . 7 - 14
Keyboard Time Scaling . . . . . 7 - 14
Soft Velocity Curve (On/Off) (Courbes de Vélocités) . . . . 7 - 14
Mode Enveloppe . . . . . 7 - 15
Envelope= . . . . . 7 - 15
Gabarits d'Enveloppes . . . . . 7 - 16
Copier des Enveloppes . . . . . 7 - 16

Page EDIT/LFO:
LFO Wave (Forme d'Onde du LFO) . . . . . 7 - 17
LFO Speed (Vitesse du LFO) . . . . . 7 - 18
LFO Depth; Delay (Profondeur du LFO, Delay) . . . . . 7 - 18
Mode LFO . . . . . 7 - 19
LFO Mod; Mod Amount (Mode LFO, Quantité de Modulation) 7 - 19
Rate Mod; Mod Amount . . . . . 7 - 19

A propos des Filtres:
Passe-Bas et Passe-Haut . . . . . 7 - 20
Pôles: Courbes de Coupure . . . . . 7 - 20
Cutoff Frequency (Fréquence de Coupure) . . . . . 7 - 20

Page EDIT/Filter:
Mode (Mode Filtre) . . . . . 7 - 21
F1/F2 Cutoff Frequency (Fréquence de Coupure) . . . . . 7 - 23
F1/F2 Env2 Amount (Niveau de l'ENV2) . . . . . 7 - 23
F1/F2 Keyboard Amount (Niveau du Clavier) . . . . . 7 - 23
F1 Mod; F1 Mod Amount (Niveau de Modulation) . . . . . 7 - 23
F2 Mod; F2 Mod Amount (Niveau de Modulation) . . . . . 7 - 23

Page EDIT/Amp:
Wavesample Volume; Pan (Volume de WS, Panoramique) . . 7 - 24
Volume Mod; Volume Mod Amount (Quantité de Modulation) . 7 - 24
Pan Mod; Pan Mod Amount (Panoramique) . . . . . 7 - 24
A - B- Fade In; C - D Fade Out . . . . . 7 - 24
Crossfade par le clavier — Apprentissage . . . . . 7 - 25
Fadecurve (Courbe de Fade) . . . . . 7 - 26
Boost (Amplification) . . . . . 7 - 26
Out (Sortie) . . . . . 7 - 27

Page EDIT/Layer:
Layer Glidemode . . . . . 7 - 28
Layer Glidetime . . . . . 7 - 28
Legato Layer . . . . . 7 - 29
Layer Velocity Lo; Velocity High . . . . . 7 - 29
Vélocité et Layers — Apprentissage . . . . . 7 - 30
Pitch Table (Table d'Accord) . . . . . 7 - 31
Layer Name (Nom du Layer) . . . . . 7 - 31
Delay; Velocity Amount (Valeurs de Delay/Vélocité) . . . . 7 - 31
Layer Restrike (Décroissance) . . . . . 7 - 31

Page COMMAND/Layer:
Create New Layer (Créer un Nouveau Layer) . . . . . 7 - 32
Copy Layer (Copier un Layer) . . . . . 7 - 32
Delete Layer (Effacer un Layer) . . . . . 7 - 32

Chapitre 8 — Principes de Base du Séquenceur

Séquencer avec l'EPS–16 PLUS . . . . . 8 - 2
La liaison MIDI . . . . . 8 - 2
Enregistrement numérique . . . . . 8 - 3
Qu'est-ce qu'une Séquence? . . . . . 8 - 3
Qu'est-ce qu'un Morceau (Song)? . . . . . 8 - 4
Banques . . . . . 8 - 4
Boutons de Contrôle du Séquenceur . . . . . 8 - 4
Etat (Statut) du Séquenceur . . . . . 8 - 5
Jouer des Séquences et des Morceaux . . . . . 8 - 6
Les Pistes du Séquenceur . . . . . 8 - 6
Créer une Nouvelle Séquence . . . . . 8 - 6

Page EDIT/Seq•Song:
Séquence/Song en Cours; Fonction GOTO . . . . . 8 - 7
Tempo; Loop . . . . . 8 - 8
Clock Source (Horloge Source) . . . . . 8 - 8
Click (Métronome) . . . . . 8 - 8
Volume du Métronome . . . . . 8 - 8
Click Pan; Click Output (Pan/Sortie du Métronome) . . . . 8 - 9
Sequence Countoff (Décompte) . . . . . 8 - 9
Mode Record . . . . . 8 - 9
Record Source (Source d'Enregistrement) . . . . . 8 - 10

Page EDIT/Track:
Etat des Pistes (Mute/Play/Solo) . . . . . 8 - 11
Track Mix; Track Pan (Mixage/Pan des Pistes) . . . . . 8 - 12
Track Output (Sortie) . . . . . 8 - 12
Effect Control (Contrôle d'Effet) . . . . . 8 - 13
Multi-In MIDI Channel (Canal MIDI Multi-In) . . . . . 8 - 13

Enregistrer une Séquence . . . . . 8 - 14
"Punching In" sur une Piste . . . . . 8 - 15
Enregistrer une autre Piste avec une Copie du même Instrument . . 8 - 15
Copier un Instrument dans un autre Emplacement . . . . . 8 - 15
Autres Remarques . . . . . 8 - 16
MIDI Sequencing:
Branchements MIDI . . . . . 8 - 16
Mode MIDI et Canal MIDI— Instruments de Destination . . . 8 - 17
Enregistrement de Pistes MIDI . . . . . 8 - 18
Enregistrement de Program Changes . . . . . 8 - 18

Mode Song . . . . . 8 - 19
Créer un Morceau . . . . . 8 - 20
Aller à (GOTO) un autre Pas du Morceau . . . . . 8 - 22
Modifier un Pas Existant . . . . . 8 - 22
Insérer un Pas dans un Morceau . . . . . 8 - 22
Effacer un Pas dans un Morceau . . . . . 8 - 22
Pistes de Morceau (Song Tracks) . . . . . 8 - 23
Enregistrer les Pistes d'un Morceau . . . . . 8 - 23
Enregistrement Multipiste . . . . . 8 - 25

Chapitre 9 — Fonctions d'Edition du Séquenceur

Page COMMAND/Seq•Song:

Create New Sequence (Créer une Nouvelle Séquence) . . . . 9 - 2
Copy Sequence (Copier une Séquence) . . . . . 9 - 2
Delete Sequence (Effacer une Séquence) . . . . . 9 - 2
Save Current Sequence (Sauver la Séquence en Cours) . . . 9 - 2
Save Song + All Sequences . . . . . 9 - 3
(Sauver le Morceau + Toutes les Séquences)
Rename Song/Sequence (Renommer) . . . . . 9 - 3
Sequence Information (Information sur une Séquence) . . . 9 - 3
Erase Song + All Sequences . . . . . 9 - 3
(Effacer le Morceau + Toutes les Séquences)
Append Sequence (Ajouter une Séquence) . . . . . 9 - 4
Change Sequence Length (Changer la Longueur d'une Séquence) 9 - 4
Select Loadable Instrument (Chargement d'Instrument) . . . 9 - 5
Edit Song Steps (Editer les Pas du Morceau) . . . . . 9 - 5

Page COMMAND/Track:

Quantize Track (Quantisation d'une Piste) . . . . . 9 - 6
Copy Track (Copie d'une Piste) . . . . . 9 - 7
Erase/Undefine Track (Effacement d'une Piste) . . . . . 9 - 7
Filter Event (Filtre d'événement) . . . . . 9 - 8
Merge Two Tracks (Mélange de 2 Pistes) . . . . . 9 - 9
Event Edit Tracks . . . . . 9 - 10
Event Cursor (Curseur d'Evénement) . . . . . 9 - 11
Current Event Type (Type d'Evénement choisi) . . . . 9 - 11
Key Name (Nom de la Touche) . . . . . 9 - 11
Event Value (Valeur de l'Evénement) . . . . . 9 - 11
Event Location (Emplacement de l'Evénement) . . . . . 9 - 12
Event — Event Type Filter (Filtrer les Types d'Evénement) 9 - 12
Ecran de Localisation d'Evénements . . . . . 9 - 12
Insérer et Effacer . . . . . 9 - 13
Ecouter les Modifications . . . . . 9 - 13
Transpose Track (Transposition d'une Piste) . . . . . 9 - 14
Scale Event (Etalonnage d'Evénement) . . . . . 9 - 14
Shift Track by Clocks (Décalage de Piste par les Horloges) . . 9 - 14

Chapitre 10 —Applications du Séquenceur

Song Position Pointers (Pointeurs de Position) . . . . . 10 - 1
MIDI Song Selects (Sélections de Morceaux MIDI) . . . . . 10 - 1
Utilisation de l'EPS–16 PLUS avec une Boîte à Rythme:
Synchroniser une Boîte à Rythme avec l'EPS–16 PLUS . . . 10 - 2
Synchroniser l'EPS–16 PLUS sur une Boîte à Rythme . . . 10 - 2
Séquencer une Boîte à Rythme depuis l'EPS–16 PLUS . . . 10 - 2
Utiliser l'EPS–16 PLUS avec un Contrôleur de Guitare MIDI . . . 10 - 3
Sélection de Patch et Presets . . . . . 10 - 5

Chapitre 1 — Démarrage

"Booter" l'EPS-16 PLUS . . . . . 1 - 1
Calibration du clavier . . . . . 1 - 2
Alimentation— Information concernant le raccordement à la terre 1 - 3
Alimentation secteur . . . . . 1 - 4
Amplification . . . . . 1 - 5
Utilisation de l'EPS-16 PLUS avec une chaîne stéréo . . . . . 1 - 6
Soins à apporter au lecteur de disquettes . . . . . 1 - 6
Mémoire de masse et mémoire interne . . . . . 1 - 7
Mémoire interne et Extension mémoire . . . . . 1 - 7
FLASHBANK . . . . . 1 - 8
Parfois, l'EPS-16 PLUS réclame la disquette "Operating System" 1 - 8
Prises du panneau arrière :
- Phones (Casque) . . . . . 1 - 9
- Audio In (Entrée Audio) . . . . . 1 - 9
- Right/Mono (Sortie Droite/Mono) . . . . . 1 - 9
- Left/Mono (Sortie Gauche/Mono) . . . . . 1 - 9
- Foot Switch Input (Entrée interrupteur au pied) . . . . . 1 - 9
- Pedal/CV . . . . . 1 - 10
- Output Expander . . . . . 1 - 10
- MIDI In/Out/Thru . . . . . 1 - 11

Le panneau avant - Communiquer avec l'EPS-16 PLUS :
- Curseur de Volume . . . . . 1 - 12
- Boutons de Mode . . . . . 1 - 12
- Bouton Page . . . . . 1 - 12
- Contrôles d'Entrée de Données (Data Entry) . . . . . 1 - 13
- Afficheur . . . . . 1 - 13
- Boutons Instrument•Track . . . . . 1 - 14
- Effect Select/Bypass . . . . . 1 - 14
- Sample . . . . . 1 - 14
- Contrôles du Séquenceur . . . . . 1 - 14

Représentations des Paramètres . . . . . 1 - 15
Programmation paramétrique . . . . . 1 - 15
Contrôleurs en temps réel . . . . . 1 - 16
Pression (After-touch) . . . . . 1 - 17
Charger et jouer des Instruments et des Banques:
- A propos des Instruments . . . . . 1 - 18
- Charger un Instrument . . . . . 1 - 18
- Effacer un Instrument de la mémoire interne . . . . . 1 - 20
- A propos des Banques . . . . . 1 - 20
- Pour charger une Banque . . . . . 1 - 21
- Jouer les Instruments . . . . . 1 - 21
- Boutons Instrument•Track . . . . . 1 - 22

Répartition du clavier (Comment les Instruments se partagent le clavier en mode LOAD) . . . . . 1 - 23
Accessoires disponibles . . . . . 1 - 25
Besoin d'Aide? . . . . . 1 - 27

Page COMMAND/Effects

- Les commandes de cette page vous permettent de copier et de sauvegarder les effets.

CMD EFFECTS	SAVE BANK EFFECT
	Pressez Command / Effects / 0

Ce paramètre permet de sauvegarder sur disquette (ou disque dur) l'effet Bank comme fichier séparé qui peut être rechargé à n'importe quel moment. Seul l'effet Bank peut être sauvé directement sur disquette. Symétriquement, lorsque vous chargez un fichier Effet, il est toujours chargé à l'emplacement de l'effet Bank. Si vous désirez sauver comme fichier effet séparé, ou un effet ROM ou un effet Instrument, vous devez d'abord copier l'effet dans l'effet Bank (voir ci-dessous), puis le sauver.

- Sélectionner SAVE BANK EFFECT.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique le nom du fichier associé à l'effet Bank courant. Il est possible de renommer l'effet à l'aide des boutons-flèche et du curseur d'entrée de données.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS sauvegarde le fichier effet sur disquette.

CMD EFFECTS	COPY CURRENT EFFECT
	Pressez Command / Effects / 1

Cette commande permet de copier un effet de la banque vers un instrument, ou l'inverse. Elle permet également de copier un effet ROM dans un instrument, ou la Banque. L'effet ainsi copié (la source) est toujours celui que vous entendez.

- Sélectionnez COPY CURRENT EFFECT.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique le paramètre DIRECTION. A l'aide des boutons ***flèches Haut/Bas***, sélectionnez ou COPY TO BANK pour prendre l'effet de l'instrument actuellement sélectionné et le copié dans la Banque, ou COPY TO INST pour prendre l'effet se trouvant dans l'emplacement de la Banque, et le copier dans l'un des instruments de la mémoire interne.
- Pressez ***Enter•Yes***. Si vous avez sélectionné COPY TO BANK à l'étape précédente, l'afficheur indique brièvement COMMAND COMPLETED, et la procédure est exécutée. Si COPY TO INST a été sélectionné, utilisez les boutons ***Instrument•Track*** pour indiquer dans quel instrument vous désirez copier l'effet Bank. Lorsque l'instrument de destination à été sélectionné, pressez ***Enter•Yes***.

Généralités

"Booter" l'EPS-16 PLUS

Insérez le cordon d'alimentation dans son réceptacle, à l'arrière de l'EPS–16 PLUS. Branchez l'autre extrémité du cordon dans une prise secteur possédant une prise de terre. (La tension appropriée à votre EPS–16 PLUS est indiquée sur l'étiquette de numéro de série, sur la face arrière). Allumez l'EPS–16 PLUS et vérifiez que l'écran s'allume. Dans le cas contraire, vérifiez les branchements et l'alimentation.

L'Operating System de l'EPS–16 PLUS ou Système d'Exploitation est un programme qui indique à la machine ce qu'elle doit faire. Il est sauvegardé sur une disquette, ce qui signifie qu'à chaque allumage de l'EPS–16 PLUS, la première disquette que vous insérez doit contenir l'Operating System (mention indiquée sur l'étiquette de la disquette). L'EPS–16 PLUS chargera son Operating System (O. S.) dans sa mémoire interne. En langage informatique, on dit "booter" ou lancer la machine. Insérez la disquette dans le lecteur, l'étiquette vers le haut et le cache métallique en premier. L'écran indiquera alors "LOADING SYSTEM", pendant toute la durée du chargement du Système d'Exploitation. Vous devez toujours utiliser la dernière version d'O. S., celle qui possède le nombre le plus élevé. Si la première disquette insérée ne contient pas l'O. S. de l'EPS–16 PLUS, l'écran indiquera "O. S. NOT ON DISK" ou "DISK NOT FORMATTED". Enlevez alors la disquette et insérez-en une contenant le Système d'Exploitation de l'EPS–16 PLUS.

Dès que l'EPS-16 PLUS a fini de charger le Système d'Exploitation, et avant de se mettre en mode LOAD, il calibre son clavier. Pendant la calibration, le logiciel optimise la réponse à la vélocité et la pression de chaque touche. L'afficheur indique brièvement TUNING KBD - HANDS OFF. Il est important que vous ne teniez aucune note enfoncée, et que vous ne touchiez pas au clavier pendant ce temps (voir ci-dessous).

Une fois qu'il a été "booté", l'EPS-16PLUS est prêt à être utilisé, mais il ne produira aucun son avant que vous ne chargiez un instrument dans sa mémoire interne, puis sélectionniez cet instrument en pressant son bouton Instrument-Track (à moins que vous ne possédiez une des extensions mémoire FLASHBANK, voir Accessoires plus loin dans ce chapitre). Ces fonctions sont expliquées plus loin dans ce chapitre.

Calibration du clavier

Chaque fois que vous mettez sous tension l'EPS-16PLUS, il exécute un certain nombre d'opérations de mise en route, incluant la calibration du clavier — un processus permettant au logiciel de l'EPS-16PLUS de balayer le clavier et d'optimiser la réponse de chaque touche. Ceci assure un accord parfait du clavier, et la meilleure réponse possible. Le processus de calibration ne prend qu'environ trois secondes.

Ne jouez jamais sur le clavier pendant sa calibration.
Lorsque vous mettez l'EPS-16PLUS sous tension, puis que vous insérez le Système d'Exploitation dans son lecteur, l'afficheur indique LOADING SYSTEM, puis TUNING KBD - HANDS OFF. Vous ne devez pas jouer sur le clavier tant que ce message est affiché. Après environ trois secondes, l'écran passe automatiquement à l'affichage des fichiers instruments de la disquette courante, et l'EPS-16PLUS est prêt à être utilisé.

Si vous jouez quand même sur le clavier pendant sa calibration:
L'utilisation des touches pendant la calibration amène l'affichage du message KBD FAILED - RETRY? Pressez Enter•Yes pour permettre à la calibration de recommencer, en prenant garde à ne pas jouer de notes pendant ce temps. Pour nous résumer, prenez comme règle de ne pas jouer de notes pendant les quelques instants qui suivent la mise sous tension de l'appareil.

Si le message KBD FAILED apparait sans que vous ayiez touché le clavier:
Si l'afficheur indique constamment KBD FAILED - RETRY? alors que vous n'avez pas touché le clavier pendant la calibration, ceci indique un problème de matériel, et nécessite une révision par un Service après vente agrée Ensoniq. Lisez le paragraphe suivant.

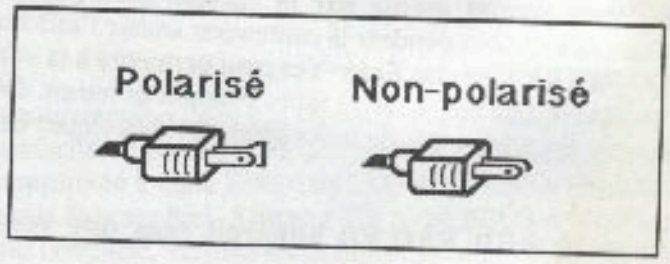
Utilisation de l'EPS-16PLUS uniquement comme expandeur après l'affichage répété de messages KBD FAILED:
Si vous voulez utiliser l'appareil comme expandeur après que l'afficheur ait indiqué plusieurs KBD FAILED - RETRY? , pressez Cancel•No. Ceci désactive totalement le clavier Poly-Key, mais l'EPS-16PLUS répondra normalement à toutes les pressions de ses boutons de commande, et à toutes les données MIDI provenant d'un autre instrument.

Alimentation — Information concernant le raccordement à la terre

Comme de nombreux appareils électriques modernes, votre EPS-16 PLUS dispose d'un câble secteur à trois broches, dont une terre, assurant une utilisation sans risque. Certains produits possèdent des câbles à deux broches, sans terre. Pour assurer une utilisation sans risque, les appareils modernes dont le câble est à deux broches ont des prises polarisées, qui ne peuvent être insérées dans une prise que de la façon correcte. Certains produits, comme les anciens amplis guitare, n'ont pas de prises polarisées, et peuvent être incorrectement branchés. Ceci peut entraîner la présence de tensions élevées sur les prises audio, pouvant causer des dommages physiques, ou endommager tout équipement raccordé à la terre ainsi qu'à votre Ensoniq.

Pour éviter tout choc électrique ou dommage au matériel, nous vous recommandons de prendre les précautions suivantes:

- Si vous possédez un équipement dont les cordons secteur sont à deux broches, vérifiez si elles sont polarisées ou non. Vous pouvez faire modifier par un service technique agréé les prises non polarisées, afin d'éviter tout problème futur.



- Faites attention lorsque vous utilisez des adaptateurs ou des rallonges électriques. La polarisation doit être maintenue du secteur à la prise. L'utilisation de rallonges et d'adaptateurs polarisés est la façon la plus facile de conserver la bonne polarité.

- A chaque fois que c'est possible, connectez tous les appareils dont le cordon est muni de la terre à la même prise secteur. Ceci assurera un niveau de terre commun, afin d'éviter d'endommager l'équipement et de minimiser le bruit passant par les sorties audio.

Des testeurs de secteurs sont en vente dans de nombreux magasins de fournitures électriques. Ils peuvent être utilisés pour vérifier la bonne polarité des cordons et des prises secteur.

Alimentation secteur

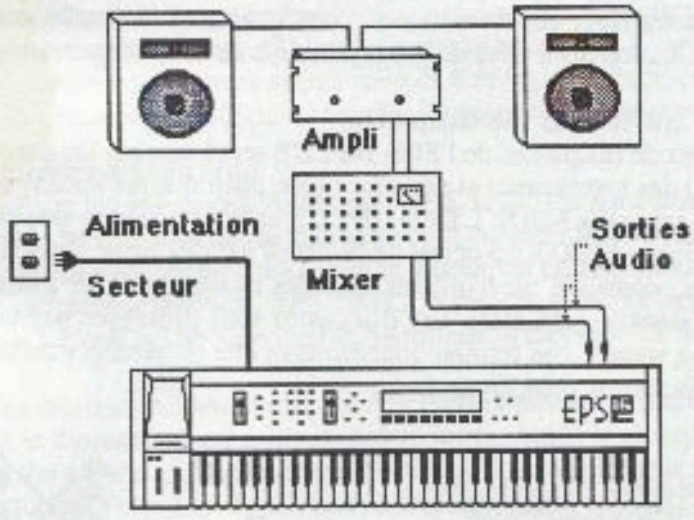
Comme tous les appareils informatiques, l'EPS-16 PLUS est sensible aux crêtes et aux baisses brusques de tension. Les éclairs, les chutes de tension ou les variations secteur peuvent déprogrammer la mémoire interne, et dans certains cas, endommager l'appareil. Voici quelques suggestions vous permettant de vous protéger contre ces problèmes:

- Un régulateur de tension. Option la moins coûteuse, un régulateur de tension absorbe les variations et protège votre matériel contre les surtensions les plus fortes. Il est possible de se procurer des blocs de prises à régulateur incorporé pour un prix à peine supérieur à celui d'un bloc de prises non protégé, et leur emploi est un investissement dont bénéficiera tout votre équipement électrique.

- Un onduleur. C'est la meilleure façon, mais la plus chère, de protéger votre matériel. En plus de protéger contre les microcoupures et les surtensions, un onduleur protège votre équipement des tensions trop élevés ou trop basses. Si vous utilisez l'EPS-16 PLUS en de nombreux endroits où le type de courant est inconnu, ou sujet à variations, vous pouvez envisager d'investir dans un onduleur.

Amplification

Connectez les Sorties Audio de l'EPS-16PLUS aux entrées lignes d'une table de mixage, d'un amplificateur d'instrument, d'une chaine stéréo, ou de quelque système de sonorisation que ce soit, à l'aide de câbles jack 6,35mm. Si votre système est stéréo, connectez les sorties Left et Right à deux canaux de votre table, stéréo, etc. S'il est mono, utilisez une des deux sorties, mais vérifiez que rien n'est connecté à l'autre sortie. Pour l'écoute au casque, branchez la prise du casque dans l'entrée jack du panneau arrière marquée Phone. Si vous avez branché l'EPS-16PLUS à une table de mixage en stéréo, dirigez bien (Pan) l'entrée gauche sur la gauche, et l'entrée droite sur la droite.



Il est préférable d'éteindre ou de baisser au maximum votre système audio avant de faire vos connexions, afin d'éviter d'endommager les haut-parleurs ou d'autres composants.

Remarque: Les sorties de l'EPS-16PLUS sont au niveau ligne, et sont destinées à n'être connectées qu'à des équipements dont les entrées sont au niveau ligne, comme les tables de mixages, les préamplificateurs de chaines stéréo, les amplificateurs claviers, etc. La connexion des sorties audio de l'EPS-16PLUS à une entrée micro, comme celle d'un ampli guitare, ou l'entrée jack d'une platine cassette n'est pas recommandée, et peut endommager l'entrée de l'appareil.

Montez le curseur de volume au maximum. Comme pour tous les instruments de musique numériques, l'EPS-16PLUS ne fonctionnera au mieux de ses possibilités que si le curseur de volume est au maximum, sans saturer le système d'amplification, en utilisant le contrôle de volume de votre table de mixage ou de votre amplificateur pour ajuster son niveau.

Mettez le système d'amplification sous tension, et réglez le volume de l'amplificateur jusqu'à obtenir un niveau d'écoute normale. Si vous n'entendez aucun son lorsque vous jouez sur le clavier, éteignez l'amplification et vérifiez vos connexions.

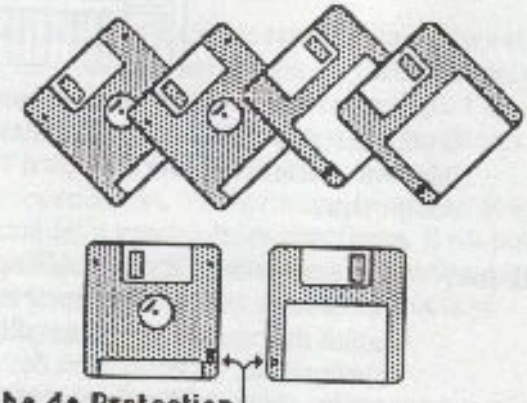
Utilisation de l'EPS-16PLUS avec une chaîne stéréo

Si vous envisagez d'amplifier votre EPS-16PLUS à l'aide d'une chaine stéréo, voici quelques recommandations. Pour écouter des CD, des albums, des cassettes, une chaine stéréo est parfaite: la plage dynamique de ces supports est limitée, et vos enceintes ne sont donc en général pas soumises à des changements brusques de volume, ou à d'extrêmes fréquences transitoires. Bien que la dynamique d'un lecteur de CD soit significativement plus grande que celle d'un disque vinyl ou d'une cassette, le niveau de sortie d'un CD est tout de même restreint en comparaison du niveau ligne non compressé et non limité d'un clavier professionnel. L'utilisation de votre EPS-16PLUS — ou de tout clavier professionnel — avec une chaine stéréo à fort volume peut endommager vos enceintes. Si votre chaine stéréo est le seul moyen d'amplification dont vous disposez, restez à un niveau sonore raisonnable.

Soins à apporter au lecteur de disquettes

Le lecteur de disquettes de l'EPS-16PLUS sert à stocker les données numériques (DATA) des instruments et des séquences, ainsi que les messages de Système Exclusif d'autres appareils MIDI. L'EPS-16PLUS utilise un lecteur double face, qui peut stocker jusqu'à 800 Kilo-octets de données par disquette. Pour des raisons de fiabilité, il est recommandé de n'utiliser que **des disquettes 3,5 pouces, double face, double densité (DS DD)**. Les disquettes sont protégées par une enveloppe plastique, munie d'un fermoir automatique, afin de protéger celle-ci. Il est important de ne jamais abimer cette protection.

Les disquettes 3,5" disposent d'une protection amovible contre l'écriture. Vous pouvez ainsi protéger vos sons et séquences de tout effacement accidentel. En obturant l'encoche, dans le coin gauche, en haut, vous pouvez inscrire ou supprimer des informations sur la disquette. En l'ouvrant, vous protégerez la disquette contre tout effacement, écriture ou reformatage accidentel.



Encoche de Protection Contre l'Ecriture

La Disquette est un support magnétique de stockage d'informations, et devra être traité avec le même soin qu'une bande magnétique. Voici ce qu'il faut et ne faut pas faire :

A faire :

- Utiliser seulement des disquettes 3,5" double face double densité (DSDD). Elles sont disponibles chez votre revendeur, ou dans n'importe quel magasin de micro-informatique.
- Protégez vos disquettes et votre lecteur de la poussière et des liquides.
- Etiquetez vos disquettes, et gardez une copie de ce que vous avez sauvegardé.
- Transporter votre appareil sans disquette dans le lecteur, ou avec une cale de plastique spéciale pour le transport.

A ne pas faire :

- Utiliser des disquettes simple face (SSDD ou SSSD). Ces disquettes n'ont pas été testées des deux côtés. En utilisant une de ces disquettes, vous ne travaillerez pas correctement avec votre EPS-16 PLUS et vous risquez de perdre des données importantes, dues à une erreur de la disquette.
- Introduire tout autre objet qu'une disquette dans le lecteur
- Transporter l'appareil avec une disquette dans le lecteur.
- Exposer les disquettes à des températures extrêmes. Des températures inférieures à 10°C et supérieures à 37°C peuvent endommager leur enveloppe plastique.
- Soumettre la disquette à des champs magnétiques importants. L'énergie magnétique occasionnerait des dommages irrémédiables aux données. Eloignez les disquettes des haut-parleurs, magnétophones, câbles d'alimentation, rayons X, amplificateurs de puissance, téléviseurs, et toutes autres sources d'énergie magnétique.
- Retirer la disquette quand le lecteur travaille (le voyant du lecteur est alors allumé).

Mémoire de masse et mémoire interne

Les instruments et les séquences jouées sur l'EPS-16 PLUS sont stockés sur une disquette double face 3, 5". Chaque disquette peut contenir 800 koctets de données numériques, ce qui correspond à 400 Sample words, ou encore 1600 Blocs. (Le bloc est l'unité de mémoire utilisé par l'EPS-16 PLUS pour mesurer la mémoire interne et de masse.) — 1 block = 256 Samples/ Échantillons, 4 blocks = 1k Samples

Les sons et les séquences devront être stockés dans la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS depuis la disquette avant de pouvoir être joués. Après le chargement en mémoire, un son ou une séquence de l'EPS-16 PLUS est totalement indépendant de sa copie sur disquette. Vous pouvez effectuer n'importe quelle opération sans altérer la version sauvegardée sur la disquette, à moins d'avoir intentionnellement sauvegardé les changements. Vous êtes alors libre d'expérimenter tous les possibilités des paramètres de chaque instrument, layer, wavesample chargé dans l'EPS-16 PLUS. Aussi longtemps que vous l'aurez sauvegardé sur la disquette, vous pourrez le charger à nouveau et recommencer vos expérimentations.

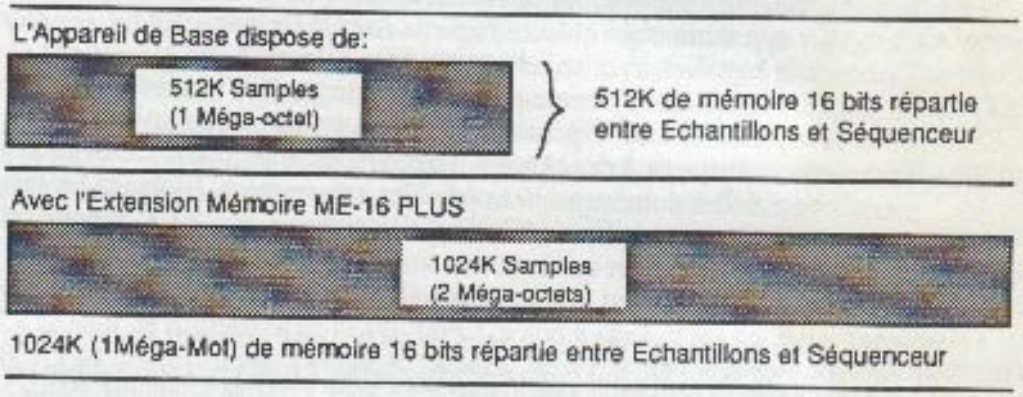
Important: Les données numériques de la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS sont perdues quand l'appareil est éteint. Toute la mémoire, instruments, banques ou séquences, doit être sauvegardée sur disquette avant l'extinction de l'appareil, sinon elle sera perdue à jamais.

Mémoire interne et Extension mémoire

L'EPS-16 PLUS contient 1 méga-octet ou 512 Kmots de mémoire interne. (Un mot est un échantillon élémentaire, soit 16 octets). C'est suffisant pour 17,2 secondes d'échantillonnage à une fréquence de 30 kHz, soit encore environ 160 000 notes disponibles pour la mémoire du séquenceur.

La mémoire interne est partagée entre les échantillons et le séquenceur. Elle est répartie *dynamiquement* entre les instruments et les séquences, ce qui veut dire que plus vous aurez de sons en mémoire, moins vous aurez de place pour vos séquences, et vice-versa.

Une extension mémoire est disponible, sous forme d'une cartouche qui se branche à l'arrière de l'appareil. L'Extension Mémoire ME-16 PLUS double la capacité de la mémoire interne, vous donnant ainsi 2 méga-octets, soit 1 024 Mots (4096 blocs) de mémoire, qui est aussi répartie entre échantillons et séquences.



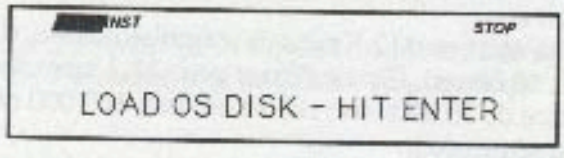
Avec l'Extension Mémoire ME-16 PLUS vous pouvez aussi installer le port SCSI optionnel SP-2 (Small Computer System Interface) qui permet à l'EPS-16 PLUS de pouvoir sauvegarder les données sur une disque dur compatible SCSI ou sur un CD-ROM, ou encore d'échanger des informations très rapidement avec d'autres ordinateurs.

FLASHBANK

Autre type d'extension mémoire, les FLASHBANK FB-1 ou FB-2. La FLASHBANK est un stockage semi-permanent des fichiers instruments de l'EPS-16 PLUS. Les instruments sauvés dans la FLASHBANK peuvent être chargés instantanément, et n'utilisent aucun bloc de la mémoire interne. Autre fonction agréable de la FLASHBANK, les instruments qui y sont sauvés restent en mémoire, même lorsque l'EPS-16 PLUS est éteint. Cela signifie que dès que vous mettez sous tension, les instruments de la FLASHBANK sont prêts à l'emploi.

Quelquefois, l'EPS-16 PLUS réclame la disquette "Operating System"

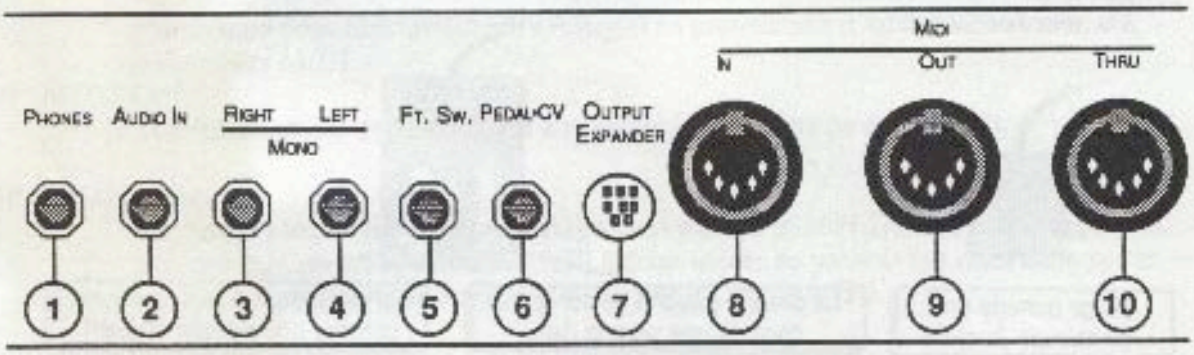
Occasionnellement, lors d'une séquence, d'un échantillonnage, ou en exécutant certaines fonctions sophistiquées de l'EPS-16 PLUS, vous serez confronté avec le message suivant :



Cela signifie que l'EPS-16 PLUS a besoin de charger une partie de son Système d'Exploitation pour achever la commande ou la fonction d'édition en cours.

Si la disquette contenue dans le lecteur ne possède pas d'Operating System, ou si il n'y a pas de disquette dans le lecteur, vous verrez ce message. Insérez alors la disquette contenant l'Operating System dans le lecteur et appuyez sur le bouton Enter, vous pourrez alors accéder à la fonction choisie.

Rear Panel Connections



1) Phones (Casque)

Pour écouter l'EPS-16 PLUS en stéréo à l'aide d'un casque, branchez le casque dans cette entrée jack. Cette sortie casque est un mixage du signal provenant des entrées principales. Le volume du casque est commandé par le curseur de volume de la face avant. (Notez que le branchement d'un casque dans cette entrée ne désactive pas automatiquement les sorties gauche et droite).

2) Audio In (Entré Audio)

Cette prise jack 6. 35 est l'entrée audio utilisée pour l'échantillonnage sur l'EPS-16 PLUS. Vous pouvez passer entre niveau micro ou ligne en appuyant sur le bouton Flèche Gauche ou Droite après être entré en mode Level-Detect (VU) lors de l'échantillonnage.

Spécifications : Impédance d'entrée : 50K Ohms. Signal d'entrée maximum avant "clipping" : Niveau d'entrée ligne = 1 Vp-p; Niveau d'entrée microphone = 50 mVp-p.

3) Right/Mono (Sortie Droite/Mono)

Pour utiliser l'EPS-16 PLUS en stéréo, connectez cette sortie à un canal de votre table de mixage, et placez le panoramique à droite. Notez que n'importe laquelle des sorties audio peut être utilisée comme sortie Mono. Si vous voulez utiliser ce jack pour écouter les sorties en Mono, vérifiez que rien n'est connecté au jack Left/Mono.

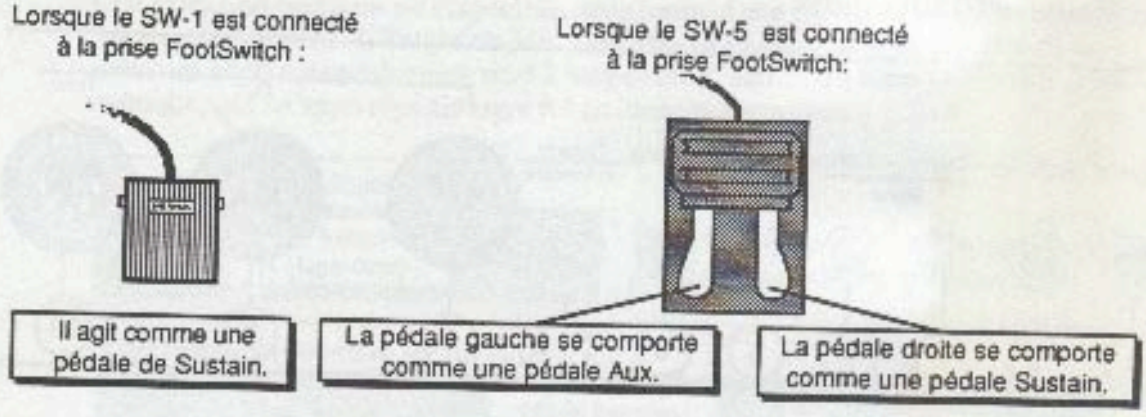
4) Left/Mono (Sortie Gauche/Mono)

Pour utiliser l'EPS-16 PLUS en stéréo, connectez cette sortie à un canal de votre table de mixage, et placez le panoramique à gauche. Si vous voulez utiliser ce jack pour écouter les sorties en Mono, vérifiez que rien n'est connecté au jack Right/Mono.

5) Foot Switch Input (Entrée interrupteur au pied)

Cette prise accepte un ou deux interrupteurs :

- Si vous connectez le Footswitch ENSONIQ SW-1 (fourni avec votre EPS-16 PLUS) à cette prise, il agira comme une pédale de sustain. En le tenant enfoncé, une note continuera à sonner après le relâchement de la touche. Il peut aussi être programmé pour agir comme bouton Patch Select.
- Vous pouvez également connecter la double pédale optionnelle ENSONIQ SW-5. La SW-5 est une pédale double (type piano). La pédale de droite se comporte comme une pédale de sustain, et la pédale de gauche comme un interrupteur auxiliaire.



Il existe deux paramètres à la page EDIT/System vous permettant de réassigner les footswitchs à différentes fonctions, dont la reproducion des actions des boutons Patch Select ou le démarrage/arrêt du séquenceur. Voir la page EDIT/ System•MIDI, au *Chapitre 2 — Paramètres System*, pour plus de détails).

6) Pedal/CV

Cette prise est destinée au branchement d'une Pédale Control Voltage ENSONIQ CVP-1, qui peut être assignée comme source de modulation à divers paramètres de l'EPS-16 PLUS. Cette pédale peut être une source de modulation pratique lorsque, par exemple, vous voulez utiliser la molette et que vos deux mains sont occupées.

Une Pédale CV branchée à cette prise peut aussi agir comme pédale de volume, contrôlant le volume général de l'EPS-16 PLUS. Un paramètre de la page EDIT/System•MIDI (pressez Edit, puis System•MIDI, puis faites défiler jusqu'à lire PEDAL = VOLUME MIDI = 7) détermine si la pédale CV agira comme source de modulation, ou comme pédale de volume. Réglez-le sur PEDAL = VOLUME pour que la pédale CV puisse contrôler le volume de l'EPS-16PLUS.

Caractéristiques de la pédale CV: 3 conducteurs (Bout : entrée de la tension de commande (CV), Bague : résistance 2kOhms à 12 Volts, Corps : terre). Impédance d'entrée 68 kOhms. Valeurs de la tension d'entrée : de 0 à 10 Volts. Temps de réponse : 32ms (valeur maximum de la modulation recommandée en entrée : 15Hz). Pour l'utilisation avec une tension de commande extérieure, utilisez un câble à double conducteur avec tension sur le point chaud et le corps mis à la terre.

7) Output Expander

Permet de connecter le boitier optionnel Output Expander OEX-6, qui donne à l'EPS-16PLUS trois paires de sorties stéréo (ou 6 sorties individuelles), en plus des sorties stéréo intégrées. On peut assigner chaque wavesample, ou une piste/instrument complet, à n'importe laquelle des paires stéréo, et assigné à une position stéréo (Pan).

8) MIDI In

Réception des données MIDI (Musical Instrument Digital Interface, Interface Numérique pour Instruments de Musique) en provenance d'autres instruments ou ordinateurs MIDI.

9) MIDI Out

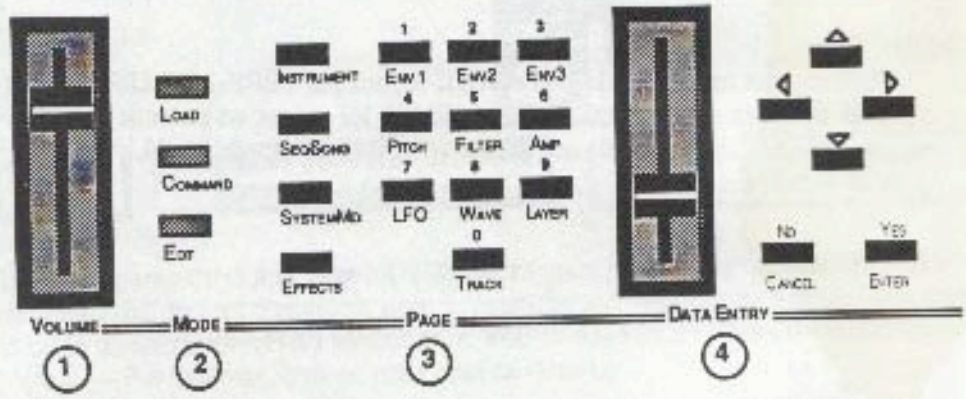
Transmission des données MIDI aux autres instruments ou ordinateurs.

10) MIDI Thru

Retransmet toutes les données MIDI reçues par l'EPS-16PLUS aux autres appareils. Les données générées par l'EPS-16PLUS lui-même ne passent pas dans cette sortie — le Thru ne fait que retransmettre ce qui arrive à l'entrée MIDI.

Le Panneau Avant — Communiquer avec l'EPS-16PLUS

Pratiquement tout ce que vous faites avec l'EPS-16PLUS — que ce soit sélectionner un son, modifier ce son, régler l'accord, etc. — est dirigé à partir du panneau avant, à l'aide des commandes suivantes:



1) Curseur de Volume

Ce potentiomètre contrôle le volume général de l'EPS-16PLUS, de toutes les sorties audio.

2) Boutons de Mode

Ces trois boutons sont votre clé d'accès à l'EPS-16PLUS. L'EPS-16PLUS est *obligatoirement* dans l'un de ces trois *Modes* : LOAD, COMMAND ou EDIT. On accède aux différents modes en appuyant sur le bouton correspondant. Le mot surligné dans le coin supérieur gauche de l'afficheur vous indique le mode en cours.

- Vous utiliserez le plus souvent le mode LOAD. D'abord parce que l'EPS-16PLUS vous laisse jouer pendant qu'il charge un instrument ou une séquence, mais aussi parce que ce mode est celui utilisé comme mode "temps réel" ou "Performance".
- Le mode COMMAND est utilisé pour effectuer de nombreuses commandes, telles que: sauvegarder des instruments, banques ou séquences sur disquette, copier des instruments, des layers, des wavesamples d'un endroit à un autre, créer et modifier des séquences et des morceaux, et manipuler des échantillons et leurs points de bouclage... Ceci est juste un exemple.
- Le mode EDIT permet de sélectionner et de modifier un grand nombre de paramètres depuis le volume d'un échantillon, jusqu'à la réponse à la vélocité d'un instrument, sans oublier le mode MIDI In. Ce mode est également celui qui sert à enregistrer et à mixer des séquences.

3) Boutons Page

A l'intérieur de chaque Mode, les divers fichiers des disquettes, les commandes et paramètres sont organisés en *Pages*. Une page est sélectionnée en pressant sur un des quatorze boutons Page. Lorsque vous êtes devant la page voulue, vous pouvez utiliser les contrôles d'entrée de données (Data Entry) pour faire défiler les différents fichiers, commandes ou paramètres de cette page. Une page donnée pourra avoir des fonctions différentes, selon le mode choisi. Chaque mode possède une certaine quantité de pages disponibles. Les quatorze boutons ne sont pas tous actifs dans ces trois modes.

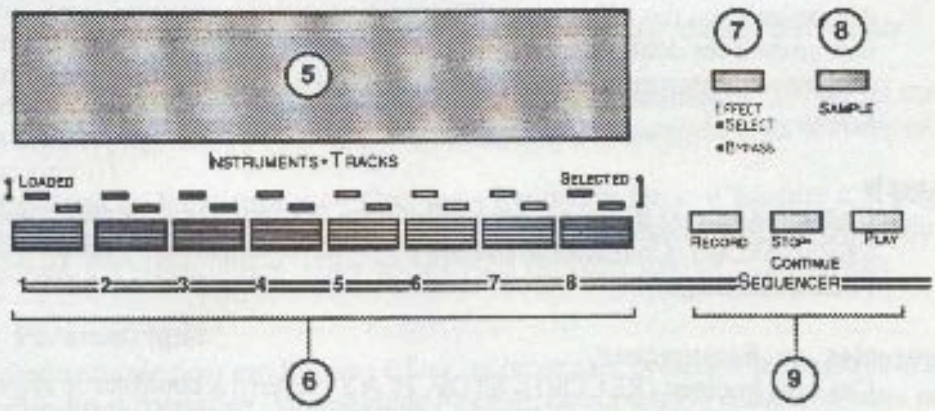
Les dix boutons Page *numérotés* servent aussi de pavé numérique pour "l'appel direct" d'un fichier sur disquette (voir Représentations des Paramètres, plus loin dans ce chapitre), d'une commande, d'un paramètre ou pour envoyer des messages de changement de programmes MIDI.

4) Contrôles d'Entrée des Données (Data Entry)

Une fois que vous êtes dans le mode désiré et que vous avez sélectionné la bonne page, vous utiliserez les contrôles de la section Data Entry pour : trouver et charger le fichier désiré (en mode LOAD), choisir et exécuter la commande désirée (en mode COMMAND), ou choisir et modifier une valeur du paramètre choisi (en mode EDIT).

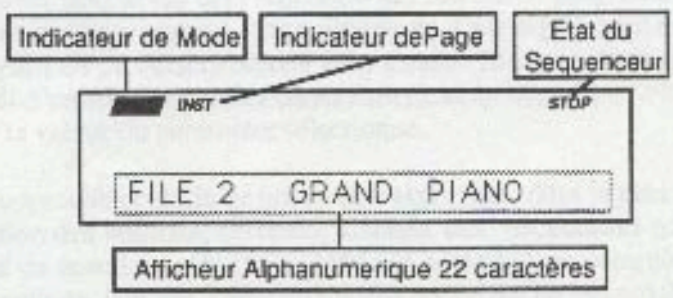
- Le ***potentiomètre d'entrée de données (Data Entry)*** et les deux boutons ***flèches haut/bas*** serviront à se déplacer à travers les fichiers sur une disquette ou d'un dossier (en mode LOAD), changer la valeur d'un paramètre (en mode EDIT), ou à répondre à une question de l'EPS-16PLUS pendant l'exécution d'une commande (en mode COMMAND).
- Les boutons ***flèches Gauche/Droite*** servent à se déplacer jusqu'au paramètre ou à la commande suivante, lorsqu'il y en a plusieurs sur la même page.
- Les boutons ***Enter•Yes*** et ***Cancel•No*** servent respectivement à activer ou annuler la fonction présente dans l'afficheur.

Autres contrôles du panneau avant



5) Afficheur

L'afficheur de l'EPS-16PLUS est divisé en deux sections principales : un Indicateur Lumineux dans la partie supérieure, et un afficheur de 22 caractères alpha-numériques dans la partie inférieure.



L'indicateur lumineux vous indiquera : le mode dans lequel se trouve l'EPS-16PLUS (LOAD, COMMAND ou EDIT), dans quelle page, ainsi que l'état du séquencer (STOP, PLAY, RECORD, etc). L'afficheur alpha-numérique donne à l'utilisateur des informations concernant des fichiers spécifiques, des paramètres, des commandes, etc... Il peut vous demander d'entrer d'autre données si nécessaire. Par exemple, sur quelle piste vous voulez affecter un instrument, ou encore quelle wavesample vous désirez éditer.

6) Boutons Instrument•Track

Ces huit boutons permettent de sélectionner, dé-sélectionner et empiler les divers instruments en mémoire interne. Pour chacun de ces huit emplacements, deux voyants lumineux (rouge et jaune) au dessus du bouton indiquent si un instrument est chargé ou pas. Si il est *chargé*, le voyant rouge est allumé, si il est *sélectionné*, le voyant jaune est également allumé. Voir le chapitre "Jouer les instruments", plus loin dans ce chapitre, pour de plus amples renseignements sur les boutons Instrument•Track.

Chaque emplacement d'instrument correspond à une piste du séquenceur. Par exemple, tout ce qui a été enregistré sur la piste 1 d'une séquence jouera l'instrument chargé à l'emplacement n°1. Quand vous enregistrez, éditez, ou mixez une séquence, vous utiliserez ces boutons d'emplacement pour choisir la bonne piste.

7) Effect Select/Bypass

Ce bouton se comporte comme l'interrupteur "master" des effets incorporés. Il détermine si un des effets sera utilisé, et dans ce cas comment il agira sur les instruments résidents en mémoire. Les contrôles de cette page déterminent également la fréquence de lecture et la polyphonie. Pour plus de détails, consultez le *Chapitre 4 — Effets*.

8) Sample

Ce bouton permet d'initier l'échantillonnage (l'enregistrement numérique des sons) par l'EPS-16PLUS. Consultez le *Chapitre 5 — Echantillonnage* pour plus de détails sur l'échantillonnage.

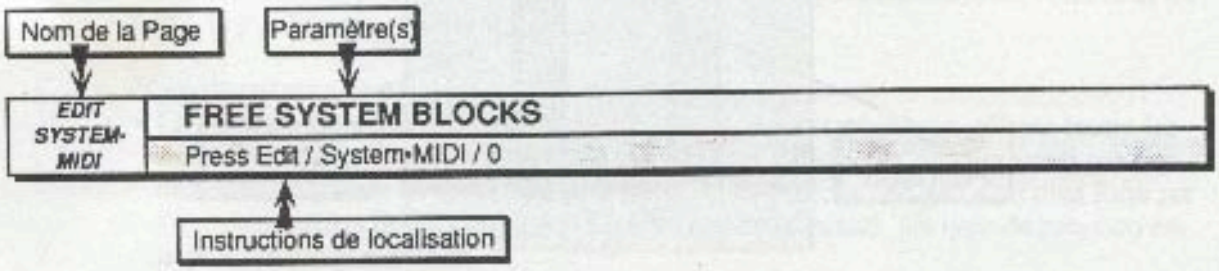
9) Contrôles du Séquenceur

Ces trois boutons (RECORD, STOP, PLAY) servent à contrôler le séquenceur interne de l'EPS-16PLUS. Voir le *Chapitre 8 — Principes de Base du Séquenceur* pour plus de détails.

Représentation des paramètres

On accède aux paramètres et commandes de l'EPS-16PLUS par des *pages*. On accède à chaque page en pressant deux boutons. Le premier est un bouton de Mode, et le second un bouton de Page. La plupart des paramètre possède un *numéro d'accès direct*. Ce numéro peut être tapé immédiatement après avoir pressé les boutons de Mode et de Page appropriés, de façon à accéder à un paramètre spécifique directement, en évitant de faire défiler les fonctions avec les boutons ***flèche Gauche/Droite***.

Lors de la description des paramètres et des commandes dans ce manuel, l'illustration du paramètre est utilisée pour indiquer l'emplacement du paramètre, et la façon d'y arriver. Par exemple:



Ces illustrations permettent non seulement de diviser le manuel en paragraphes faciles à repérer pour chaque page, mais apportent en plus quatre types d'informations importantes concernant le paramètre expliqué:

- **Nom de la Page** — La page dans laquelle se trouve le paramètre. Dans notre exemple, c'est la page EDIT/System•MIDI.
- **Paramètre(s)** — Ceci vous indique le nom du ou des paramètres, tels qu'ils sont listés dans la page. Lorsqu'une page contient plus d'un paramètre, ils sont séparés par un tiret (-).
- **Instructions de localisation** — Ceci vous indique la façon d'accéder à la page contenant le paramètre. Ces instructions indiqueront le numéro d'Appel Direct du paramètre, s'il existe. Sinon, vous devrez vous déplacer jusqu'à ce paramètre.

Programmation Paramétrique

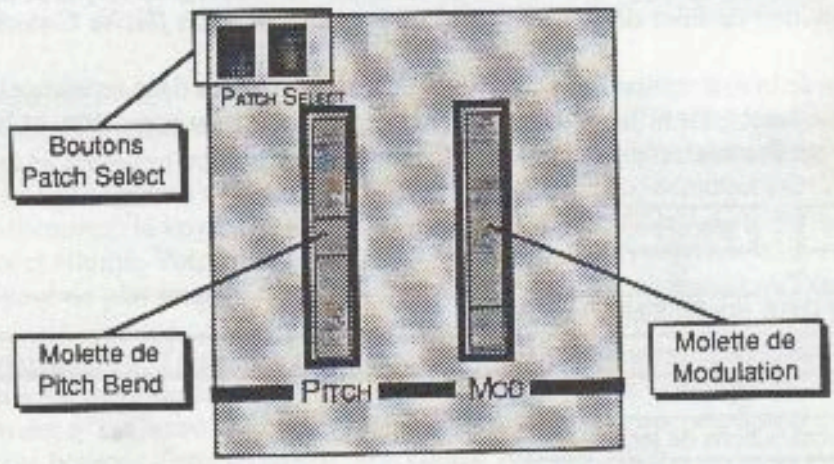
La méthode utilisée pour modifier ou éditer les programs, presets et paramètres système est appelée *Programmation Paramètrique Paginée*, ce qui semble complexe, mais ne vous inquiétez pas. Une fois que vous aurez saisi quelques-uns des concepts de base, vous trouverez l'utilisation de l'EPS-16PLUS très simple, compte tenu de ses grandes possibilités.

Vous avez sans doute déjà rencontré des formes de programmation paramètrique sur d'autres synthétiseurs ou échantillonneurs. Cela signifie est en fait qu'au lieu d'avoir un bouton ou un curseur séparé pour chaque fonction, vous disposez d'un curseur général d'entrée de données (Data Entry), et de deux boutons fléchés, qui permettent de régler la valeur du paramètre sélectionné.

Cette approche possède de nombreux avantages, dont le plus évident est la grande réduction des boutons, curseurs, touches, etc., nécessaires pour contrôler une grande variété de fonctions. (Si l'EPS-16PLUS possédait un contrôle séparé pour chacune de ses fonctions, il aurait littéralement des centaines de boutons).

Contrôleurs du jeu en temps réel

L'EPS-16PLUS propose un certain nombre de contrôleurs du jeu en temps réel, qui permettent de modifier le son pendant le jeu, afin d'optimiser l'expressivité de l'exécution. Trois des contrôleurs les plus importants figurent à la gauche du clavier.



- BOUTONS PATCH SELECT — Ces deux boutons servent à sélectionner d'autres groupes de voix (appelés Layers, ou couches) à l'intérieur d'un son. L'EPS-16 PLUS peut être programmé pour que le son change (parfois de façon subtile, parfois radicalement) lorsque vous jouez des notes avec un ou les deux boutons Patch Select enfoncé. Lorsque vous essayez les instruments de l'EPS-16PLUS, n'oubliez pas d'écouter l'action de ces boutons sur chaque son. Consultez le *Chapitre 3 — Instruments et Banques* pour plus de détails.

- MOLETTE DE PITCH BEND — Cette molette altère la hauteur (la fréquence) d'une note vers le haut ou le bas. La position d'origine de la molette est au centre, où elle n'influe pas sur la hauteur. Le déplacement de la molette vers le haut ou le bas altérera la note de la quantité spécifiée par le paramètre Bend Range de la page EDIT/System•MIDI (pour un réglage général) et dans la page EDIT/PITCH (pour un réglage spécifique à chaque son).

- MOLETTE DE MODULATION — L'utilisation la plus commune de la molette de modulation est sans doute d'introduire du Vibrato, mais elle peut également être assignée comme modulateur n'importe où dans l'architecture de voix de l'EPS-16 PLUS afin de modifier la hauteur, la brillance, le volume et beaucoup d'autres aspects d'un son.

Parmi les autres contrôleurs disponibles permettant de modifier un son, il y a la pédale optionnelle CVP-1 et la pression polyphonique par touche.

Pression (After-touch)

Autre important contrôleur, la Pression. La Pression (souvent appelée aftertouch) est une source de modulation vous permettant de changer le son de différentes façons en pressant plus fort une ou plusieurs touches après son enfoncement initial. Le clavier de l'EPS-16 PLUS est capable de générer deux types de pression - la *pression monophonique* et la *pression Poly-Key™*

.

Comme la molette de modulation ou la pédale, la pression est une source de modulation, et peut être sélectionnée à tous les endroits de la section programmation de l'EPS-16 PLUS où il est possible de choisir une source de modulation (voir le *Chapitre 7 — Paramètres de Voix*). La Pression peut être assignée à la modulation de la hauteur ou du volume des voix, à la fréquence de coupure du filtre, la profondeur du LFO, la position panoramique, etc.

Il y a deux types de pression :

- La pression par canal, également appelée pression monophonique, affecte toutes les notes jouées quand vous exercez une pression sur les touches du clavier. Si par exemple, en jouant un accord de trois notes, vous exercez une pression plus forte sur l'une des touches de l'accord *les trois notes* seront affectées. Ce type de pression est le plus commun des deux.

  La plupart des instruments MIDI proposant la pression ne transmettent et ne reconnaissent que la pression monophonique. Si vous commandez un tel instrument à partir de l'EPS-16 PLUS, vous devez régler l'EPS-16 PLUS de façon à transmettre la pression monophonique. (Notez que certains appareils, y compris *tous* les produits ENSONIQ répondent aux deux types de pression).

- La pression par touche ou Poly-Key, également appelée pression polyphonique est le type de pression/after-touch le plus sophistiqué et plus expressif. La pression polyphonique affecte chaque touche indépendamment. Si, par exemple, en jouant un accord de trois notes, vous exercez une pression plus forte sur n'importe laquelle des trois notes, *elle seule* sera modulée. Les deux autres notes ne seront pas affectées.

  Chaque preset ou piste du séquenceur peut être programmée de façon à générer la pression Poly-Key, la pression monophonique, ou pas de pression. Si vous désirez changer le type de pression d'une piste en particulier, vous pouvez le faire dans la page EDIT/Instrument. Pour plus de détails, consultez le *Chapitre 3 — Instruments et Banques*.

Il faut noter que la pression Poly-Key génère une énorme quantité de données, et consomme la mémoire du séquenceur beaucoup plus vite que les autres événements, comme les notes ou les Program Changes. Vous avez intérêt à désactiver la pression lorsque vous séquencez des instruments qui ne reconnaissent pas la pression, comme les pianos ou les sons de percussion.

Charger et jouer les Instruments et les Banques

A propos des Instruments

Le terme choisi pour les sons de l'EPS-16 PLUS est *Instruments*. Un piano à queue, une basse électrique, un kit de batterie complet, un ensemble de violons, chacun de ces ensembles représente un instrument. Vous pouvez stocker jusqu'à huit instruments dans l'EPS-16 PLUS, si la mémoire interne le permet, et avoir un accès instantané à chacun d'eux, ou à leur ensemble.

Chaque instrument contient quatre *Patches* différents qui sont choisis avec les boutons *Patch Select*. Ces patches permettent à un instrument d'avoir quatre inflexions possibles : voix, accords, effets, toutes ces variations sont accessibles en appuyant sur un de ces deux boutons.

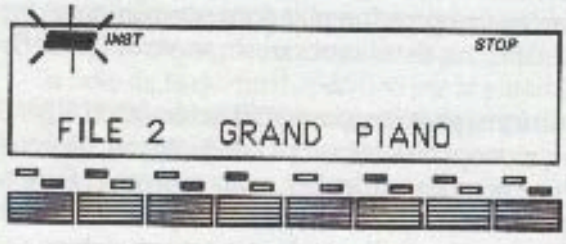
Un instrument peut prendre n'importe quel espace mémoire, dans les limites de celle-ci. Un instrument peut ne contenir qu'un échantillon, joué sur toute l'étendue du clavier, et un autre avoir 127 échantillons différents.

Pour enregistrer des séquences sur d'autres équipements MIDI, vous pouvez créer un instrument "vide", c'est-à-dire sans échantillons, et lui commander de *ne jouer qu'en* MIDI, sur un canal MIDI particulier.

Charger un Instrument

Vous pouvez charger jusqu'à huit instruments dans l'EPS-16 PLUS en même temps, si la mémoire le permet. Insérez d'abord une disquette contenant un ou plusieurs instruments dans le lecteur de disquettes.

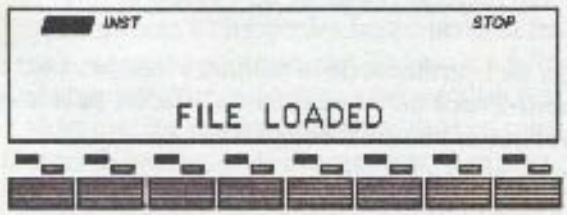
- Appuyez sur ***Load***. Le voyant LOAD se met alors à clignoter.
- Appuyez sur ***Instrument***. L'écran indiquera alors



Quand le voyant LOAD clignote, l'EPS-16 PLUS vous montre les fichiers disponibles sur la disquette. Ce qui en fait correspond à la question : "Charger le fichier indiqué sur l'afficheur?" Appuyer sur l'un des boutons ***flèches Haut/Bas*** vous montrera les autres fichiers instruments disponible sur la disquette. Si il n'y en a aucun, l'afficheur indiquera : "NO INSTRUMENTS".

Quand un fichier est visualisé sur l'afficheur, vous pouvez appuyer sur l'un des boutons ***flèches Gauche/Droite*** pour voir la taille de ce fichier, exprimée en Blocs (un bloc = 256 échantillons élémentaires, 4 Blocs = 1K échantillons). Appuyez à nouveau sur l'un des boutons ***flèches Gauche/Droite*** pour retourner au nom du fichier.

- Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou l'un des boutons ***flèches Haut/Bas*** pour voir les divers fichiers d'instruments sur la disquette. Chaque fichier possède son propre numéro de fichier. Quand un instrument est affiché, le voyant INST est allumé. Le voyant BANK est allumé lorsqu'une banque est affichée.
- Trouvez l'instrument que vous désirez charger, et appuyez sur ***Enter***. L'écran vous indiquera alors PICK INSTRUMENT BUTTON. L'EPS désire savoir à quel emplacement d'instrument/piste vous désirez stocker le son.
- Appuyez sur n'importe lequel des huit boutons ***Instrument•Track***. L'EPS-16 PLUS se mettra immédiatement à charger l'instrument à l'emplacement désiré. L'afficheur indique LOADING FILE... Et le voyant supérieur jaune *clignotera* pendant le chargement de l'instrument.



Une fois que l'instrument est chargé, l'afficheur indique brièvement FILE LOADED. Le voyant au dessus du bouton s'arrêtera de clignoter, et restera allumé, indiquant que l'instrument de cet emplacement peut être sélectionné en appuyant sur ce bouton.

Si vous donnez l'ordre à l'EPS-16 PLUS de charger un instrument à un emplacement déjà occupé (voyant supérieur allumé), le nouvel instrument sera chargé à cet endroit, et l'ancien sera automatiquement effacé.

- Vous aurez peut être à effacer un (des) instrument(s) avant d'en charger un autre. Si il y a déjà un certain nombre d'instruments chargés dans l'EPS-16 PLUS, il n'y aura peut être pas assez de mémoire disponible pour charger le nouveau. Dans ce cas, l'écran affichera le message suivant PICK INSTRUMENT TO DELETE. Vous avez alors trois choix :
  1. Appuyer sur un bouton ***Instrument •Track***. Cet instrument sera automatiquement effacé de la mémoire, et le nouveau sera chargé.
  2. Appuyer sur ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS effacera un (des) instrument(s) pour vous, en commençant par celui qui a *le numéro le plus élevé* dans la mémoire.
  3. Appuyer sur ***Cancel•No***. La commande de chargement sera annulée, sans aucun dommage.

Note: Vous pouvez continuer à jouer et à sélectionner des instruments pendant le temps de chargement de nouveaux sons. Plus de "temps mort" pendant le chargement d'un son, avec l'EPS-16 PLUS, vous pouvez charger le son suivant tout en continuant à jouer le son en cours.

Effacer un instrument de la mémoire interne

Il se peut que vous ayez besoin d'effacer un instrument, pour libérer de la mémoire en cas d'échantillonnage, par exemple. Assurez-vous d'avoir sauvegardé l'instrument avant de l'effacer (Voir le *Chapitre 11 — Fonctions de Stockage*, pour plus de détails sur la sauvegarde des instruments, banques et séquences).

- Vérifiez que l'instrument à effacer est sélectionné.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Instrument***.
- Appuyez plusieurs fois sur le bouton ***Flèche Droite*** pour trouver le paramètre DELETE INSTRUMENT.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'afficheur indique DELETE <NOM DE L'INSTRUMENT>?"
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. (Ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure).

Conseil: Il existe un raccourci pour effacer un instrument de la mémoire interne. Tout d'abord appuyez sur le bouton ***Instrument•Track*** de l'instrument à effacer, puis *tout en maintenant cette touche*, appuyez sur le bouton ***Cancel•No***.

A propos des Banques

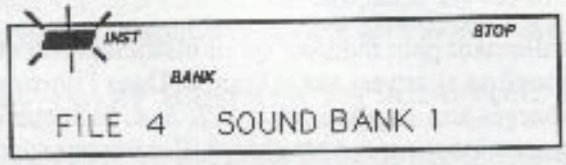
Les banques sont un moyen de charger un groupe complet d'instruments et de séquences dans la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS, avec un minimum de boutons à presser. Quand vous sauvegardez une banque sur disquette, c'est comme si vous preniez une "photo" du contenu de la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS . L'EPS-16 PLUS stocke dans son fichier d'informations Bank quels instruments sont chargés, et à quels emplacements ils sont chargés, et quelles séquences sont chargées, si il y en a. Quand vous chargez une banque, l'EPS-16 PLUS reproduit le même état en chargeant ces instruments aux mêmes emplacements, ainsi que le morceau et ses séquences. Une banque sauvegardera également tout Performance Preset que vous aurez créé (Voir *Chapitre 3 — Instruments et Banques*, pour plus de détails).

Par exemple, vous avez un piano à queue stocké sur l'Instrument/Piste n°1, une basse comme Instrument/Piste n°2, et une batterie en Instrument/Piste n°3, et vous avez créé un certain nombre de Performance Presets, contenant différentes configurations de clavier de ces instruments. Il y a également un morceau (Song) en mémoire, composé de 12 séquences. Si vous sauvegardez le contenu de la mémoire sous forme de banque, vous pourrez ultérieurement rappeler cette configuration exacte en chargeant la banque correspondante.

En fait, un fichier Bank ne contient pas d'instruments ni de morceaux — c'est simplement une série d'instructions indiquant à l'EPS-16 PLUS quoi charger, et où. Tous les instruments et morceaux (Songs) de la banque doivent être sauvegardés séparément sur disquette (ou chargés à partir d'une disquette correctement identifiée) avant la sauvegarde sous forme de fichier Bank. Tout instrument stocké à un emplacement non sauvegardé par une banque sera laissé intact, si la mémoire le permet. Vous pouvez sélectionner et jouer ces instruments pendant le chargement d'une banque.

Pour Charger une Banque

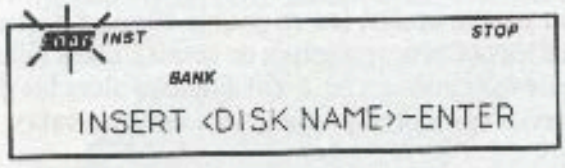
- Appuyez sur ***Load***, puis sur ***Instrument***.
- Utilisez les boutons ***flèches Haut/Bas*** pour visionner les différents fichiers.



Quand un fichier de banque apparaît, le voyant BANK s'allume en même temps que le voyant INST.

- Quand la banque est affichée, appuyer sur ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS commencera à charger les instruments et les données de morceau. L'afficheur vous indique ce qui se passe en affichant les différents instruments chargés. Dès que le chargement des instruments est terminé, vous pouvez sélectionner cet instrument alors que les banques restantes sont en train d'être chargées.

Durant le processus de chargement, il se peut que vous rencontriez ce message :



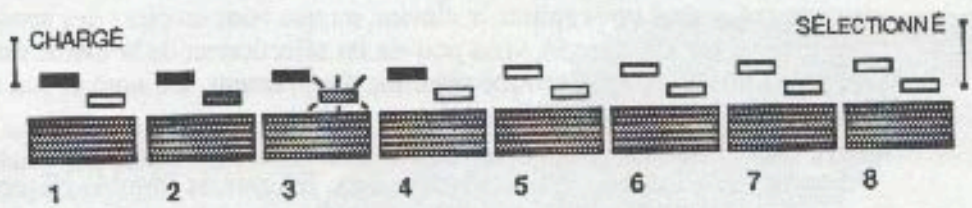
Ce message vous informe qu'un instrument ou un morceau composant la banque a été sauvegardé en partie sur une autre disquette que celle se trouvant dans le lecteur.
Lorsque cela se produit:

- Ejectez la disquette se trouvant dans le lecteur et remplacez-la par celle que demande l'EPS-16 PLUS (celle dont l'étiquette mentionne le nom correspondant — puisque vous étiquetez avec soin vos disquettes en leur écrivant leur nom dessus, n'est-ce pas?). Pour plus d'information sur l'Identification des Disquettes, voir le *Chapitre 2 — Paramètres System*, et le *Chapitre 11 — Fonctions de Stockage*).
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS reprendra le chargement jusqu'à ce qu'il soit terminé, ou jusqu'à ce qu'il ait besoin d'une nouvelle disquette.
- Lorsque l'EPS-16 PLUS a terminé le chargement des instruments, il charge le morceau (s'il y en a un) et installe tous les instruments copiés inclus dans la banque.

Jouer les Instruments

- Appuyez sur ***Load*** pour être sûr d'être dans ce mode.

Maintenant, occupons-nous des huit boutons ***Instrument•Track*** et de leur utilisation en mode LOAD.



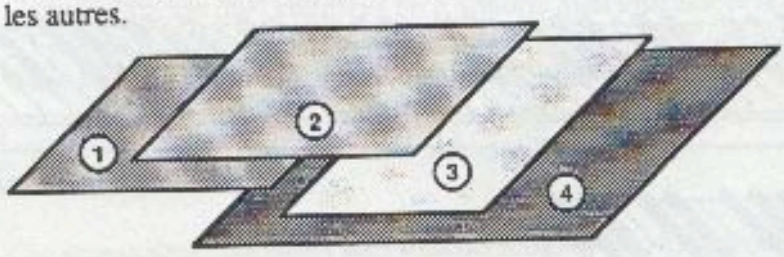
- En appuyant à nouveau sur le bouton ***Load***, vous retournerez sur la page de visualisation des fichiers de la disquette (le voyant LOAD clignote). Vous pouvez aussi appuyer sur ***Cancel•No***, qui aura la même action. Le voyant LOAD clignote : vous visualisez les fichiers disquette. Le voyant LOAD est allumé en continu : vous voyez les instruments stockés dans la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS.

Répartition du clavier (Comment les instruments se partagent le clavier en mode LOAD)

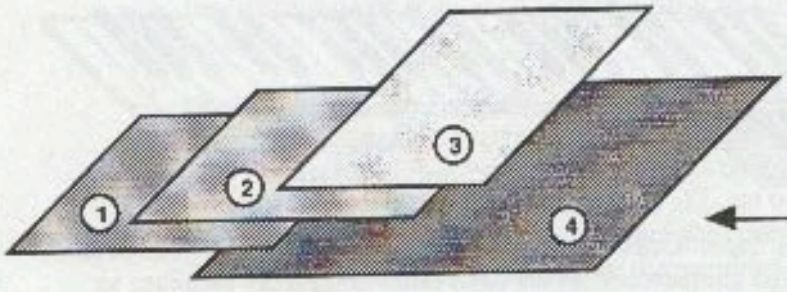
Quand l'EPS -16 PLUS est en mode LOAD (qui est le mode de fonctionnement le plus usuel), vous n'êtes pas limité à un seul instrument à la fois sur le clavier. Chaque instrument à une Etendue de clavier (Keyboard Range), qui est la portion de clavier qu'il occupe quand il est sélectionné.

L'étendue d'un instrument peut aller d'un clavier des 128 notes autorisées par la norme MIDI (pour jouer l'EPS-16 PLUS à partir d'un contrôleur externe via MID) à quelques notes, voire une seule. Les huit instruments peuvent ainsi "cohabiter" sur le même clavier, en étant "empilés".

Imaginez quatre feuilles de papier, chacune d'une taille différente, empilées les unes sur les autres.

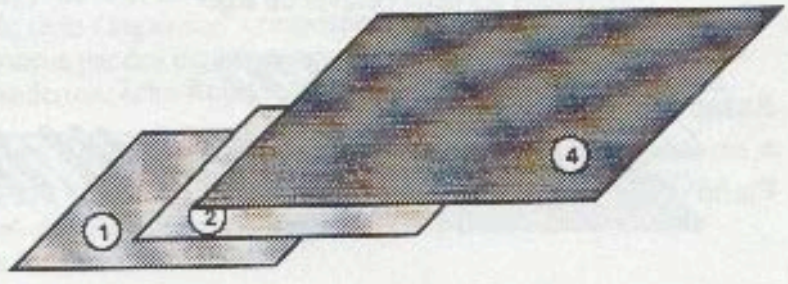


Dans le dessin ci-dessus, la feuille n°2 est au dessus, entièrement visible. Les trois autres feuilles sont partiellement couvertes par elle. Maintenant, supposons que nous puissions magiquement positionner le feuille n°3 sur le dessus de la pile. La pile ressemblerait désormais à ceci :



Maintenant toute la feuille 3 est visible. Les feuilles 1, 2, 4 sont partiellement recouvertes par la 3.

Si nous amenons la 4 sur le dessus de la pile, les feuilles 1 et 2 sont visibles partiellement et la 3 est entièrement recouverte.

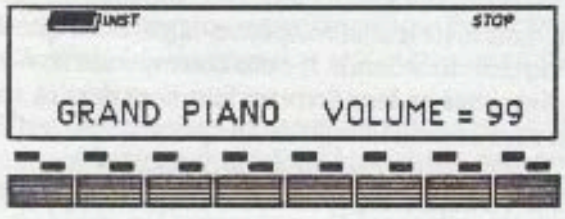


Boutons Instrument•Track

Chacun de ces boutons représente un emplacement dans lequel chaque instrument est chargé. Les deux voyants associés à chaque bouton indiquent si l'instrument est chargé, et s'il est sélectionné ou non, ou "empilé"

- Les voyants supérieurs s'allument pour indiquer qu'un instrument est chargé à cette place, et peut être sélectionné en appuyant sur le bouton. Dans l'illustration p. 1-21, des instruments ont été chargés aux emplacements 1, 2, 3, 4. Si aucun des voyants supérieurs n'est allumé, aucun instrument n'est chargé. (Le voyant supérieur *clignote* lorsqu'un instrument est en cours de chargement).
- Les voyants inférieurs s'allument quand l'instrument est sélectionné (c'est-à-dire actif sur le clavier). On sélectionne un instrument en appuyant sur le bouton d'instrument. Appuyer sur le bouton une deuxième fois désélectionnera l'instrument, et éteindra le voyant inférieur. Dans l'illustration, l'instrument n°2 est sélectionné. (Si aucune voyant inférieur n'est allumé, cela veut dire qu'aucun instrument n'a été sélectionné, et que l'on obtiendra aucun son sur le clavier)
- Les voyants inférieurs clignotent quand l'instrument est "empilé" avec un ou plusieurs autres instruments. Quand un instrument est empilé, il jouera simultanément avec les autres instruments sélectionnés ou empilés. On empile un instrument en appuyant *deux fois rapidement* sur son bouton (ou en double-cliquant dessus, pour reprendre un terme utilisé pour les ordinateurs équipés de souris). Dans l'illustration p.1-21, l'instrument 3 est empilé sur l'instrument 2. On entendra alors les deux instruments en jouant sur le clavier (partout où leur tessiture se recouvrent).

- Sélectionnez un instrument chargé (dont le voyant supérieur est allumé) en appuyant sur son bouton. L'affiche montre désormais ceci :



Une fois que vous avez chargé un ou plusieurs instruments, sélectionnez celui que vous voulez jouer en appuyant sur le bouton ***Instrument•Track*** approprié. Le voyant LOAD s'arrêtera de clignoter, et l'EPS-16 PLUS montrera le nom de l'instrument sélectionné, ainsi que son volume sonore.

Vous pouvez ajuster ce volume avec le ***curseur Data Entry***, ou encore avec les boutons ***flèches Haut/Bas***. Vous pouvez ainsi équilibrer les niveaux de chaque instrument, quand vous splitez le clavier, ou que vous empilez des sons. Si d'autres instruments ont été chargés, vous pouvez les sélectionner de la même manière, et ajuster leurs volumes. A chaque sélection d'instrument, son nom et son réglage de volume apparaissent sur l'afficheur.

- Essayez de sélectionner divers instruments. Essayez de "double-cliquer" pour empiler des instruments. Cliquez une fois sur un instrument sélectionné ou empilé pour le désélectionner.

Ainsi fonctionnent les instruments chargés dans l'EPS-16 PLUS, en mode LOAD. Chaque fois que vous sélectionnez un instrument, il est amené sur le dessus de la pile. Vous entendrez ainsi le son le plus récemment sélectionné ou empilé sur toute son étendue en jouant sur le clavier. Et les instruments précédemment sélectionnés ou empilés seront "couverts", quelles que soient leurs étendues, et même si elles sont plus importantes que la nouvelle.

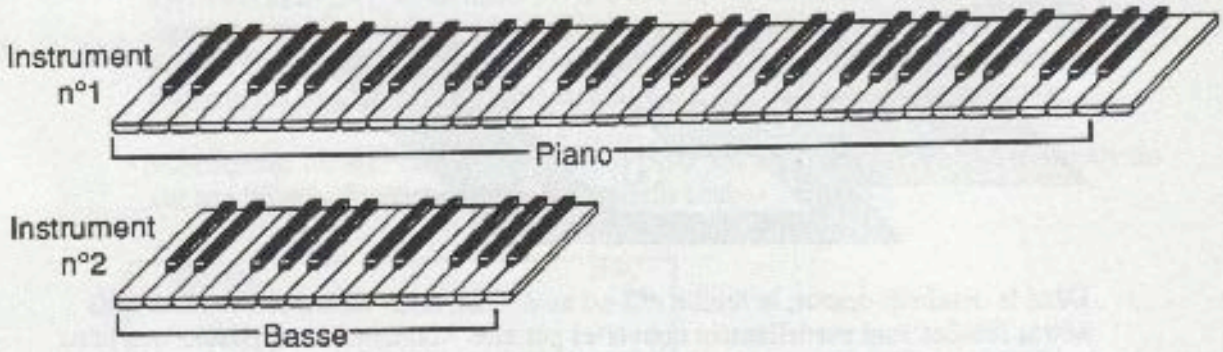
Tant qu'un instrument n'est pas recouvert, il sera disponible sur le clavier. Vous voyez que "spliter" le clavier est aussi facile que de sélectionner deux ou plusieurs instruments avec des étendues différentes.

- Tous les instruments qui ont été sélectionnés (voyant inférieur allumé) sont sur le dessus, même s'ils sont partiellement couverts par un autre instrument.

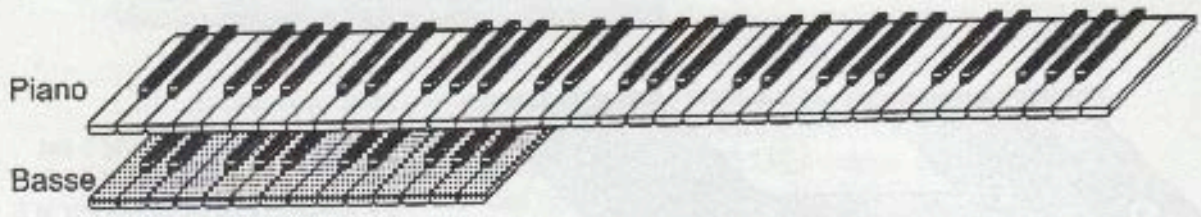
Maintenant, poursuivons notre analogie avec les feuilles de papier, mais en parlant d'instruments. Supposons que deux instruments soient chargés dans l'EPS-16 PLUS :

- L'instrument n°1 est un son de piano, qui couvre toute la tessiture du clavier.
- L'instrument n°2 est un son de basse, sur les deux octaves du bas.

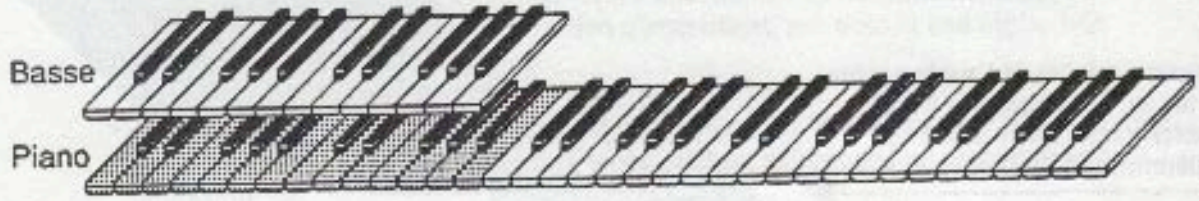
Les étendues des deux instruments peuvent être représentées ainsi :



Si le piano est sélectionné , il joue sur tout le clavier, couvrant complètement la basse.



Maintenant, sélectionnez la basse. Celle-ci se retrouve maintenant sur le dessus de la pile, et couvre le piano, mais uniquement sur les deux octaves ou leurs étendues se rejoignent, les deux octaves du bas.



Si vous jouez maintenant, vous entendrez la basse sur les deux octaves du bas, et le piano sur le reste du clavier. Si vous désélectionnez la basse (en pressant son bouton d'instrument à nouveau), son voyant inférieur s'éteindra, et le piano reprendra sa tessiture "normale".
Cette même logique s'applique à tout instrument chargé et sélectionné quel que soit leur nombre. Chaque instrument sélectionné se place sur "le dessus de la pile".

Important: L'empilement n'est possible qu'en mode LOAD. En mode EDIT ou COMMAND, un seul instrument peut être sélectionné à la fois.

Remarques Supplémentaires :

- Chaque fois qu'un instrument est complètement couvert par la sélection d'un autre, son voyant inférieur s'éteint, il est automatiquement désélectionné.
- On peut sélectionner jusqu'à huit instruments et jouer avec simultanément sur le clavier de commande, si aucun ne recouvre complètement le clavier. Ainsi, tous les instruments peuvent être empilés.
- Les instruments que vous empilez en double-cliquant leur boutons joueront simultanément avec n'importe lequel instrument situé au dessus de la pile. En sélectionnant un autre instrument, vous l'amènerez au dessus de la pile, couvrant ainsi n'importe quel empilage ou n'importe quel instrument sélectionné.
- Vous pouvez réinitialiser toute répartition de clavier sur la page EDIT/Pitch. Voir *le Chapitre 7 — Paramètres de Voix* pour plus de détails.

Accessoires Disponibles

Ces accessoires optionnels sont tous disponibles auprès de votre revendeur ENSONIQ:

- **Pédale-interrupteur, SW-5 ENSONIQ** — Permet le sustain et le sustenuto des sons, la sélection des patches (Patch Select), la commande à distance d'un séquenceur externe : avance ou démarrage/arrêt.

- **Pédale CV, CVP-1** — *Pédale Control Voltage* pouvant être programmée comme modulateur d'une section de voix de l'EPS-16 PLUS ou utilisée comme pédale de volume.

- **Bibliothèques de Sons SL, SLT et ESS** — L'EPS-16 PLUS dispose d'une collection de sons grandissante et évolutive comprenant les sons échantillonés les plus précis, les plus intéressants et les plus musicaux qui soient. Ces sons sont répartis en trois bibliothèques séparées : SL est une série composée d'ensembles de cinq disquettes comprenant les derniers sons conçus spécialement pour l'EPS-16 PLUS. SLT est une série composée d'ensembles de dix disquettes conçus au départ par des "sound designers" de haut niveau pour l'EPS, mais compatibles avec l'EPS-16 PLUS. Et ESS est la série "Signature" composée d'ensembles de trois disquettes dont les sons ont été conçus par des ingénieurs et des producteurs de renom comme Nile Rodgers, Craig Anderton, John Robinson, David Hentschel et bien d'autres.

- **Extension Mémoire ME-16 PLUS** — Une extension mémoire qui augmentera la capacité mémoire de votre EPS-16 PLUS à 4096 blocs (soit 2 Méga-octets). Ceci vous donnera davantage de place pour vos sons et vos séquences, et une durée d'échantillonnage plus longue.

- **Kit SCSI SP-2** — Cette interface SCSI (Small Computer Serial Interface) permettra à votre EPS-16 PLUS de communiquer avec un lecteur de disque dur, un lecteur de CD-ROM ou un ordinateur. Les disques durs sont un support de stockage très pratique et d'accès rapide pour conserver vos fichiers instrument, séquence, banque ou MIDI Files. L'interface SP-2 *doit être obligatoirement* installée par un service technique agréé ENSONIQ.

Remarque importante à propos de l'Extension Mémoire et de l'interface SCSI

ENSONIQ recommande aux utilisateurs qui souhaitent installer une extension mémoire ou une interface SCSI dans leur EPS-16 PLUS d'utiliser les accessoires de fabrication ENSONIQ. Cependant, pour ceux qui préfèreraient utiliser des accessoires d'une autre marque, voici quelques remarques importantes concernant la garantie de votre EPS-16 PLUS :

- Seules les extensions mémoires de marques agrées par ENSONIQ peuvent être utilisées dans l'EPS-16 PLUS.
- L'agrément ENSONIQ signifie seulement que leur conception n'endommagera pas votre EPS-16 PLUS. L'agrément ne signifie pas le bon fonctionnement ni la fiabilité de ces produits. ENSONIQ n'est pas responsable de ces produits, ni de ces sociétés.
- **Les kits SCSI d'autres marques ne sont pas homogués par ENSONIQ pour leur utilisation avec l'EPS-16 PLUS.** Les possesseurs d'EPS-16 PLUS qui envisagent d'utiliser une interface SCSI doivent savoir qu'ils devront avoir une extension mémoire ENSONIQ dans leur appareil pour le brancher via SCSI. Si un possesseur d'EPS-16 PLUS utilise une extension mémoire d'une autre marque, celle-ci devra être remplacée par une extension mémoire ENSONIQ au moment de la pose de l'interface SCSI.
- Les possesseurs d'EPS-16 PLUS comportant une extension mémoire d'une autre marque et utilisant une interface SCSI ENSONIQ, devront payer le remplacement de l'extension mémoire pour que le service technique puisse diagnostiquer la panne.
- **L'utilisation de produits d'autres marques annule la garantie ENSONIQ.** Tout produit d'une autre marque, dont l'installation nécessite l'ouverture du boîtier, doit être installé par un Service Technique agréé ENSONIQ.

- **FLASHBANKS FB-1 et FB-2** — Les FLASHBANKS sont des supports de stockage semi-permanents pour les fichiers instruments de l'EPS-16 PLUS. Tout instrument sauvegardé dans une FLASHBANK peut être instantanément chargé sans occuper aucun bloc de la mémoire interne. Autre fonction très agréable de la FLASHBANK, les instruments ainsi sauvegardés restent en mémoire même lorsque l'EPS-16 PLUS est éteint. Ceci signifie que dès que vous allumez votre EPS-16 PLUS, les instruments se trouvant dans la FLASHBANK sont prêts à être utilisés. La FB-1 dispose de 512 ko de mémoire (1024 blocs), et la FB-2 de 1 mégaoctet (2048 blocs).

- **Output Expander OEX-6** — L'OEX-6 fournit six sorties supplémentaires à l'EPS-16 PLUS, ces sorties sont groupées en trois paires et s'ajoutent aux sorties stéréo intégrées. Chaque wavesample ou un instrument/piste complet peut être assigné à n'importe quelle paire stéréo et réparti dans le champ stéréo (Pan).

Besoin d'Aide ?

Que vous soyez aspirant programmeur recherchant des informations sur les techniques de base de l'échantillonnage et la théorie MIDI, ou un Sound Designer professionnel travaillant sur des applications complexes, vous aurez peut-être besoin de davantage d'informations, complétant ce manuel. Les livres suivants pourront vous aidez à améliorer votre compréhension de la synthèse, du MIDI, ou d'autres sujets s'y rapportant. De plus, des magazines périodiques abordant le sujet pourront apporter un complément d'information. Cette liste n'est pas exhaustive, espéront qu'elle guidera le choix de ceux qui lisent l'anglais:

Alexander Publishing
Pour les prix et autres informations appeler le: 1-800-633-1123

MIDI
1989—HOW MIDI WORKS, Dan Walker
MURPHY'S LAW MIDI BOOK, Jeff Burger

SAMPLING
THE EPS SAMPLING BOOK, Bob Maestas
SAMPLING BASICS, Bob Maestas

SEQUENCING
SEQUENCING AND ARRANGING Vol's 1-4, Joesph Wagner

SYNTHESIZERS
RECORDING, SYNCING & SYNTHS, Paul Goldfield
TEACH YOURSELF KEYBOARD PLAYING & IMPROVISING, Vol's 1 & 2, Dr. Jack Wheaton

The Mix Bookshelf
Pour les prix et autres informations appeler le: 1-800-233-9604
En Californie appeler le: 1-800-641-3349

MIDI
MIDI FOR MUSICIANS, Craig Anderton
MUSIC THROUGH MIDI, Michael Boom
THE MIDI HOME STUDIO, Howard Massey
THE MIDI BOOK, Steve De Furia
MIDI RESOURCE, Steve De Furia
MIDI IMPLEMENTATION BOOK, Steve De Furia
THE MIDI SYSTEM EXCLUSIVE BOOK, Steve De Furia
USING MIDI, Helen Casabona, David Frederick
MIDI, THE INS, OUTS AND THRUS, Jeff Rona

SAMPLING
THE SAMPLING BOOK, Steve De Furia, Joe Scacciaferro

SYNTHESIZERS
GUITAR SYNTH & MIDI, Guitar Player Magazine
SECRETS OF ANALOG AND DIGITAL SYNTHESIS, Steve De Furia
BEGINNING SYNTHESIZER, Helen Casabona, David Frederick
THE NEW COMPLETE SYNTHESIZER, David Crombie
SYNTHESIZER BASICS, Dean Friedman
THE KEYBOARD SYNTHESIZER LIBRARY, *Keyboard* Magazine
A SYNTHESIST'S GUIDE TO ACOUSTIC INSTRUMENTS, Howard Massey

GPI Books
Pour les prix et autres informations appeler le: 1-800-999-9018

MIDI

ADVANCED MIDI APPLICATIONS BASIC MIDI APPLICATIONS
MIND OVER MIDI
USING MIDI
WHAT IS MIDI?

SYNTHESIZERS

ART OF ELECTRONIC MUSIC
BEGINNING SYNTHESIZER
PLAYING SYNTHESIZERS
PROGRAMMING SYNTHESIZERS
SYNTHESIZERS AND COMPUTERS (REVISED)
SYNTHESIZER BASICS (REVISED)
SYNTHESIZER PROGRAMMING
SYNTHESIZER TECHNIQUE (REVISED)

Chapitre 2 — Paramètres Système et Contrôle MIDI

Ces paramètres contrôlent toutes les fonctions système concernant les instruments.

Page EDIT/System•MIDI

Paramètres System:

- Free System Blocks (Mémoire interne disponible en blocs) . . . 2 - 2
- Free Disk Blocks (Mémoire sur disquette disponible en blocs) . . 2 - 2
- Master Tune (Accord Global) . . . . . 2 - 2
- Global Bend Range (Etendue du Pitch Bend) . . . . . 2 - 2
- Touch (Réponse en Vélocité et Pression) . . . . . 2 - 3
- Pedal (Pédale deVolume/Modulation) . . . . . 2 - 3
- Sustain Foot Switch (Interrupteur au pied Sustain/Patch Select) . 2 - 4
- Aux Foot Switch (Interrupteur Aux Start-Stop/Patch Select) . . 2 - 4
- Auto-Loop Finding (Recherche Automatique de Points de Bouclage) 2 - 4
- FX Send Bus2/Bus3 (Départ d'Effet) . . . . . 2 - 5

Paramètres MIDI:

- MIDI Base Channel (Canal de Base MIDI) . . . . . 2 - 6
- Transmit On (Canal Instrument/Canal de Base) . . . . . 2 - 7
- Base Channel Pressure . . . . . 2 - 7
- Mode MIDI In . . . . . 2 - 7
- Contrôleurs MIDI (On/Off) . . . . . 2 - 8
- Sys-Ex MIDI (On/Off) . . . . . 2 - 9
- Program Change MIDI (On/Off) . . . . . 2 - 9
- Envoyer un Program Change depuis l'EPS–16 PLUS . . . . . 2 - 9
- Réception des Program Changes . . . . . 2 - 9
- MIDI Song Select. . . . . 2 - 10
- MIDI XCTRL Number (Numéro de Contrôleur MIDI) 2 - 10
- Contrôleurs Globaux en Mode MONO . . . . . 2 - 11
- Contrôleurs Multi . . . . . 2 - 11

Page COMMAND/System•MIDI:

- Formatage de disquette . . . . . 2 - 12
- Copie du Système d'Exploitation sur Disquette . . . . . 2 - 13
- Sauvegarde des Paramètres Globaux . . . . . 2 - 14
- Chargement des Paramètres Globaux . . . . . 2 - 14
- Création d'un Dossier (Directory) . . . . . 2 - 14
- Changer de Support de Stockage . . . . . 2 - 15
- Sauvegarde du Fichier Macro . . . . . 2 - 15
- Copie de Disquette . . . . . 2 - 15
- Formatage d'une FLASHBANK . . . . . 2 - 16
- Enregistreur de Sys-Ex MIDI . . . . . 2 - 16
- Sauvegarde de données SysEx à partir d'un appareil externe . . 2 - 16
- Chargement de données SysEx à partir d'un appareil externe . . 2 - 17
- Etiquetage des disquettes . . . . . 2 - 17
- Chargement de sons Mirage-DSK . . . . . 2 - 18
- Conversion des sons Mirage en sons EPS-16 PLUS . . . . . 2 - 18
- Formatage du Lecteur SCSI . . . . . 2 - 18
- Copie sur Lecteur SCSI (Copy SCSI Drive) 2 - 19

Page EDIT/System•MIDI

Cette page contient des paramètres système (ou globaux) et des paramètres MIDI.

Note: Du fait du grand nombre de paramètres sur cette page, tous n'ont pas un numéro d'accés direct. Pour ceux qui en possèdent un, ce numéro sera indiqué dans le titre du paragraphe. Les paramètres ne possédant pas de numéro d'accés direct peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons ***Flèche Gauche/Droite***.

Paramètres Système

Ces paramètres sont ceux qui seront sauvegardés sur la disquette Système d'Exploitation lorsque vous exécuterez SAVE GLOBAL PARAMETERS (voir plus loin dans ce chapitre).

EDIT SYSTEM• MIDI

FREE SYSTEM BLOCKS

Pressez Edit / System•MIDI / 0

Cette page indique la quantité de mémoire interne disponible (en blocs).

EDIT SYSTEM• MIDI

FREE DISK BLOCKS

Pressez Edit / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Cette page indique la quantité de mémoire disponible (en blocs) sur la disquette se trouvant dans le lecteur (ou dans le disque dur, si un appareil SCSI est sélectionné comme dispositif de stockage).

EDIT SYSTEM• MIDI

MASTER TUNE

Pressez Edit / System•MIDI / 1

Ajuste l'accord général du clavier de plus ou moins un demi-ton. Une valeur de +00 régle l'EPS-16 PLUS sur le LA=440.

Valeurs: de -99 à +99 cents

EDIT SYSTEM• MIDI

GLOBAL BEND RANGE

Pressez Edit / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Ce paramètre permet d'ajuster l'étendue du Pitch Bend. L'étendue est réglable en pas d'un demi-ton, de 0 à 12. Chaque wavesample de l'EPS-16PLUS peut disposer de sa propre étendue de bend (qui primera l'étendue de bend globale), ou peut utiliser cette étendue globale de bend.

Valeurs: de 0 à 12 demi-tons

EDIT SYSTEM• MIDI	**TOUCH (Réponse en Vélocité et Pression)**
	Pressez Edit / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons flèches

Permet d'ajuster la réponse du clavier en pression et en vélocité à votre style et à votre technique de jeu. Pour chacuns des quatre réglages de vélocité, SOFT, MED, FIRM et HARD, il existe quatre seuils de pression 1, 2 , 3, 4, ce qui donne un total de 16 valeurs. Le seuil de pression peut varier de 1 (force minimum nécessaire pour déclencher la pression) à 4 (force maximum nécessaire pour déclencher la pression).

- SOFT 1, SOFT 2, SOFT 3, SOFT 4 (Doux) — Pour un toucher léger. Avec chacun de ces réglages, une force même faible permet d'obtenir la valeur maximum des paramètres contrôlés par la vélocité.
- MED 1, MED 2, MED 3, MED 4 (Moyen) —Une force légérement supérieure est demandée pour atteindre les valeurs maximales de vélocité. Le seuil de pression est ajusté de MED 1 à MED 4 comme indiqué ci-dessus.
- FIRM 1, FIRM 2, FIRM 3, FIRM 4 (Ferme) — Ce réglage correspond à une sensibilité moyenne. C'est une valeur adaptée à un musicien ayant un toucher moyen. Le seuil de pression est ajusté de FIRM 1 à FIRM 4 comme indiqué ci-dessus
- HARD 1, HARD 2, HARD 3, HARD 4 (Dur) — Ce réglage est destiné au musicien tapant fort sur les touches. Il rend la plage de réponse à la vélocité la plus étendue possible. Le seuil de pression est ajusté de HARD 1 à HARD 4 comme indiqué ci-dessus.

EDIT SYSTEM• MIDI	**PEDAL (Volume/Mod)**
	Press Edit / System•MIDI / 2

La pédale de CV en option (modèle CVP-1) peut être utilisée comme pédale de volume, ou comme source de modulation. La pédale de volume est transmise comme contrôle MIDI #7. Si PEDAL=MOD, la pédale sera affectée comme source de modulation et tout ce qui la concerne sera modifié, et c'est le contrôle MIDI #4 qui sera transmis.

Remarque: Certains modules TX Yamaha® (selon la version du logiciel) reçoivent le contrôle MIDI #4 comme volume. Si la pédale n'est pas branchée, le contrôle MIDI #4 est assigné sur 0 par défaut, ce qui altère totalement le volume du TX.

- Lorsque PEDAL = VOLUME MIDI=7 la pédale optionnelle CV agit comme une pédale de volume.
- Lorsque PEDAL=MOD MIDI=4 la pédale optionnelle CV agit comme pédale de modulation et n'agira plus comme une pédale de volume.

EDIT SYSTEM•MIDI

SUSTAIN FT SWITCH (Sustain/Patch Select)

Pressez Edit / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Cette page permet à l'interrupteur au pied de se comporter comme une pédale de volume, ou comme un bouton de Patch Select.

- Lorsque SUSTAIN FT SW = SUSTAIN, le footswitch simple SW-1 qui est fourni avec l'appareil, ou la pédale droite du footswitch double optionnel SW-5 se comportent comme une pédale de sustain.
- Lorsque SUSTAIN FT SW = PATCH SL, le footswitch émulera le bouton Patch Select droit, et cessera de fonctionner comme pédale de sustain.

EDIT SYSTEM•MIDI

AUX FT SWITCH (Start-Stop/Patch Select)

Pressez Edit / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Cette page permet au Foot Switch auxiliaire (qui n'est disponible que sur le Footswitch double optionnel SW-5) de démarrer ou de stopper le séquenceur, ou d'émuler le bouton Patch Select gauche.

- OFF — L'EPS-16 PLUS ignore le footswitch gauche. Si vous utilisez le footswitch simple (SW1) fourni avec l'EPS-16 PLUS, vous devez laisser ce paramètre sur OFF.
- Lorsque AUX FT SW = START/STOP, la pédale gauche du SW-5 duplique l'effet du bouton ***Stop•Continue***.
- Lorsque AUX FT SW = PATCH SEL, la pédale gauche du SW-5 duplique l'effet du bouton Patch Select gauche, et cessera de fonctionner comme pédale de démarrage/arrêt du séquenceur.

EDIT SYSTEM•MIDI

AUTO-LOOP FINDING (On/Off)

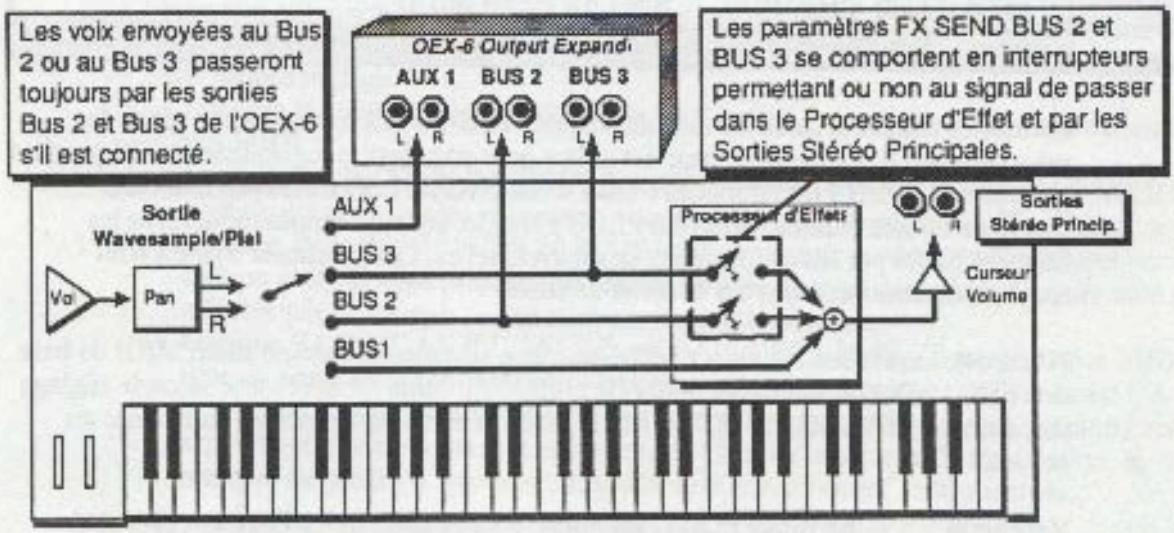
Pressez Edit / System•MIDI / 3

Ce paramètre active ou désactive la fonction "Système Expert" de bouclage automatique. Si la fonction Autoloop est activée, l'EPS-16 PLUS va automatiquement sur les points de passage par zéro (suivant la direction de la courbe) lorsque vous déplacez le point de départ ou de fin de la boucle. C'est une fonction très utile, puisque les points de passage par zéro sont essentiels à l'obtention de points de bouclage silencieux. Si la fonction Autoloop est désactivée, les paramètres de point de départ et de fin de la boucle bougent par pas d'un échantillon.

EDIT SYSTEM• MIDI	**FX SEND BUS2/3**
	Pressez Edit / System•MIDI/ 4

Ce paramètre détermine si les voix assignées aux Bus 2 et au Bus 3 des pages EDIT/Amp ou EDIT/Track doivent passer par le processeur d'effets interne et sortir par les sorties Audio Left/Right, ou uniquement être envoyées vers les sorties du boitier de sorties séparées OEX-6 en option.

- Si ces paramètres sont sur OFF, on obtient la séparation du signal la plus adaptée à l'utilisation de l'OEX-6. Si ces paramètres sont laissés sur ON avec un OEX-6 connecté, la portion "Dry" (sans effet) du signal envoyé aux Bus 2 et 3 sort par l'OEX-6, alors que le signal "Wet" (avec effet) sort par les sorties Audio Left/Right de l'EPS-16PLUS.
- Ces paramètres doivent être laissés sur ON si l'on n'utilise pas d'OEX-6, ce qui permet d'utiliser jusqu'à trois bus d'effets.



Paramètres MIDI

Ces dernières années, peu d'événements ont eu autant d'impact sur la façon dont nous jouons de la musique que l'émergence du MIDI. Que vous reliez simplement deux claviers ensemble, que vous commandiez un synthétiseur à partir d'une guitare, ou un rack d'échantillonneurs à partir d'une batterie, ce n'est rendu possible que grâce au MIDI. L'évolution du MIDI a facilité le mélange de techniques existantes, et inspiré la création de nouvelles techniques. ENSONIQ a toujours été à l'avant garde en matière de recherche MIDI, et l'EPS-16 PLUS représente l'ultime avancée en terme de séquenceur, de clavier de commande et de générateur de son multitimbral.

Les fonctions suivantes contrôlent les réglages MIDI généraux (Global MIDI) de l'EPS-16 PLUS qui seront sauvegardés sur la disquette contenant le Système d'Exploitation (O.S.) lorsque vous exécuterez SAVE GLOBAL PARAMETERS (voir la page COMMAND/System•MIDI, plus loin dans ce chapitre).

EDIT SYSTEM• MIDI	**MIDI BASE CHANNEL (Canal de Base MIDI)**
	Pressez Edit / System•MIDI / 5

Permet de choisir le canal de base sur lequel l'EPS-16 PLUS transmet et reçoit les messages MIDI. Le canal de base est utilisé pour transmettre les données MIDI pendant que l'EPS-16 PLUS est en modes POLY et MONO A. Lors du travail dans une séquence ou une banque, l'EPS-16 PLUS transmet et reçoit automatiquement les données MIDI par les canaux de pistes individuelles. Les messages Sys-Ex sont toujours transmis et reçus sur le canal de base.

N'importe lequel des 16 canaux MIDI peut être sélectionné comme canal MIDI de base de l'EPS-16 PLUS. La conséquence du réglage du canal de base varie selon le réglage du paramètre TRANSMIT ON, le Mode MIDI et si les données sont transmises ou reçues.

Réception — En mode POLY, les notes, les contrôles et les Program Changes ne sont reconnus que s'ils sont reçus sur le canal de base. En mode MONO A, les Program Changes ne sont reçus que sur le canal de base. Le canal de base est également utilisé dans les deux modes MONO comme le premier canal de la série des 8 canaux.

Transmission — L'EPS-16 PLUS dispose de deux schémas de transmission MIDI, selon le réglage du paramètre TRANSMIT ON. Si TRANSMIT ON=BASE CHAN, l'EPS-16 PLUS transmet toujours sur le canal de base. Si TRANSMIT ON=INST CHAN, l'EPS-16 PLUS transmet toujours sur le canal individuel des pistes.

Valeurs: — Canaux MIDI de 1 à 16.

EDIT SYSTEM-MIDI

TRANSMIT ON (Canal de l'Instrument/Canal de Base)

Pressez Edit / System-MIDI / 6

- Lorsque TRANSMIT ON=INST CHAN, l'EPS-16 PLUS enverra sur son propre canal MIDI (ou rien du tout, s'il a un statut LOCAL). Chaque instrument aura son propre numéro de Program Change MIDI et son propre réglage de pression.
- Lorsque TRANSMIT ON=BASE CHAN, l'EPS-16 PLUS retransmettra toujours les notes, les contrôleurs, les Program Changes sur le canal MIDI de base et *uniquement* sur ce canal, sans tenir compte des instruments sélectionnés sur la face avant.

EDIT SYSTEM-MIDI

BASE CHANNEL PRESSURE

Pressez Edit / System-MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Lorsque TRANSMIT ON est réglé sur BASE CHAN, l'EPS-16 PLUS transmet la pression polyphonique, monophonique, ou pas de pression. Lorsque TRANSMIT ON = INST CHAN, ce réglage est ignoré, et chaque instrument transmet la pression selon son propre réglage.

- Lorsque BASECHAN PRESSURE = OFF, aucun type de pression n'est transmis par MIDI.
- Lorsque BASECHAN PRESSURE = KEY, l'EPS-16 PLUS transmet par MIDI le type de pression le plus expressif — la pression polyphonique, ou Key Pressure. La pression Poly-Key de l'EPS-16 PLUS vous permet de moduler indépendamment chaque note. Si vous pressez une touche donnée dans un accord, seule cette note sera affectée par la pression — les autres restent telles quelles.
- Lorsque BASECHAN PRESSURE = CHAN, l'EPS-16 PLUS transmet par MIDI le type de pression le plus répandu — la pression monophonique, ou "par canal". Avec la pression monophonique, lorsqu'une note a été jouée, une pression supplémentaire sur celle-ci module *toutes* les notes tenues. Comme la molette de modulation, la pression de canal est "globale", elle affecte le clavier entier lorsqu'activée.

Vous pouvez consulter la fiche d'implémentation MIDI de l'appareil MIDI que vous utiliserez avec l'EPS-16 PLUS et son séquenceur pour vérifier le type de pression auquel il répond. Réglez ce paramètre sur la valeur appropriée lorsque vous jouez ou que vous "séquencez" un appareil à partir de l'EPS-16 PLUS.

EDIT SYSTEM-MIDI

MIDI IN MODE

Pressez Edit / System-MIDI / 7

Ce paramètre détermine la façon dont les données MIDI sont reçues par l'EPS-16 PLUS et ses divers Instruments. Le Mode MIDI In n'influe pas les informations MIDI transmises.

Il existe cinq modes MIDI dans l'EPS-16 PLUS:

- OMNI — Dans ce mode, l'EPS-16 PLUS reçoit sur tous les canaux MIDI. Ce mode est pratique lorsque vous n'utilisez que quelques instruments, et que vous ne vous souciez pas de la programmation de canaux différents pour chaque appareil.

- POLY — Dans ce mode, l'EPS-16 PLUS ne reçoit que sur le canal MIDI de base. Les données MIDI des autres canaux sont ignorées.
- MULTI — Une innovation ENSONIQ. Le mode MULTI permet de libérer le potentiel multitimbral de l'EPS-16 PLUS lorsqu'il est commandé par un séquenceur MIDI externe. En mode MULTI, les 8 pistes de la séquence ou du morceau en cours peuvent recevoir les données MIDI séparément et polyphoniquement sur 8 canaux MIDI différents au maximum.

  Il faut créer des canaux MIDI différents pour chaque piste que vous désirez recevoir. Ceci peut être effectué dans EDIT/Track (Voir le *Chapitre 3 — Instruments et Banques*, pour plus de détails).

  En mode MULTI, indépendamment des sons sélectionnés sur le panneau avant, les sons que vous entendrez dépendent intégralement du ou des canaux MIDI sur lesquelles sont reçues les données MIDI.

Mode MONO

Le mode MONO est extrêmement pratique lors du contrôle de l'EPS-16 PLUS par une guitare MIDI, ou toute autre application où il est nécessaire d'avoir huit canaux indépendants et monophoniques.

L'EPS-16 PLUS offre deux types de fonctionnement en mode MONO. Dans les deux cas, l'EPS-16 PLUS reçoit monophoniquement sur huit canaux MIDI consécutifs, le premier étant le canal de base (de canal de base à canal de base +7). La différence tient dans le mode de routage de ces canaux MIDI dans l'EPS-16 PLUS.

- MONO A - Autre innovation ENSONIQ, conçue pour faciliter l'utilisation de contrôleurs multicanaux comme les guitares. Toutes les notes et les contrôles reçus déclencheront les programmes sélectionnés pour la note qui est jouée, comme si la note était jouée sur le clavier. On dispose de l'avantage des pistes multiples qui répondent séparément aux contrôleurs reçus sur des canaux séparés, mais sans avoir à régler les programmes séparément pour chaque piste.
- MONO B - C'est un mode MONO plus conventionnel. Il vous permet de programmer chaque piste de la séquence ou du morceau en cours comme un synthétiseur monophonique. Chaque piste peut être assignée à un programme différent. C'est la seule façon de disposer d'un son différent pour chaque corde lorsqu'on utilise une guitare MIDI.

EDIT SYSTEM-MIDI	**MIDI CONTROLLERS (On/Off)**
	Pressez Edit / System-MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Détermine si l'EPS-16 PLUS reçoit et transmet ou non les contrôleurs MIDI - pitch bend, molette de modulation, pression, volume, pédale de sustain, etc. Sur OFF, l'EPS-16 PLUS ne transmet ni ne reçoit aucun contrôleur MIDI.

EDIT SYSTEM·MIDI	**MIDI SYS-EX (On/Off)**
	Pressez Edit / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Ceci détermine si l'EPS-16 PLUS peut recevoir ou non les messages de Système Exclusif, tels les instructions de commande à distance ou les dumps de wavesamples. Sur OFF, l'EPS-16 PLUS ne peut transmettre ni recevoir de messages de système exclusifs MIDI.

Remarque: Il n'est pas nécessaire que ce paramètre soit sur ON pour que l'EPS-16 PLUS puisse enregistrer et sauvegarder les messages Sysex d'appareils externes à l'aide de ses fonctions d'enregistreur de Sysex MIDI de la page COMMAND/System•MIDI.

EDIT SYSTEM·MIDI	**MIDI PROG CHANGE (On/Off)**
	Pressez Edit / System•MIDI / 8

Ce paramètre active (ON) ou désactive (OFF) la réception des messages de program change MIDI par l'EPS-16 PLUS. Le réglage par défaut est ON.

Pour Envoyer un Program Change depuis l'EPS-16 PLUS:

- Appuyez sur un bouton ***Instrument•Track.***
- *Tout en le maintenant enfoncé*, entrez le numéro du programme désiré (entre 1 et 128) sur le pavé numérique de l'EPS-16 PLUS, puis :
- Relâchez le bouton ***Instrument•Track***. Au relâchement de ce bouton, le Program Change est envoyé.

Si l'EPS-16 PLUS est réglé sur TRANSMIT ON=INST CHAN, le changement de programme sera envoyé sur le canal MIDI de l'instrument dont le bouton est enfoncé. Si TRANSMIT ON=BASE CHAN, le changement de programme sera envoyé sur le canal MIDI de base.

Réception des Program Changes

La réponse de l'EPS-16 PLUS à la réception d'un program Change dépend du mode MIDI In sélectionné.

Si MODE MIDI IN = OMNI, POLY, ou MONO A, la réception des Program Changes 1 à 24 *sélectionne, désélectionne* ou *empile* les huit Instruments/Pistes de l'EPS-16 PLUS de la manière suivante :

- Les Program Changes 1 à 8 *sélectionnent* les Instruments de 1 à 8 (voyant du bas allumé), le numéro étant reçu quand l'instrument n'est pas sélectionné.
- Les Program Changes 1 à 8 *désélectionnent* les Instruments de 1 à 8 (le voyant du bas s'éteint), le numéro étant reçu quand l'instrument est déjà sélectionné.
- Les Program Changes 9 à 16 *empilent* les Instruments 1 à 8 (voyant du bas clignotant).
- Les Program Changes de 17 à 24 sélectionnent les Performance Presets de 1 à 8 (voir *Chapitre 3 — Instruments et Banques.*)

Si MODE MIDI IN = MULTI ou MONO B, les changements de programmes reçus par l'EPS-16 PLUS seront utilisés pour charger des Instruments à des emplacements d'Instruments/Pistes, et pour entrer et sortir d'un dossier, (utilisé principalement pour les disques SCSI). Pour charger un fichier donné à un emplacement d'Instrument/Piste, envoyez à l'EPS-16 PLUS le numéro de changement de programme qui est **celui du fichier + 1**. Lorsqu'un Program Change est reçu, l'EPS-16 PLUS charge le fichier approprié à partir du support de stockage sélectionné (FLOPPY (disquette), SCSI 1-7, ou FLASH).

Remarque: Le Program Change numéro 1 est une fonction spéciale pour sortir du dossier ouvert. Ceci est particulièrement pratique pour passer d'un lecteur SCSI à un autre grâce à une commande à distance.

EDIT SYSTEM• MIDI	**MIDI SONG SELECT (On/Off)**
	Pressez Edit / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Lorsque ce paramètre est activé (ON), il est possible de transmettre à un séquenceur extérieur ou une boite à rythme une instruction de sélection d'un autre morceau lorsque vous chargez un nouveau morceau dans l'EPS-16 PLUS (la valeur par défaut est ON).

Dès qu'un morceau réside en mémoire, les numéros de Song Select MIDI peuvent être assignés par cette procédure:

- Pressez ***Command***, puis ***Seq•Song***. Faites défiler jusqu'à SEQUENCER INFORMATION.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique MIDI SONG SELECT = ##.
- Sélectionnez un numéro de song MIDI de 0 à 127. Sur 0, ce paramètre est désactivé.

EDIT SYSTEM• MIDI	**MIDI XCTRL NUM**
	Pressez Edit / System•MIDI / 9

Chaque contrôle MIDI d'un synthétiseur (contrôleur de souffle, molette de modulation ou pression, par exemple) possède un numéro MIDI standard qui est le numéro à sélectionner pour permettre à un contrôle en particulier de modifier les paramètres d'un wavesample qui peuvent être modulés. Parmi les sources de modulations pouvant être sélectionnées pour moduler la hauteur, le volume, la fréquence de coupure du filtre, etc. d'un wavesample, se trouve XCTRL (external controller, contrôle externe).

Supposons par exemple que vous déclenchiez l'EPS-16 PLUS à l'aide d'un clavier possédant un contrôleur de souffle (ou que vous désiriez utiliser un contrôleur de souffle comme source de modulation en jouant sur le clavier de l'EPS-16 PLUS). Vous pouvez construire un wavesample sur l'EPS-16 PLUS dans lequel la fréquence de coupure du filtre est modulée par le XCTRL. Si vous programmez ensuite "XCTRL = 02", le contrôleur de souffle modulera à présent le filtre, ou tout paramètre dont la source de modulation est fixée sur XCTRL dans le wavesample que vous avez créé.

Bien que la gamme des valeurs de ce contrôle aille de 0 à 127, la plupart des valeurs autres que celles listées ci-dessus n'ont pas encore reçues de fonctions déterminées. Elles permettent l'adaptation aux futurs standards MIDI.

Les numéros suivants ont été adoptés comme standard MIDI :

Numéro	Contrôleur	Numéro	Contrôleur
1	Molette de Modulation	66	Pédale Sostenuto
2	Contrôleur de Souffle	70	Sélection de Patch
4	Pédale	92	Profondeur du Tremolo
6	Curseur Data Entry	93	Profondeur du Chorus
7	Volume	94	Celeste (Detune)
64	Pédale Sustain	95	Profondeur du Phasing

Contrôleur Globaux en Mode MONO

Les contrôleurs globaux sont des contrôles transmis sur un seul canal, mais qui affectent tous les autres simultanément. Ils peuvent être utiles pour réduire le nombre d'événements nécessaires pour obtenir certains effets, et donc réduire les délais qui peuvent survenir lors de la surcharge des connexions MIDI. Certaines guitares MIDI peuvent transmettre des contrôles globaux, et l'EPS-16 PLUS les reconnait.

En mode MONO (A ou B), le canal de base moins 1 devient le canal MIDI des contrôleurs globaux (pitch bend, pression,etc.). Si le canal de base est 3, par exemple, les contrôles reçus sur le canal 2 seront interprétés comme contrôles globaux, et affecteront toutes les voix jouées. Si le canal de base est le canal 1, c'est le canal 16 qui devient le canal des contrôleurs globaux. Chaque piste répondra également séparément aux contrôles transmis sur son propre canal. Chaque corde d'une guitare MIDI, par exemple, pourra transmettre séparément le pitch bend, alors que le contrôle du levier de vibrato transmettra sur le canal global, pour affecter toutes les voix.

EDIT SYSTEM• MIDI

MULTI CONTROLLERS

Pressez Edit / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Ce paramètre détermine si les contrôles locaux (comme les boutons Patch Select, la pédale de volume, la molette de modulation, etc.) doivent affecter toutes les pistes, ou uniquement la (les) piste(s) sélectionnée(s). Il peut être pratique de régler ce paramètre sur ON, si vous jouez de l'EPS-16 PLUS à partir d'une batterie MIDI, ou d'une guitare MIDI en mode MULTI ou MONO, et que vous désirez que les contrôles locaux affectent toutes les pistes.

- ON — Les contrôles locaux affectent tous les Instruments/Pistes lorsque l'EPS-16 PLUS est en mode MULTI, MONO A ou MONO B.
- OFF — Les contrôles locaux n'affectent que les instruments sélectionnés ou empilés à partir du panneau avant, quelque soit ce qui est reçu par MIDI.

Page COMMAND/System•MIDI

Du fait du grand nombre de paramètres sur cette page, tous n'ont pas un numéro d'accés direct. Pour ceux qui en possèdent un, ce numéro sera indiqué dans le titre de paragraphe. Les paramètres ne possédant pas de numéro d'accés direct peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons ***Flèche Gauche/Droite***.

CMD SYSTEM• MIDI	**FORMAT FLOPPY DISK (Formatage d'une disquette)**
	Pressez Command / System•MIDI / 0

- Insérez la disquette à formater dans le lecteur de disquettes.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***System*** et faites défiler jusqu'à ce que l'écran affiche FORMAT FLOPPY DISK? (Formater une disquette).
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche DISK LABEL=DISK000.
  A l'aide du curseur d'entrée de données et des boutons fléchés, donnez à la disquette un nom particulier qui permettra de l'identifier. Ceci est *extrêmement important*, puisque l'EPS-16 PLUS vous demandera cette disquette en la nommant si un instrument ou un morceau qui y figure est utilisé dans une banque. De plus, vérifiez que vous inscrivez bien le nom de la disquette à l'extérieur de celle-ci après que vous l'avez formatée. Lorsque vous avez assigné un Disk Label, vous pouvez changer le nom par défaut DISK000 pour le dernier nom que vous avez assigné, à l'aide de la fonction "SAVE GLOBAL PARAMETERS" (abordée plus loin dans cette section). Ce faisant, vous vous assurez que vos disquettes personnelles possèdent toutes les même quatre premiers caractères.
- Pressez ***Enter•Yes***.
  L'afficheur indique ERASE AND FORMAT DISK?
- Pressez ***Enter•Yes***.

Pendant que la disquette est en cours de formatage, l'écran affiche FORMATTING... (En cours de formatage...). Le formatage prend environ 80 secondes par disquette. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche FORMAT COMPLETE (Formatage terminé). Si le formatage échoue, l'écran affiche FORMAT FAILED (Formatage raté). Essayez alors avec une nouvelle disquette.

Note: Après avoir formaté une disquette, vous pouvez, si vous le désirez, copier le Système d'Exploitation (O.S.) de l'EPS-16 PLUS sur la disquette (voir chapitre suivant). Avoir un O.S. sur vos disquettes de sons peut s'avérer utile, quelques opérations performantes de l'EPS-16 PLUS exigeant de charger une partie du Système d'Exploitation à partir de la disquette. Si la disquette se trouvant dans le lecteur n'est pas une disquette O.S., l'EPS-16 PLUS vous demandera d'en insérer une. De plus, mettre l'O.S. sur une disquette prend très peu d'espace, environ 160 Blocks, pour la sauvegarde d'instruments et de séquences.

CMD SYSTEM• MIDI

COPY O.S. TO DISK (Copie du Système d'Exploitation sur disquette)

Pressez Command / System•MIDI / 1

Utilisez cette procédure pour copier le Système d'Exploitation sur une nouvelle disquette que vous venez de formater, ou pour Updater (mettre à jour) le Système d'Exploitation existant sur une disquette, avec une version plus récente.

Note: Vous ne pouvez pas copier le Système d'Exploitation sur une disquette où il y a déjà des fichiers sauvegardés, mais pas de Système d'Exploitation. Une telle action aurait pour effet d'afficher un message d'erreur.

Cette procédure nécessite l'effacement de la mémoire interne de l'EPS–16 PLUS, aussi, sauvegardez les données importantes avant de l'effectuer. De plus, vous aurez besoin d'une disquette contenant le Système d'Exploitation que vous voulez copier.

- Insérez la disquette contenant l'O.S. que vous voulez copier (le disque source) dans le lecteur.
- Sélectionnez COPY O.S. TO DISK" (Copier l'Operating System sur une disquette)
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
  L'écran affiche MUST ERASE MEMORY, OK? (Je dois effacer la mémoire, d'accord?). Si vous devez sauver des instruments ou des séquences, appuyez sur ***Cancel•No*** avant d'annuler la commande.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
  L'écran affiche INSERT MASTER OS DISK. Vérifiez que la disquette source O.S. se trouve bien dans le lecteur.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
  L'écran affiche READING O.S. INTO MEMORY (Lecture de l'O.S. dans la mémoire), puis INSERT FORMATTED DISK (Insérez une disquette formatée).
- Insérez la disquette sur laquelle vous voulez effectuer la copie (la disquette de destination) dans le lecteur.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
  L'écran affiche WRITING O.S. TO DISK (Ecriture de l'O.S. sur la disquette), pendant que l'O.S. est copiée sur la disquette.

Une fois la manoeuvre effectuée, l'écran affiche COPY O.S. DONE, ANOTHER? (Copie de l' O.S. effectuée, une autre?). Si vous voulez copier le même O.S. sur une autre disquette, insérez une disquette formatée et appuyez sur ***Enter•Yes***. Vous pouvez répeter cette opération autant de fois que vous le désirez. Cela facilite l'update des disquettes d'O.S. quand un nouveau Système d'Exploitation est réalisé.

- Quand les copies sont terminées, appuyez sur ***Cancel•No***.

CMD SYSTEM·MIDI

SAVE GLOBAL PARAMETERS

Pressez Command / System•MIDI / 2

Les paramètres globaux sont ceux de la page EDIT/System-MIDI et des pages Sample, ainsi que les réglages MULTI-IN MIDI CHANNEL de la page EDIT/Track. Ces paramètres affectent l'EPS-16 PLUS globalement, et ne sont pas sauvegardés avec les instruments, séquences ou banks. Si par exemple vous échantillonnez (en général à partir d'un micro), il serait pratique pour vous de sauvegarder ce réglage sur disquette en temps que paramètre global. De ceue façon, lorsque vous mettrez sous tension, l'EPS-16 PLUS sera toujours prêt à échantillonner un signal micro, et non un signal ligne. Autre exemple, le toucher du clavier. Si vous avez un style de jeu assez ferme, il peut être pratique d'adapter l'EPS-16 PLUS à votre jeu. Il suffit de sélectionner TOUCH=FIRM 1 dans la page EDIT/System•MIDI, puis de le sauver sur disquette en temps que paramètre global, avec le système d'exploitation courant.

- Sélectionnez SAVE GLOBAL PARAMETERS. Verifiez que vous avez dans le lecteur une disquette formatée (et non protégée en écriture) comportant le plus récent Système d'Exploitation.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique DISK COMMAND COMPLETED.

La prochaine fois que vous mettrez l'EPS-16 PLUS sous tension, les nouveaux réglages seront chargés comme valeurs par défaut.

CMD SYSTEM·MIDI

LOAD GLOBAL PARAMETERS

Pressez Command / System•MIDI / 3

Cette commande vous permet de charger les paramètres globaux à partir d'une disquette, sans avoir à redémarrer l'EPS-16 PLUS.

- Sélectionnez LOAD GLOBAL PARAMETERS. Verifiez que vous avez dans le lecteur la disquette comportant le système d'exploitation ainsi que les paramètres globaux.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique DISK COMMAND COMPLETED.

CMD SYSTEM·MIDI

CREATE DIRECTORY (Créer un Dossier)

Pressez Command / System•MIDI / 4

Cette commande vous permet de créer un nouveau dossier sur le disque. Les dossiers ne sont en général pas nécessaire lorsqu'on n'utilise que des disquettes, puisque il est improbable que vous arriviez à caser plus de 38 fichiers sur une disquette. Cependant, un disque dur (qui peut être utilisé à l'aide de l'interface optionnelle SP-2), peut contenir des centaines de fichiers, et les dossiers sont nécessaires à la gestion et l'organisation de ces fichiers. Consultez le Manuel du SCSI *(Small Computer System Interface)* qui est compris avec l'interface SCSI SP-2 en option de l'EPS-16 PLUS pour plus de détails.

CMD SYSTEM• MIDI

CHANGE STORAGE DEVICE (Changer de Support de Stockage)

Pressez Command / System•MIDI / 5

Cette commande vous permet de déterminer si l'EPS-16 PLUS utilise pour le stockage le lecteur de disquette, la Flashbank, ou un disque dur (SCSI).

- Sélectionnez CHANGE STORAGE DEVICE. Pressez ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez LOAD DEVICE=FLOPPY/SCSI de 1 à 8/FLASH. Vous devez presser ***Enter•Yes*** pour changer d'appareil de stockage. Sinon, vous obtiendrez le message COMMAND ABORTED (Opération abandonnée).
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique DISK COMMAND COMPLETED.

CMD SYSTEM• MIDI

SAVE MACRO FILE (Sauvegarde du Fichier Macro)

Pressez Command / System•MIDI / 6

Les Macros permettent de voyager rapidement d'un endroit à l'autre de la structure des dossiers. Encore une fois, elles sont conçues pour être utilisées avec un disque dur SCSI. Consultez le Manuel du SCSI *(Small Computer System Interface)* qui est compris avec l'interface SCSI SP-2 optionnelle de l'EPS-16 PLUS.

CMD SYSTEM• MIDI

COPY FLOPPY DISK (Copie de Disquette)

Pressez Command / System•MIDI / 7

Notez que cette procédure signifie l'effacement de toutes ce qui se trouve dans la mémoire de l'EPS-16 PLUS. Vérifiez que tous les instruments et les séquences sont bien sauvegardés avant de continuer. Vous pouvez utiliser des disquettes vierges ou déjà formatées. L'EPS-16 PLUS vous demandera si vous voulez formater une disquette vierge. Vérifier que les disquettes formatées ne contiennent pas de fichiers que vous voulez conserver, car ils seront effacés. Il est plus sûr de protéger en écriture la disquette source, afin qu'il n'y ait aucune possibilité de perte de données.

- Sélectionnez COPY FLOPPY DISK.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur demande MUST ERASE MEMORY OK?
- Pressez ***Enter•Yes*** (ou ***Cancel•No*** pour abandonner l'opération). L'afficheur répond INSERT SOURCE DISK.
- Insérez la disquette que vous désirez copier dans le lecteur, puis pressez ***Enter•Yes***. Lorsque tous les fichiers de la disquette source ont été mis en mémoire, l'afficheur demandera INSERT DEST DISK.
- Ejectez la disquette source, puis insérez la disquette sur laquelle vous voulez copier (la disquette de destination), puis pressez ***Enter•Yes***.
- Si la disquette de destination est vierge, l'afficheur demandera FORMAT DISK? Pressez ***Enter•Yes*** (ou ***Cancel•No*** pour abandonner l'opération).
- Lorsque tous les fichiers ont été copiés sur la disquette de destination, l'afficheur indique COMMAND COMPLETED.

CMD SYSTEM·MIDI	**FORMAT FLASH BANK**
	Pressez Command / System·MIDI / 8

Cette commande permet de formater l'Extension Mémoire optionnelle FLASHBANK FB-1 de l'EPS-16 PLUS. Consultez le Manuel de la FB-1 pour plus de détails.

CMD SYSTEM·MIDI	**MIDI SYS-EX RECORDER**
	Pressez Command / Syste·MIDI/ 9

L'EPS-16 PLUS peut être utilisé pour recevoir et sauvegarder des messages de système exclusif MIDI (Sysex). Ces messages Sysex peuvent être sauvegardés et chargés à partir d'une disquette. *L'EPS-16 PLUS effaçant la mémoire interne pour l'utiliser en tampon pour les messages Sysex entrant, il est primordial que vous sauviez tous les sons/séquences importants avant d'exécuter cette commande.*
L'enregistreur de Sysex MIDI de l'EPS-16 PLUS vous permet de sauver sur disquette des choses comme:

- La mémoire de patch (programs) de n'importe quel synthé MIDI,
- Les patterns d'une boite à rythme,
- Les séquences d'un séquenceur MIDI,
- Les dumps d'échantillons de boites à rythmes et échantillonneurs, et
- La mémoire de preset de n'importe quelle reverb MIDI, ou tout autre effet MIDI.

Sauvegarde de données de Système Exclusif à partir d'un appareil externe

- Reliez la prise MIDI Out de l'appareil transmetteur au MIDI In de l'EPS-16 PLUS.
- Vérifiez que la disquette du Système d'Exploitation de l'EPS-16 PLUS se trouve dans le lecteur.
- Sélectionnez MIDI SYSEX RECORDER.
- Pressez ***Enter·Yes***. L'afficheur indique MUST ERASE MEMORY OK?
- Pressez ***Enter·Yes***. L'afficheur indique WAITING... L'EPS-16 PLUS est prêt à enregistrer n'importe quel message de System Exclusif entrant.
- Transmettez les données de Sysex de l'appareil externe vers l'EPS-16 PLUS. L'afficheur indique en clignotant RECEIVING pendant la reception par l'EPS-16 PLUS des données de Sysex. Si la réception des données est réussie, l'EPS-16 PLUS indique CANCEL=QUIT ENTER=SAVE.

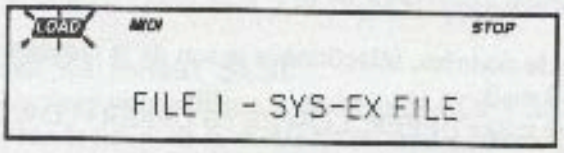
Vous pouvez alors transmettre à l'EPS-16 PLUS un autre message Sysex (à partir d'un autre appareil, par exemple) qui sera stocké juste après le premier. Vous pouvez sauver autant de messages que la mémoire le permet en un seul bloc de Sysex. Chaque fois qu'un message est reçu, l'afficheur indique en clignotant RECEIVING, puis retourne à CANCEL=QUIT ENTER=SAVE. Lorsque les données sont ensuite retransmises, tous les messages sont envoyés dans l'ordre où ils ont été reçus. De cette façon, vous pouvez charger de nouvelles données dans tous vos appareils à l'aide d'une unique commande de l'EPS-16 PLUS.
Pour sauver le fichier Sysex sur disquette:

- Insérez une disquette double-face formatée dans le lecteur de l'EPS-16 PLUS.
- Pressez ***Enter·Yes***. L'afficheur indique FILENAME=SYSEX FILE. Vous pouvez si vous le désirez donner un nom à votre fichier Sysex à l'aide des contrôles d'entrée de données.

- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique SAVING <nom du fichier>, puis DISK COMMAND COMPLETED.
- En pressant ***Cancel•No***, vous abandonnez l'opération.

Chargement de données de Système Exclusif dans un appareil externe

- Reliez la prise MIDI Out de l'EPS-16 PLUS au MIDI In de l'appareil transmetteur.
- Pressez ***Load***, puis MIDI. Faites défiler jusqu'à ce que le fichier de Sysex désiré soit sélectionné. L'afficheur indique:



- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique LOADING <nom du fichier>
- Puis l'afficheur indique CANCEL=QUIT ENTER=SEND.
- Pressez ***Enter•Yes*** pour transmettre le fichier Sysex vers l'appareil récepteur, ou
- ***Cancel•No*** pour abandonnez l'opération.

Lorsque vous avez envoyé votre fichier Sysex MIDI à l'appareil récepteur, l'écran CANCEL=QUIT ENTER=SEND revient. Vous pouvez recommencer la transmission des données en pressant ***Enter-Yes***, au cas où elles n'auraient pas été correctement reçue pour quelque raison que ce soit.

- Une fois les données reçues avec succès par l'appareil externe, vous pouvez si vous le désirez faire une copie de sécurité du fichier sur une autre disquette.
- Pressez ***Cancel•No***. L'EPS-16 PLUS demande RESAVE FILE TO DISK?
- Pressez ***Enter•Yes*** pour sauver le fichier Sysex sur disquette, ou ***Cancel•No*** si vous ne désirez pas faire de copie de sécurité.

CMD SYSTEM• MIDI	**WRITE DISK LABEL (Etiquetage des Disquettes)**
	Pressez Command / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Cette commande permet d'étiquetter les disquettes de l'EPS-16 PLUS par une identification à sept caractères. Ces étiquettes permettent de donner à chaque disquette de votre EPS-16 PLUS une identité propre, permettant donc d'avoir des banks réparties sur plusieurs disks (voir le *Chapitre 3—Instruments et Banques* pour plus de détails).
Pour étiqueter une disquette d'EPS—16PLUS:

- Sélectionnez WRITE DISK LABEL.
- Pressez ***Enter•Yes***.
  L'afficheur indique USE CURRENT LABEL? La pression d'***Enter-Yes*** vous permet d'utiliser l'étiquette de la dernière disquette lue par le lecteur. Ceci permet d'accélerer le processus d'étiquettage, puisqu'il est probable que vous voudrez garder les quatre premiers caractères alpha-numériques, et ne changer que les trois chiffres de la fin de l'étiquette. Si ce n'est pas le cas, pressez ***Cancel•No*** pour revenir à la valeur par défaut DISK000.
- Donnez un nom à la disquette à l'aide des contrôles d'entrée de donnée.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique brièvement DISK COMMAND COMPLETED, puis retourne à la page COMMAND/System•MIDI.

CMD SYSTEM MIDI	**LOAD MIRAGE-DSK SOUND (Charger des Sons de Mirage DSK)**
	Pressez Command / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Cette procédure nécessite l'effacement de tous les sons et séquences de la mémoire interne, sauvegardez donc d'abord toutes les données importantes. Puis:

- Sélectionnez LOAD MIRAGE DSK SOUND.
  L'afficheur indique MUST ERASE MEMORY OK?
- Pressez ***Enter•Yes.***
- A l'aide des contrôles d'entrée de données, sélectionnez le son de la disquette Mirage que vous désirez charger—1, 2 ou 3.
- Faites défiler à droite, puis choisissez UPPER, LOWER ou UPPER+LOWER.
- Pressez ***Enter•Yes.***
- Insérez la disquette Mirage contenant le son que vous désirez charger.
- Pressez ***Enter•Yes.*** Après son chargement et sa conversion, le son doit être renommé, puis sauvegardé sur disquette comme instrument de l'EPS-16 PLUS.

Conversion des sons de Mirage en sons d'EPS—16PLUS

Dans le Mirage, la mémoire est divisée en deux sections de 64 Koctets, Lower et Upper. A l'intérieur de chaque section se trouvent huit wavesamples. L'EPS-16 PLUS convertit la mémoire du Mirage en deux wavesamples: les wavesamples 1 et 17. Toutes les données Lower sont contenues dans le WS#1. Toutes les données Upper sont contenues dans le WS#17. Tous les autres wavesamples de l'EPS-16 PLUS ne sont que des copies de ces deux wavesamples (ils ne contiennent pas leurs propres données). La commande WAVESAMPLE INFORMATION permet de le vérifier. Deux layers sont crées 1 et 2, pour simuler une voix de Mirage, qui consiste en deux oscillateurs empilés. Dans certains sons de Mirage, le layer 2 n'est pas audible, et peut être effacé sans modifer le son. D'autres points à garder à l'esprit:

- Les wavesamples qui n'apparaissent pas dans la configuration clavier sont quand même créées. Parfois, ce peut être des échantillons alternatifs utilisés par les variations des programs du Mirage. Parfois, elles sont inutiles, et peuvent être effacées.
- L'EPS-16 PLUS convertit par défaut le Program 1 du Mirage. Les autres programs peuvent être convertis en faisant défiler à droite jusqu'au paramètre PROGRAM= dans la commande, avant de presser Enter•Yes.
- La plupart des sons de Mirage utilisent 64K de mémoire. Ceux qui en utilisent moins pourront être coupés (Truncate), pour prendre moins de place. L'EPS-16 PLUS ne coupera pas un wavesample s'il existe des copies utilisant les mêmes données de forme d'onde. *Vous devez déplacer les points de départ et de fin de toutes les copies, ou les effacer, puis couper l'échantillon.*

CMD SYSTEM• MIDI	**FORMAT SCSI DRIVE (Formatage du Lecteur SCSI)**
	Pressez Command / System•MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Cette commande permet de formater un disque dur afin de l'utiliser avec l'interface SCSI SP-2 optionnelle pour EPS-16 PLUS. Consultez le Manuel SCSI pour plus de détails.

CMD SYSTEM-MIDI	**COPY SCSI DRIVE (Copie sur Lecteur SCSI)**
	Pressez Command / System-MIDI / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Cette commande vous permet de copier des données d'un lecteur SCSI vers un autre de la même capacité (ils doivent avoir exactement la même capacité pour que ce procédé fonctionne) ou de copier des données d'une cartouche SCSI sur une autre cartouche. Cette commande ne défragmente pas les fichiers lors de leur copie du lecteur source au lecteur de destination. Elle copie simplement les données secteur par secteur.

Branchement du lecteur SCSI

Lorsque vous utilisez la commande COPY SCSI DRIVE pour copier des données entre deux lecteurs de la même taille, connectez un câble SCSI entre le port d'un des lecteurs au port SCSI se trouvant à l'arrière de l'EPS-16 PLUS. Puis, branchez un second câble SCSI reliant le port restant du premier lecteur SCSI à l'un des ports du second lecteur. L'ordre des lecteurs n'a pas d'importance. Cependant, chacun des lecteurs aura un numéro d'identification SCSI différent de manière à ce que l'EPS-16 PLUS puisse reconnaître le lecteur source et le lecteur de destination. Rappelons encore une fois que les deux lecteurs doivent être de la même taille (capacité mémoire) pour que ce procédé fonctionne correctement. Le meilleur moyen de s'en assurer est d'utiliser deux mêmes lecteurs provenant du même fabricant. Cependant, des lecteurs de marques différentes utilisant les mêmes mécanismes fonctionneront également. Contactez le fabricant pour obtenir des détails sur vos lecteurs SCSI.

Important: Si vous branchez plusieurs lecteurs, reportez-vous aux manuels d'utilisation de ces lecteurs SCSI pour effectuer correctement la liaison entre chacun des lecteurs.

Pour copier des données entre deux cartouches d'un lecteur amovible, connecter un câble SCSI entre les ports SCSI du lecteur et le connecteur SCSI de l'EPS-16 PLUS.

Utilisation de la commande Copy SCSI Drive

La procédure suivante est la méthode de base pour copier les données entre deux lecteurs SCSI de même taille ou deux cartouches d'un lecteur amovible.

- Les lecteurs étant connectés comme indiqué ci-dessus, appuyez sur ***Command***, puis sur ***System•MIDI***. Ceci affiche la page COMMAND/System•MIDI.
- Utilisez les contrôles d'entrée de données pour obtenir la commande COPY SCSI DRIVE. Appuyez sur ***Enter***.
- L'afficheur indique FROM DRIVE=SCSI #. Utilisez les boutons ***Flèches Haut/Bas*** pour fixer le numéro d'identification SCSI du lecteur source (celui qui contient les données que vous souhaitez copier). Pour davantage d'informations sur le numéro d'identification SCSI, reportez-vous au manuel d'utilisation SCSI qui vous est fourni lorsqu'un port SCSI est installé sur votre EPS-16 PLUS. Appuyez sur ***Enter***.
- L'afficheur indique alors TO DRIVE=SCSI #. Utilisez les boutons ***Flèches Haut/Bas*** pour fixer le numéro d'identification SCSI du lecteur de destination (celui sur lequel vous allez copier les données). Si c'est une copie entre deux cartouches amovibles, réglez les paramètres TO DRIVE et FROM DRIVE sur le même numéro. Appuyez sur ***Enter***.

- Si le lecteur de destination doit être formaté, l'EPS-16 PLUS affiche le message FORMAT SCSI DRIVE. Appuyer sur ***Enter*** provoquera le formatage du lecteur. Immédiatement après, l'EPS-16 PLUS commencera la copie des données entre le lecteur source et le lecteur de destination.

Note: Si vous utilisez un lecteur à cartouche amovible, l'EPS-16 PLUS affichera des messages vous demandant d'insérer les disques source et destination. Ceci fait référence aux différentes cartouches qui seront changées de la même manière que des disquettes avec la commande COPY FLOPPY. Il est aussi très important de laisser le lecteur s'arrêter chaque fois que vous passez d'une cartouche à l'autre *avant* d'appuyer sur le bouton ***Enter*** pour continuer.

Chapitre 3 — Instruments et Banques

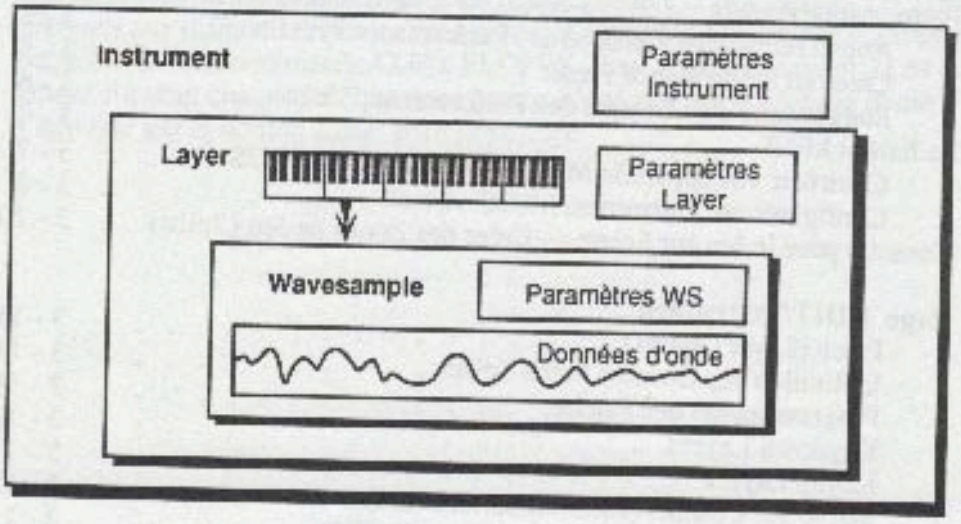
Instruments . . . . . 3 - 2
Banques . . . . . 3 - 2
Quelques remarques importantes à propos des Banques . . . 3 - 3
Pour charger une Banque . . . . . 3 - 3
Performance Presets . . . . . 3 - 4
Autres remarques à propos des Performance Presets . . . . 3 - 5
Créer un Performance Preset . . . . . 3 - 5
Suggestions d'Utilisation des Performance Presets . . . . . 3 - 6
La liaison MIDI . . . . . 3 - 7
Contrôler vos appareils MIDI depuis l'EPS–16 PLUS . . . . 3 - 7
Configurer un "Instrument MIDI" virtuel . . . . . 3 - 8
Conseils pour le Jeu sur Scène — Créer des Zones de Jeu (Splits) . 3 - 10

Page EDIT/Instrument:
Patch (Layer On/Off) . . . . . 3 - 11
Utilisation des Boutons Patch Select . . . . . 3 - 11
Programmation des Patches . . . . . 3 - 11
Keydown Layers . . . . . 3 - 12
Keyup Layers . . . . . 3 - 13
MIDI Out Channel (Canal de sortie MIDI) . . . . . 3 - 13
MIDI Out Program (Program de sortie MIDI) . . . . . 3 - 13
Mode de Pression . . . . . 3 - 14
Statut MIDI . . . . . 3 - 15
Taille (en blocs) . . . . . 3 - 15
Nom de l'Instrument . . . . . 3 - 15
Patch Select . . . . . 3 - 16
Instrument Key Range . . . . . 3 - 16
Transposition . . . . . 3 - 17

Page COMMAND/Instrument:
Create New Instrument (Créer un Nouvel Instrument) . . . . 3 - 18
Copy Instrument (Copier un Instrument) . . . . . 3 - 18
Delete Instrument (Effacer un Instrument) . . . . . 3 - 18
Save Instrument (Sauvegarder un Instrument) . . . . . 3 - 19
Save Bank (Sauvegarder une Banque) . . . . . 3 - 19
Create Preset (Créer un Preset) . . . . . 3 - 19
Delete Instrument Effect (Effacer un Effet d'Instrument) . . . 3 - 19

Instruments

L'EPS-16 PLUS conserve ses sons dans un format appelé "Instrument". Ce format est utilisé pour le stockage sur disque. La structure interne d'un instrument comporte trois niveaux: Instrument, Layer (couche) et Wavesample. Jusqu'à 127 wavesamples peuvent être regroupées en layers, et un instrument peut contenir jusqu'à huit layers. Leur relation est indiquée dans le graphique suivant:



Au niveau de l'instrument, il existe des paramètres qui modifieront l'instrument entier, comme les fonctions MIDI, ou l'effet des boutons de Patch Select. Ces paramètres se trouvent dans la page EDIT/Instrument, qui sera abordée plus loin dans ce chapitre. Les *Paramètres des Wavesample et des Voix*, qui concernent l'édition des layers et des wavesamples dans le cadre de la programmation sonore, sont abordés dans le *Chapitre 6 — Paramètres de Wavesamples*, et dans le *Chapitre 7 — Paramètres de Voix*.

Banques

Les banques sont un moyen de charger un groupe complet d'instruments et de séquences dans la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS, avec un minimum de boutons à presser. Quand vous sauvegardez une banque sur disquette, c'est comme si vous preniez une "photo" du contenu de la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS. L'EPS-16 PLUS stocke dans son fichier d'informations "Bank" quels instruments sont chargés, et à quels emplacements ils sont chargés; quels morceaux et séquences (s'il y en a) sont chargés, ainsi que les Performance Presets. Quand vous chargez une banque, l'EPS-16 PLUS reproduit le même état en chargeant ces instruments aux mêmes emplacements, ainsi que le morceau et ses séquences. Une banque sauvegardera également tout Performance Preset que vous aurez créé (voir un peu plus loin).

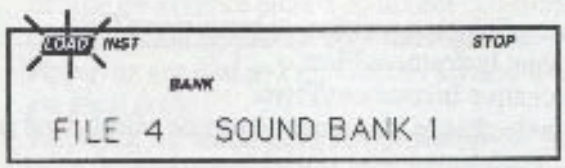
Par exemple, vous avez un piano à queue stocké sur l'Instrument/Piste n°1, une basse comme Instrument/Piste n°2, et une batterie en Instrument/Piste n°3, et vous avez créé un certain nombre de Performance Presets, contenant différentes configurations de clavier de ces instruments. Il y a également un morceau (Song) en mémoire, composé de 12 séquences. Si vous sauvegardez le contenu de la mémoire sous forme de banque, vous pourrez ultérieurement rappeler cette configuration exacte en chargeant la banque correspondante.

Quelques remarques importantes concernant les Banques

- Le fichier Bank d'une disquette ne contient pas d'instruments ni de morceaux — c'est simplement une série d'instructions indiquant à l'EPS-16 PLUS quoi charger, et où. Tous les instruments et morceaux (Songs) de la banque doivent être sauvegardés séparément sur disquette (ou chargés à partir d'une disquette correctement identifiée) *avant* la sauvegarde sous forme de banque.
- Les instruments déjà chargés à des emplacements non concernés par la banque seront laissés intacts (si la mémoire le permet). Vous pouvez sélectionner et jouer ces instruments pendant le chargement de la banque. De plus, les instruments inclus dans la banque et déjà en mémoire seront laissés en place et non rechargés, même s'ils se trouvent à un emplacement différent dans la nouvelle banque. Dans ce cas, l'EPS-16 PLUS déplacera simplement l'instrument vers le nouvel emplacement.
- Les fichiers Instrument et Song composant une banque peuvent se trouver sur plusieurs disques différents. Chaque fois que vous chargez un Instrument ou un morceau (Song), l'EPS-16 PLUS se souvient du disque à partir duquel il a été chargé. Lorsque vous chargez un fichier Bank, l'EPS-16 PLUS appelle par leur nom les disquettes dont il a besoin pour charger les fichiers composant la Banque. C'est pourquoi il est extrêmement important de donner à chaque disque un nom individuel (Disk Label), et d'écrire ce nom sur la disquette elle-même.
  Si un morceau se trouvait en mémoire lorsque la banque a été sauvée, l'EPS-16 PLUS charge automatiquement ce morceau comme faisant partie de la Banque. Si vous voulez charger la Banque sans le morceau, effacez le contenu de la mémoire du séquenceur avant de sauver la Banque sur disque.

Pour Charger une Banque

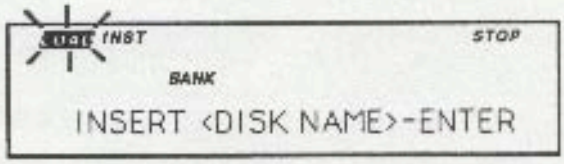
- Appuyez sur Load, puis sur Instrument.
- Utilisez les boutons flèches Haut/Bas pour visionner les différents fichiers.



Quand un fichier de banque apparaît, le voyant BANK s'allume en même temps que le voyant INST.

- Quand la banque est affichée, appuyer sur Enter•Yes. L'EPS-16 PLUS commencera à charger les instruments et les données de morceau. L'afficheur vous indique ce qui se passe en affichant les différents instruments chargés. Dès que le chargement des instruments est terminé, vous pouvez sélectionner cet instrument alors que les banques restantes sont en train d'être chargées.

Durant le chargement, il se peut que vous rencontriez ce message :



Ce message vous informe qu'un instrument ou un morceau composant la banque a été sauvegardé en partie sur une autre disquette que celle se trouvant dans le lecteur. Lorsque cela se produit:

- Ejectez la disquette se trouvant dans le lecteur et remplacez-la par celle que demande l'EPS-16 PLUS (celle dont l'étiquette mentionne le nom correspondant — puisque vous étiquetez avec soin vos disquettes en leur écrivant leur nom dessus, n'est-ce pas?). Pour plus d'information sur l'Identification des Disquettes, voir le *Chapitre 2 — Paramètres Système*, et le *Chapitre 11 — Fonctions de Stockage*).
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS reprendra le chargement jusqu'à ce qu'il soit terminé, ou jusqu'à ce qu'il ait besoin d'une nouvelle disquette.
- Lorsque l'EPS-16 PLUS a terminé le chargement des instruments, il charge le morceau (s'il y en a un) et installe tous les instruments copiés compris dans la banque.

Performance Presets

Une fois que vous avez chargé un certain nombre d'instruments dans l'EPS-16 PLUS , il y a tellement de combinaisons possibles pour sélectionner, empiler, mixer, et manipuler toutes les sortes d'instruments qu'il serait un peu compliqué d'avoir à réorganiser tout cela en temps réel. D'où l'utilité des Performance Presets ou Presets d'accès rapide.

Pour chaque banque que vous sauvegardez, vous pouvez créer huit Performance Preset ce qui vous permet de stocker différentes configurations de clavier. En sélectionnant un Performance Preset, vous recréer instantanément l'état de la "pile" au moment où le preste a été créé.
Dans chaque preset, les informations suivantes sont sauvegardées pour un rappel instantané :

- Quels instruments sont sélectionnés, désélectionnés, ou empilés (sur le "dessus" (en mode LOAD).
- Le statut de chaque bouton Patch Select, pour chaque Instrument/Piste.
- Le volume (Mix Level) de chaque Instrument/Piste.
- L'ajustement panoramique de chaque Instrument/Piste.
  Le numéro de Program Change de chaque instrument (comme sélectionné sur la page EDIT/Instrument).
- Les réglages des paramètres Transpose et Key Range de la page EDIT/Pitch.

Quand l'EPS est en mode LOAD, le voyant LOAD ne clignotant pas, appuyer sur les boutons numérotés de 1 à 8 (sur la pavé numérique de la face avant) pour sélectionner les huit Performance Presets.

Rappel : When the LOAD indicator is flashing, the display is showing you disk files for loading. When the LOAD indicator is lit but not flashing the display is showing you the name(s) of the of instruments in the internal memory.

Autres remarques sur les Performance Presets

- Appuyer sur "0" désélectionnera tous les instruments en mémoire, et les réglera à nouveau sur leurs paramètres d'origine Range, Transpose, Volume, etc... (c'est-à-dire les plus récents sauvegardés sur disque). Cette action annule les effets d'un preset précédemment sélectionné. Vous pouvez appuyer sur "0" à n'importe quel moment, même si aucun preset n'a été sélectionné, pour ramener les instruments à "leur point de départ".
- Si vous sauvegardez un instrument sur la disquette quand un preset est actif, toutes les valeurs courantes seront sauvegardées avec l'instrument. Faites attention de ne pas sauvegarder un instrument avec des paramètres bizarres dont vous auriez eu besoin accidentellement. Par sécurité, vous pouvez sélectionner le "Preset 0" (voir ci-dessus) avant d'effectuer une sauvegarde.
- Si aucun preset n'a été créé sur un des huit emplacements disponibles, appuyer sur ce chiffre n'aura aucun effet.

Créer un Performance Preset

Chaque fois que vous avez choisi quelques configurations d'instruments (dans le mode LOAD), et que vous voulez les conserver pour un emploi ultérieur, vous pouvez sauvegarder cette configuration en tant que Performance Presets, en suivant la procédure suivante :

- En mode LOAD, choisissez les configurations des instruments en mémoire que vous voulez sauvegarder.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Instrument***.
- Appuyez sur l'un des boutons ***flèches Gauche/droite*** jusqu'à ce que l'écran affiche CREATE PRESET.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou l'un des boutons ***flèches Haut/Bas*** pour choisir un nombre entre 1 et 8; ceci déterminera dans quel Performance Preset la configuration de clavier sera sauvegardée.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche COMMAND COMPLETED, et le preset est ainsi créé.
- Appuyez sur ***Load*** pour retourner sur le "dessus". En pressant sur le nombre du pavé numérique que vous avez sélectionné comme preset, vous rappelez instantanément cette configuration de clavier. Répétez cette procédure pour chaque Performance Preset que vous voulez créer, en choisissant pour chacun un nombre entre 1 et 8 sur le pavé numérique.

Important: Les Performance Presets sont sauvegardés sur la disquette uniquement en cas de sauvegarde du contenu de la mémoire sous forme de banque. Quand vous chargez une banque, tout preset qui était présent au moment où vous avez sauvegardé cette banque sera rechargé en même temps.

Suggestions pour l'utilisation des Performance Presets

L'utilisation la plus évidente des Performance Preset est d'avoir un accès instantané à différentes combinaisons de l'instrument choisi, empilé ou mixé de différentes manières. Voici quelques autres possibilités :

- Accès plus facile à des variations de Patch Select. Supposons que vous ayez sélectionné le Piano et "bloqué" quelques variations de patch, comme un Piano Honky-Tonk désaccordé. En créant un preset pendant que le patch correspondant est affecté, vous pourrez retrouver ce patch en sélectionnant le preset.
- Contrôler des instruments MIDI. Supposons que vous ayez créé des instruments MIDI pour séquencer des équipements externes à partir de l'EPS-16 PLUS. Chaque Performance Preset peut stocker un numéro de programme MIDI, un réglage de volume, une étendue de clavier, une transposition pour chacun des ces instruments. Quand vous sélectionnez un preset, chaque instrument ayant un statut MIDI ou BOTH (SEND KEYS TO=, dans la page EDIT/Instrument) enverra un ordre de changement de programme et une information de volume MIDI sur le canal MIDI désigné (vérifier que le paramètre TRANSMIT ON= INST CHAN, dans la page EDIT/System-MIDI). Les Performance Presets vous donnent la possibilité de stocker jusqu'à huit configurations totalement différentes. Cela vous permettra de rappeler aisément des empilements et des combinaisons d'instruments MIDI externes.

La Liaison MIDI

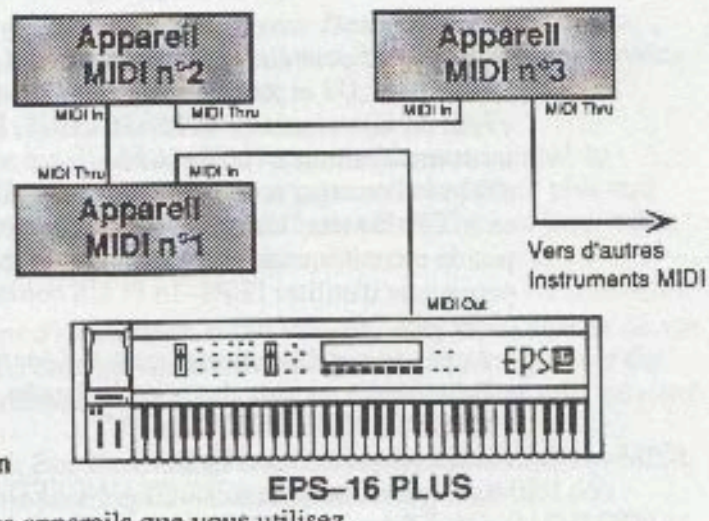
Musical Instrument Digital Interface (Interface Numérique pour Instruments de Musique)— ce lien magique vous permet de jouer de jouer sur un instrument (ou sur un ensemble d'instruments) à partir d'un autre instrument. MIDI est un standard qui a été accepté par les fabricants pour traduire les événements musicaux en données numériques qui sont transmises et reçues par les instruments MIDI.

Par exemple, lorsque vous jouez le DO du milieu sur l'EPS–16 PLUS, cela envoie instantanément à sa prise MIDI Out jack une série de nombres représentant un événement d'*Enfoncement de Touche*, ainsi que l'emplacement de la note sur le clavier et avec quelle force la touche a été enfoncée. Lorsque vous relâchez la touche, l'EPS–16 PLUS envoie un nombre signifiant *Touche Relâchée*. Un instrument MIDI connecté à l'EPS–16 PLUS peut recevoir et traduire ces nombres, il jouera donc lui-même le DO du milieu. La même chose se produit chaque fois que vous bougez un contrôleur, comme les molettes de Pitch ou de Modulation, ou lorsque vous sélectionnez un nouveau son — chacun de ces événements est transformé en une série de nombres qui sont transmis par la prise MIDI Out.

Contrôler des Appareils MIDI depuis EPS–16 PLUS — Liaisons MIDI

Vous pouvez utiliser les presets banks/performance de l'EPS–16 PLUS pour contrôler des instruments MIDI externes, augmentant ainsi considérablement le nombre de voix et de sons disponibles. Un instrument, une piste de séquence ou de Song track peut se voir assigné un statut MIDI (sur la page EDIT/Instrument) de manière à ne jouer qu'en MIDI, ou seulement LOCALement sur l'EPS–16 PLUS; ou les deux (BOTH) dans ce cas il jouera un son local *et* l'enverra sur son Canal MIDI désigné.

Pour contrôler plusieurs appareils MIDI, reliez d'abord les divers instruments de destination à l'EPS–16 PLUS, puis reliez-les les uns aux autres. Reliez la prise MIDI Out de l'EPS–16 PLUS à la prise MIDI In du 1er instrument. Puis reliez la prise MIDI Thru du 1er instrument à la prise MIDI In du 2ème instrument. Reliez la prise MIDI Thru du 2ème instrument à la prise MIDI In du 3ème instrument. Et ainsi de suite pour tous les appareils que vous utilisez.



Avec cette installation, après avoir réglé les Canaux MIDI, etc. (voir page suivante), chaque appareil recevra et jouera seulement les données qui lui sont destinées, et ignorera les autres. Ainsi, chaque instrument peut être joué depuis son propre clavier (ou depuis l'EPS–16 PLUS) sans affecter les autres, car les prises MIDI Thru transmettent seulement les données MIDI reçues, mais ne transmettent pas ce qui est joué sur l'instrument.

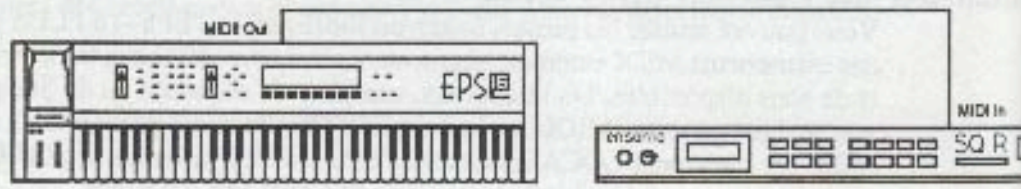
Cette installation est idéale pour contrôler tout ce qui provient de l'EPS–16 PLUS. Simplement en configurant un "Instrument MIDI" virtuel et en réglant l'Instrument•Track sur le même canal MIDI qu'un Instrument particulier, vous pouvez:

1) Jouer cet instrument depuis le clavier de l'EPS–16 PLUS;
2) Enregistrer une piste qui jouera en play back sur cet instrument lorsque vous jouerez la séquence ou le morceau (voir les chapitres sur la séquence); et
3) Envoyer des Program Changes à l'appareil de destination et régler son volume (en supposant que l'appareil reçoive le volume MIDI).

En d'autres mots, une fois que vous aurez fait les branchements appropriés et réglé la configuration MIDI des pistes et de tous les appareils de destination, vous pourrez utiliser le clavier de l'EPS–16 PLUS et sa face avant pour contrôler et enregistrer tous les instruments de votre "usine à gaz".

Configurer un "Instrument MIDI" virtuel

Supposons que vous ayez un synthétiseur (disons un SQ-R ENSONIQ) connecté à l'EPS–16 PLUS comme indiqué ci-dessous:



EPS–16 PLUS **SQ-R**

Vous voulez pouvoir sélectionner les sons du SQ-R depuis la face avant de l'EPS–16 PLUS et jouer ou séquencer depuis votre clavier de contrôle comme si c'était un instrument de El'PS–16 PLUS. Pour cela, vous pouvez configurer un instrument interne à l'EPS–16 PLUS qui ne contiendra aucune donnée d'échantillonnage, et ne sonnera pas sur l'EPS–16 PLUS mais jouera seulement en MIDI. De tels "Instruments MIDI", comme nous les appelons, utilisent très peu de mémoire, et peuvent être chargés instantanément depuis une disquette. Ils permettent d'utiliser l'EPS–16 PLUS comme clavier maître MIDI ou séquenceur.

- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Instrument***.
- Faites défiler vers la droite ou la gauche, jusqu'à ce que l'afficheur indique CREATE NEW INSTRUMENT.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
  L'afficheur indique SELECT UNUSED INST= 1. Le nouvel instrument sera créé à l'emplacement Instrument•Track indiqué. Vous pouvez sélectionner un autre emplacement (en appuyant sur un bouton Instrument•Track inutilisé), ou appuyez simplement sur ***Enter•Yes***.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
  L'EPS–16 PLUS créera un nouvel instrument sans nom à l'emplacement que vous aurez indiqué. Le nouvel instrument est sélectionné (son voyant inférieur est allumé). Notez qu'il ne contient ni layers ni wavesamples, et donc ne fera aucun son lorsque vous le jouerez sur le clavier, c'est un instrument virtuel.

- Appuyez sur ***Edit***, puis sur ***Instrument***.
  Ceci amène la page EDIT/Instrument où vous pouvez régler les caractéristiques de votre nouvel instrument.
- Utilisez les boutons fléchés pour faire défiler vers la gauche (ou la droite) jusqu'à ce que l'afficheur indique SEND KEYS TO = MIDI.
  Maintenant l'instrument jouera seulement en MIDI, envoyant les messages de touches, contrôleurs, etc. sur son canal MIDI.
- Avancez vers la gauche jusqu'au paramètre MIDI OUT CHANNEL = __.
  C'est le canal MIDI sur lequel l'instrument émettra. Supposons que le SQ-R dans notre exemple soit réglé pour recevoir sur le canal MIDI channel 3. Nous réglons ce paramètre sur MIDI OUT CHANNEL= 3. Maintenant cet instrument peut être sélectionné et joué sur l'EPS–16 PLUS.
- Nommez le nouvel instrument.
  Avancez vers la gauche jusqu'à ce que l'afficheur indique NAME = UNNAMED INST, et utilisez les boutons ***Fléchés*** pour nommer/renommer l'instrument. Donnez-lui un nom descriptif. Par exemple, SQR - CHAN 3.

- Appuyez sur ***Load*** pour revenir au mode LOAD, et sélectionner l'instrument MIDI.
  Le nom de l'instrument et son volume sont indiqués sur l'afficheur, comme pour tout autre instrument. Lorsque vous le jouerez sur votre clavier de contrôle vous entendrez le SQ-R.
- Vous pouvez sélectionner, désélectionner, ou empiler l'instrument MIDI comme vous le feriez d'un instrument normal.
- Vous pouvez modifier son étendue clavier pour qu'il ne joue que sur une zone particulière du clavier.
- Modifier son volume (en déplaçant le ***Curseur Data Entry***) enverra des changements de volume MIDI au SQ–R, vous permettant de mixer les niveaux omme vous le feriez d'un instrument normal.
- Sauvegardez le nouvel instrument sur disquette.
  Sauvegardez l'instrument sur une disquette formatée (comme indiqué au *Chapitre 11 — Fonctions de Stockage*). Vous pourrez le recharger plus tard dans n'importe le quel des huit emplacements Instrument•Track et jouer sur le SQ-R comme si vous chargiez et jouiez un échantillon.

Créez des "configurations d'instruments MIDI virtuels" adaptées à chacun de vos appareils à contrôler. Puis chargez-les en mémoire pour jouer et séquencer des instruments externes particuliers. Rappelez-vous seulement des conseils suivants:

- TRANSMIT ON = doit être sur INST CHAN sur la page EDIT/System•MIDI.
- Chaque appareil externe pour lequel vous créez un instrument MIDI doit toujours être réglé pour recevoir en mode POLY (ou MULTI), OMNI OFF, et toujours sur le même canal MIDI que celui assigné à l' instrument MIDI EPS–16 PLUS correspondant.
- Vérifiez que tout instrument de l'EPS–16 PLUS dont vous ne voulez pas envoyer les notes par MIDI (comme la plupart des instruments échantillonnés) est assigné à SEND KEYS TO = LOCAL. Puis sauvegardez le ou les instrument(s) sur disquette.

Conseils pour le Jeu sur Scène — Créer des Zones de Jeu (Splits)

Un des usages les plus communs des presets est la répartition du clavier (split), grâce à laquelle votre main gauche joue un son d'"accompagnement" et votre main droite un son "solo". C'est très simple à régler sur l'EPS–16 PLUS en empilant les deux sons et en leur assignant différentes étendue de clavier. Vous pouvez sauvegarder cet arrangement comme preset de manière à rappeler cette configuration de clavier chaque fois que vous sélectionnerez ce preset. En fait, cette méthode vous permet de créer jusqu'à huit points de split sur le clavier.

Comme chaque instrument•track du clavier splité dispose de sa propre valeur de Transposition, vous n'êtes pas limité par les notes du clavier. Sur la page Edit/Instrument, réglez l'étendue des notes que vous voulez jouer puis transposez le son vers le haut ou le bas jusqu'à ce qu'il joue dans la tessiture que vous souhaitez.

Page EDIT/Instrument

Les paramètres de cette page contrôlent les attributs de chaque Instrument séparément. Pour accéder à ces paramètres, appuyez sur ***Edit***, puis sur ***Instrument***.

EDIT INST	PATCH (Layer On/Off)
	Pressez Edit / Instrument / 0

Utilisation des Boutons Patch Select

Les deux boutons de Patch Select situés sur la gauche de la face avant peuvent être programmés afin d'accéder en temps réel à quatre configurations de sons complètement différentes. Les autres sons peuvent aussi bien être un nouvel ensemble d'échantillons que les mêmes échantillons avec des enveloppes différentes, ou une version avec effet chorus, ou encore une étendue de clavier différente.

En appuyant sur un ou deux de ces boutons, vous sélectionnez différentes couches ou Layers à jouer. C'est-à-dire un groupe de wavesamples réparties sur le clavier. Chaque instrument peut contenir jusqu'à huit layers. Pour chacun des quatre Patches possibles, un des huits layers peut être déclenché ou non.

- Les boutons Patch Select sont "momentanés". Un patch différent sera actif uniquement les notes jouées pendant que le bouton est enfoncé, à moins que vous n'ayez "verrouillé" ce patch.
- Verrouiller un patch, c'est le maintenir actif sans avoir à conserver le doigt appuyé sur le bouton Patch Select correspondant. Pour y parvenir, il suffit de presser à nouveau le bouton ***Instrument•Track***, tout en tenant enfoncé le bouton Patch Select.
- Pour retourner au patch par défaut (aucun bouton de patch enfoncé), appuyez à nouveau sur le bouton ***Instrument•Track***, sans tenir enfoncé un bouton de Patch Select.

Programmation des Patches

Ce paramètre vous permet de programmer le jeu de combinaisons différentes de layers selon le bouton Patch Select enfoncé.

Pour programmer les patches:

- Sélectionnez l'instrument dans lequel vous voulez programmer les patches.
- Sélectionnez le paramètre 00 PATCH (aucun bouton de patch select enfoncé).
- Aucun bouton Patch Select n'étant enfoncé, utilisez les boutons ***flèches gauche/droite*** pour sélectionner les layers individuels, et les boutons ***flèches Haut/Bas*** pour les activer ou les désactiver. Ceci programme le patch par défaut (correspondant à "aucun bouton Patch Select enfoncé").

Voici un exemple de réaction typique d'un instrument à la pression des différents boutons Patch Select .

Lorsqu'aucun bouton Patch Select n'est enfoncé:	L'afficheur Indique:	00 PATCH= 1 - - - - - - -
 *Patch Select* Presse:	L'afficheur Indique:	0* PATCH= 2 - - - - - -
 *Patch Select* Presse:	L'afficheur Indique:	*0 PATCH= - 3 4 - - - -
 *Patch Select* Presse:	L'afficheur Indique:	** PATCH= - - - - 5 6 7 8

- Un chiffre signifie qu'un layer donné est activé dans ce patch.
- Un tiret signifie que le layer est désactivé dans ce patch. On ne l'entendra pas.

- Une fois que le patch par défaut est programmé, pressez le bouton Patch Select gauche. Remarquez que le caractère à gauche de l'afficheur est maintenant un astérisque à la place du zéro. Ceci indique l'état de ce bouton Patch Select particulier.
- Le bouton Patch Select gauche toujours enfoncé, utilisez les boutons ***flèches gauche/droite*** pour sélectionner les layers individuels, et les boutons ***flèches Haut/Bas*** pour les activer ou les désactiver, comme vous l'avez fait pour le patch par défaut.
- Répétez la procédure avec le bouton Patch Select droit tenu enfoncé, puis avec les deux boutons Patch Select tenus enfoncés.
- N'oubliez pas de sauvegarder l'instrument après avoir fait des modifications.

Les boutons de Patch Select sont transmis et reçus par MIDI comme contrôle MIDI 70.

EDIT INST	**KEYDOWN LAYERS**
	Pressez Edit / Instrument / 1

Pour déterminer quel(s) layer(s) seront déclenchés lors de l'enfoncement des touches sur le clavier.

- Sélectionnez KEYDWN LAYERS=########. A l'aide du curseur et des boutons ***flèches Haut/Bas***, sélectionnez soit un numéro (layer activé à l'enfoncement), soit un tiret (layer désactivé à l'enfoncement) à cet emplacement.

EDIT INST

KEYUP LAYERS

Pressez Edit / Instrument / 2

Cette page indique le(s) layer(s) qui seront déclenchés lors du relâchement d'une touche. Pensez par exemple au "bink" fait par un clavecin lorsque vous relachez une touche. Cette sonorité de relâchement peut être échantillonnée séparément, et placée dans un layer que vous assignerez comme layer "Keyup", c'est à dire de relâchement. Si vous désirez qu'un layer ne soit déclenché que lorsque les touches sont relâchées, désactivez-bien ce layer dans le paramètre KEYDWN LAYERS.

- Sélectionnez KEYUP LAYERS=########. A l'aide du curseur et des boutons ***flèches Haut/Bas***, sélectionnez soit un numéro (layer activé au relâchement), soit un tiret (layer désactivé au relâchement) à cet emplacement.

EDIT INST

MIDI OUT CHANNEL

Pressez Edit / Instrument / 3

Cette page permet de déterminer le canal MIDI transmis par l'instrument, si le paramètre TRANSMIT ON= de la page EDIT/System-MIDI est réglé sur INST CHANNEL. N'importe lequel des 16 canaux MIDI peut être sélectionné.

Si TRANSMIT ON=BASE CHANNEL, l'EPS-16 PLUS ne transmet que sur le canal MIDI de base (également sélectionné dans la page EDIT/System-MIDI), quel que soit le canal MIDI sélectionné.

De plus, si l'instrument a été assigné au statut LOCAL, le canal MIDI assigné ici n'a aucune importance — le jeu de cet instrument ne transmet aucune information MIDI.

Valeurs: Canaux MIDI 1 à 16

EDIT INST

MIDI OUT PROGRAM

Pressez Edit / Instrument / 4

Cette page vous permet de choisir quel numéro de program change doit être transmis par MIDI lorsque l'instrument est sélectionné. Si l'instrument a été assigné au statut LOCAL, la valeur de ce paramètre importe peu, puisque l'instrument ne transmet pas de Program Changes. Le program de chaque piste transmis par MIDI Out est stocké dans les huits Performance Presets, vous pouvez donc les utiliser pour transmettre de nouveaux Program Changes à partir des instruments ayant le statut MIDI ou BOTH.

Valeurs: de 1 à 128

EDIT INST	**PRESSURE MODE**
	Pressez Edit / Instrument / 5

Si TRANSMIT=INST CHAN (dans la page EDIT/System-MIDI), ce paramètre détermine le type de pression — monophonique, Poly-Key, ou pas de pression—qui est transmis par le canal MIDI de l'instrument. Si l'instrument est assigné au statut LOCAL (paramètre MIDI STATUS, plus loin dans cette section), le paramètre détermine le type de pression (si pression il y a) qu'il reconnaitra lorsque vous jouerez sur le clavier.

Lorsque PRESSURE=OFF:
- L'instrument ne transmet ni ne reçoit la pression par MIDI.
- Les voix internes jouées par le clavier ou le séquenceur ne reconnaissent pas la pression.
- Le séquenceur n'enregistre pas la pression dans les pistes. Il rejoue cependant la pression si celle-ci a été enregistrée préalablement dans une piste.

NOTE: Il est préférable de sélectionner PRESS=OFF lorsque vous n'avez pas besoin ou que vous ne voulez pas de la pression pour un instrument donné, en particulier avec le séquenceur: la pression dévore rapidement la mémoire du séquenceur. Lorsque vous enregistrez une piste, que ce soit interne ou MIDI, avec un son qui ne répond pas à la pression, réglez ce paramètre sur OFF. Ceci évite de gâcher la mémoire du séquenceur, et d'embouteiller le flux MIDI par des données de pression inutiles.

Lorsque PRESSURE=KEY:
- Les voix internes jouées par le clavier ou le séquenceur ne reconnaissent que la pression polyphonique
- Le séquenceur enregistre la pression polyphonique dans les pistes que vous enregistrez.
- L'EPS-16 PLUS ne transmet que la pression polyphonique par MIDI. Cependant, les pressions monophonique ou polyphonique sont reconnues par MIDI.

Lorsque PRESSURE=CHAN:
- Les voix internes jouées par le clavier ou le séquenceur ne reconnaissent que la pression monophonique
- Le séquenceur enregistre la pression monophonique dans les pistes que vous enregistrez.
- L'EPS-16 PLUS ne transmet que la pression monophonique par MIDI. Cependant, les pressions monophonique ou polyphonique sont reconnues par MIDI.

Pour l'instant, la pression monophonique est reconnue par plus d'appareils MIDI que la pression polyphonique. Si vous jouez ou séquencez un appareil MIDI extérieur à partir de l'EPS-16 PLUS, et que la pression ne semble pas produire d'effet, il se peut que l'EPS-16 PLUS soit réglé sur la transmission de la pression polyphonique, et que l'instrument récepteur ne reconnaisse que la pression monophonique. Dans ce cas, réglez ce paramètre sur PRESSURE=CHAN lorsque vous jouez ou séquencez cet instrument.

EDIT INST	**MIDI STATUS**
	Pressez Edit / Instrument / 8

Ce paramètre détermine si l'instrument jouera en mode local (LOCALLY) — seulement sur l'EPS-16 PLUS, ou en MIDI ou les deux (BOTH). Les quatre réglages possibles sont :

- BOTH — Les notes, les contrôles, etc. sont joués localement et sont envoyés via MIDI, lorsque l'instrument est joué à partir du clavier ou du séquenceur.
- LOCAL — L'instrument ne joue que les sons internes, et ne transmet aucune donnée via MIDI.
- MIDI — Les notes, les contrôles, etc. sont transmis via MIDI lorsque l'instrument est joué à partir du clavier ou du séquenceur. L'instrument ne déclenche absolument pas les sons de l'EPS-16 PLUS. Cependant, les données MIDI reçues déclenchent les sons internes. Ce mode peut se comparer au LOCAL OFF de certains claviers. Utilisez-le lorsque vous voulez créer des Instrument/Pistes "uniquement MIDI" pour commander des séquences ou des appareils MIDI.
- EXT — Identique à MIDI, mais les données MIDI reçues ne déclencheront pas les sons internes.

Note: Ces réglages sont effectifs seulement lorsque TRANSMIT ON=INST CHANNEL sur la page EDIT/System•MIDI.

EDIT INST	**SIZE (Taille en blocs)**
	Pressez Edit / Instrument / 7

L'afficheur indique la quantité de mémoire interne occupée par l'instrument. *Ce n'est qu'une indication* qui ne peut être modifiée. La taille est indiquée en blocs. Un bloc = 256 échantillons (ou mots). Quatre blocs = 1k échantillon/mot.

Lorsque vous désirez savoir s'il reste assez de place sur une disquette pour y stocker un instrument en particulier, vous pouvez comparer la taille de l'instrument (indiquée ici) au FREE DISK BLOCKS indiqué dans la page EDIT/System•MIDI.

EDIT INST	**INST NAME**
	Pressez Edit / Instrument / 8

Ce paramètre vous permet de modifier le nom d'un instrument existant, ou de donner un nom à l'instrument que vous venez de créer. L'afficheur indique le nom en douze caractères de l'instrument, avec un curseur soulignant le premier caractère. Les instruments nouvellement crées ou échantillonnés sont nommés UNNAMED INST.

- Sélectionnez NAME=####. Nommez/renommez l'instrument à l'aide des boutons ***fléchés.***

EDIT INST	**PATCH SELECT**
	Pressez Edit / Instrument / 9

Diffère du paramètre PATCH (abordé plus tot dans cet chapitre), du fait que ce paramètre vous permet de "verrouiller" de façon permanente une des quatre combinaisons des boutons de patch, ou de sélectionner un mode spécial "held" (tenu). Le paramètre PATCH, d'un autre côté, permet de programmer les layers activés par les diverses combinaisons des boutons Patch Select.

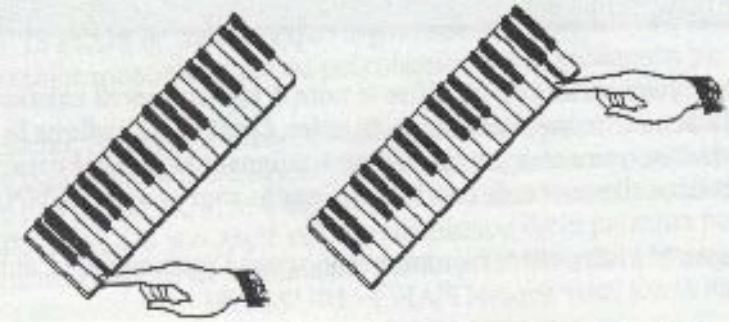
Réglage	Patch utilisé par la Piste
LIVE	utilise le statut courant des boutons pour sélectionner un patch
-00-	utilise toujours le patch 00
-0*-	utilise toujours le patch 0*
-*0-	utilise toujours le patch *0
-**-	utilise toujours le patch **
HELD	utilise le patch fixé par la première touche enfoncée en tenant le bouton de patch

La valeur HELD est spéciale, puisque elle vous permet de bloquer une combinaison des boutons Patch Select, en jouant une touche du clavier pendant que l'on presse le/les boutons Patch Select. La première touche que vous jouez après avoir touché les boutons Patch Select permet de bloquer cette combinaison. Vous pouvez ensuite continuer à jouer sans avoir à toucher aux boutons Patch Select, ce qui facilite le jeu à 2 mains. Si vous désirez revenir au patch 00, pressez l'un ou l'autre des boutons Patch Select, puis relâchez-le *avant* de jouer la note suivante. Ceci permet de garder le patch 00.

EDIT INST	**INSTRUMENT KEY RANGE**
	Pressez Edit / Instrument / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Ce paramètre vous permet de régler l'étendue clavier de l'instrument. La disposition des étendues clavier est très importante pour la création de splits et de superpositions (voir plus tôt dans cet chapitre pour plus de détails). L'EPS-16 PLUS vous permet de programmer l'affectation clavier de façon très simple.

• Sélectionnez la moitié LO_ du paramètre Key Range, puis:



1. Jouez la note basse

2. Jouez la note haute

Lorsque vous avez entré l'affectation clavier, changez de page avant de rejouer sur le clavier. Le paramètre Instrument Key Range reste actif lorsqu'il est dans l'afficheur.

Rappel: Si vous réglez la touche basse (LO) *au-dessus* de la touche haute (HI), l'instrument est de facto désactivé, et ne produira aucun son. Si c'est le cas, reprogrammez les paramètres.

EDIT INST	**TRANSPOSE**
	Pressez Edit / Instrument / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Chaque instrument peut avoir sa hauteur transposée (augmentée ou diminuée) par octave et demi-ton à l'intérieur d'une étendue de huit octaves. Le réglage de la transposition affecte à la fois la hauteur jouée par les sons internes de l'EPS-16 PLUS et le numéro de note transmis par MIDI.

Les boutons ***flèches Gauche/Droite*** font passer le curseur (tiret en souligné indiquant le champ actif) de Octave à Demi-ton et vice versa.

Valeurs :	Paramètre Octave	de -4 à +4 octaves
	Paramètre Demi-ton (Semitone)	de -11 à +11 demi-tons*

* Il est possible d'étendre la transposition au-delà de l'étendue normale à l'aide des boutons flèche Haut/Bas, en réglant la valeur en demi-ton sur + ou - huit octaves et 11 demi-tons, bien que le résultat puissent être inattendu.

Page COMMAND/Instrument

CMD INST	CREATE NEW INSTRUMENT
	Pressez Command / Instrument / 0

Cette commande vous permet de créer un nouvel instrument. Utile pour créer des instruments qui ne feront que jouer par MIDI (Instruments MIDI).

- Sélectionnez CREATE NEW INSTRUMENT.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique SELECT UNUSED INSTR=## (Sélectionnez un instrument inutilisé).
- Pressez le bouton d'un instrument inutilisé.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique COMMAND COMPLETED.

CMD INST	COPY INSTRUMENT
	Pressez Command / Instrument / 1

Cette commande vous permet de copier l'instrument sélectionné. Utile pour créer des copies d'instruments sur plusieurs pistes d'une séquence. Les copies n'utilisent pas de mémoire, elles ne font que "désigner" les données de l'instrument d'origine.

- Sélectionnez COPY INSTRUMENT.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique SELECT UNUSED INSTR=## (Sélectionnez un instrument inutilisé).
- Pressez le bouton d'un instrument inutilisé.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique COMMAND COMPLETED.

Raccourci:

- Vérifiez que l'instrument que vous voulez copier est sélectionné.
- Tout en tenant enfoncé le bouton ***Instrument•Track*** où vous voulez copier l'instrument sélectionné, pressez ***Enter•Yes***.

CMD INST	DELETE INSTRUMENT
	Pressez Command / Instrument / 2

Cette commande vous permet d'effacer l'instrument sélectionné de la mémoire interne. Remarquez que cette commande n'a pas d'effet sur les fichiers des disquettes, mais uniquement sur la mémoire RAM.

- Sélectionnez DELETE INSTRUMENT.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique DELETE (nom de l'instrument)
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique COMMAND COMPLETED.

Raccourci:

- Vérifiez que l'instrument que vous voulez effacer est sélectionné.
- Tout en tenant enfoncé le bouton ***Instrument•Track*** de l'instrument que vous voulez effacer, pressez ***Cancel•No***.

CMD INST	**SAVE INSTRUMENT**
	Pressez Command / Instrument / 3

Cette commande vous permet de sauvegarder l'instrument sélectionné sur une disquette (ou un disque dur). Consultez le *Chapitre11 — Fonctions de Stockage*, pour plus de détails.

CMD INST	**SAVE BANK**
	Pressez Command / Instrument / 4

Cette commande vous permet de sauvegarder la Banque en cours. Consultez le *Chapitre 11 — Fonctions de Stockage*, pour plus de détails.

CMD INST	**CREATE PRESET**
	Pressez Command / Instrument / 5

Cette commande vous permet de créer chacun des huit Performance Presets compris dans une Banque. Voir Performance Presets plus tôt dans ce chapitre pour plus de détails.

CMD INST	**DELETE INST EFFECT**
	Pressez Command / Instrument / 6

Cette commande efface la partie Effet d'un instrument. C'est un économiseur de mémoire assez pratique. Si votre mémoire est limitée, et que vous utilisez plusieurs instruments avec seulement l'effet de la Banque, l'effacement de l'effet de chaque instrument individuel en mémoire permet de libérer suffisamment de mémoire pour caser cette dernière piste. L'effacement de l'effet d'un instrument enlève trois blocs à sa taille.

Après avoir exécuté cette commande, l'instrument en lui-même ne contient pas d'effet. Cependant, il peut toujours utiliser les effets BANK ou ROM.

Chapitre 4 — Effets

Comprendre les Effets de l'EPS–16 PLUS . . . . . 4 - 1
Type d'Effet . . . . . 4 - 2
Sélection des Effets . . . . . 4 - 3
Instruments et Banques . . . . . 4 - 4
Quand les nouveaux effets sont-ils chargés dans le processeur de signal (ESP) ? . . . . . 4 - 4
Contrôle en temps réel des pistes avec les Effets Bank . . . . . 4 - 4
Programming Effects:
Les Bus d'Effets . . . . . 4 - 5
Fonction Simple de Mixage d'Effets . . . . . 4 - 5
Mixage des Effets . . . . . 4 - 6
Fonction Double de Mixage d'Effets . . . . . 4 - 6
Fonction Triple de Mixage d'Effets . . . . . 4 - 7
Paramètres des Effets:
Hall Reverb, Reverb 44KHZ, Room Reverb . . . . . 4 - 8
Delays Doubles, Delays 44KHZ . . . . . 4 - 9
Chorus + Reverb . . . . . 4 - 10
Phaser + Reverb . . . . . 4 - 11
Flanger + Reverb . . . . . 4 - 12
Rotating Speaker + Reverb . . . . . 4 - 13
Chorus + Reverb + Digital Delay . . . . . 4 - 14
Compression + Distortion + Reverb . . . . . 4 - 15
Distortion + Chorus + Reverb . . . . . 4 - 16
Wah + Distortion +Reverb . . . . . 4 - 17
Page COMMAND/Effects . . . . . 4 - 18

Comprendre les Effets de l'EPS–16 PLUS

L'EPS-16 PLUS dispose d'un puissant processeur de signal pouvant produire de nombreux effets. De plus, ses fonctions sont intégrées au reste de l'échantillonneur, plutôt que simplement ajoutées à celui-ci. Le système flexible de bus et les nombreuses possibilités de contrôle en temps réel rendent *dynamiques* les effets de l'EPS-16 PLUS.

L'EPS-16 PLUS est équipé d'un système numérique sophistiqué de traitement de signal, dérivé du chip Ensoniq ESP (Ensoniq Signal Processing). L'ESP est conçu spécialement pour le traitement numérique du signal audio, et dans l'EPS-16 PLUS, il fonctionne en conjonction avec la troisième génération du chip DOC (Digital Oscillator Chip), le DOCIII, et un convertisseur Numérique/Analogique 16 bits externe, fournissant un signal de sortie de haute qualité.

Le traitement numérique du signal a été conçu pour compléter les fonctions temps réel sophistiquées de l'EPS-16 PLUS, et la plupart des effets peuvent voir certains de leurs paramètre modulés par différents contrôles en temps réel, comme la molette de modulation, la pression Poly-Key, et bien d'autres.

Les effets sont totalement programmables, et peuvent être adaptés à une application particulière. Les effets sont la plupart du temps stockés comme partie d'un Instrument, bien que chaque Banque possède son propre effet indépendant. Chaque type d'effet est traité un peu différemment, et sera décrit individuellement plus loin dans ce chapitre.

Types d'Effets

L'EPS-16 PLUS dispose de trois types d'effets distincts : les Effets d'Instruments, les Effets de Banques et les Effets en ROM, chaque type se comportant différemment.

Effets d'Instrument

Chaque effet chargé dans l'EPS-16 PLUS contient un effet et une série complète de paramètres qui déterminent la façon dont cet effet va sonner. L'effet est présent même si aucune des voix composant le son n'est routée vers lui (c'est à dire si toutes les voix sont transmises vers le bus AUX 1 - Voir le chapitre Page AMP), ou si FX=OFF, BANK ou ROM dans la page EFFECT/SELECT•Bypass. Chaque fois que vous sauvegardez un son, les réglages concernant l'effet sont aussi sauvegardés avec lui.

L'effet est affiché en pressant le bouton ***Effect/Select•Bypass*** et édité en pressant les boutons ***Edit***, puis ***Effects***. Les paramètres appartenant à chaque effet sont décrits dans la partie Paramètres des Effets de ce chapitre.

Effets de Banque

Chaque banque contient un effet et une série complète de paramètres. Cet effet s'applique à tous les instruments/pistes (ou aux sons des instruments) qui sont routés vers l'un ou l'autre des bus FX. Les Effets d'Instruments peuvent être considérés comme des effets *particuliers* et les Effets de Banques comme des Effets globaux.

L'effet est sauvegardé avec chaque banque. Il subsiste jusqu'à ce qu'une nouvelle banque soit sélectionnée, à moins qu'il ne soit modifié. Passer d'un instrument à l'autre à l'intérieur d'une banque ne sélectionne pas un nouvel effet.

Lorsqu'un fichier effet indépendant (qui n'est rattaché ni à un instrument, ni à une banque) est chargé à partir du disque dans l'EPS-16 PLUS, il est placé à l'emplacement de l'effet Banque.

L'effet associé à la banque est affiché en pressant le bouton ***Effect/Select•Bypass*** et édité en pressant le bouton ***Effects***.

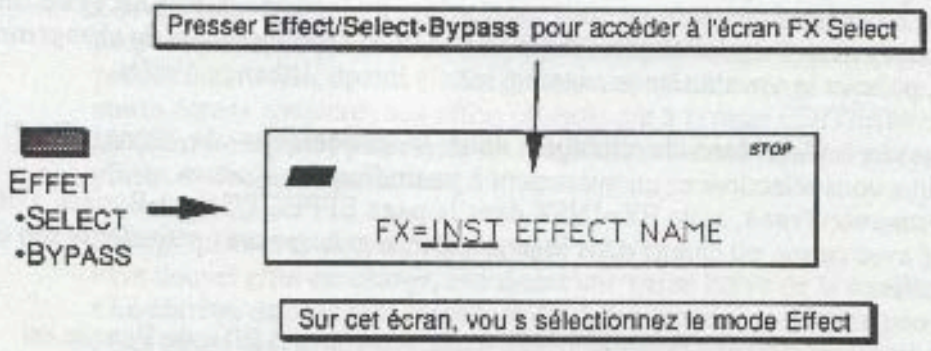
Effets en ROM

En plus de l'effet de Banque, qui peut être changé en chargeant un nouvel effet à partir du disque, ou par la commande COPY CURRENT EFFECT (sur laquelle nous reviendrons plus tard), il existe 13 effets ROM supplémentaires.

Les effets ROM sont similaires aux effets Banque puisqu'ils fonctionnent globalement, affectant tous les instruments en mémoire. Cependant, ils diffèrent par le fait que contrairement aux effets de Banque, qui peuvent être remplacés, les effets ROM sont stockés en mémoire ROM (*Read Only Memory, Mémoire de Lecture Seule*), et résident en permanence dans l'EPS-16 PLUS. Même lorsque celui-ci est éteint, les effets ROM restent en mémoire.

Les effets ROM sont affichés par l'appui du bouton ***Effect/Select•Bypass***. Si vous modifiez un paramètre d'un effet ROM, cet effet est instantanément copié à l'emplacement de l'effet Banque, où vous pouvez l'éditer à loisir.

Sélection des Effets



FX=	OFF	INST	BANK/ROM
	Si OFF est sélectionné, tous les sons restent sans effets (dry), quel que soit le réglage de leur sortie.	Si INST est sélectionné, les instruments contrôlent l'effet. Dans ce mode, chaque fois qu'un instrument est choisi, son effet associé est chargé dans l'EPS-16 PLUS. Tout instrument empilé utilisera l'effet des instruments primaires.	Les effets BANK et ROM sont des effets GLOBAUX. Etant sélectionnés, ils deviennent les effets de tous les instruments. Chacun gardant le contrôle de sa sortie Bus et du Mixage.

Le paramètre principal de la page EFFECT/Select•Bypass est le sélecteur d'effet. Changer ce paramètre provoquera la sélection d'un nouvel effet, ce qui provoquera le changement des paramètres disponibles dans la page EDIT/Effects. Ce paramètre peut également changer le type de l'effet, qui va affecter l'interaction entre les instruments individuels de la mémoire interne et l'effet (voir le paragraphe précédent sur les types d'effet). Sélectionner un nouvel effet réglera automatiquement tous les paramètres d'effet à leur valeur par défaut, pour ce nouvel effet. Les effets ROM, qui résident en permanence dans la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS sont sélectionnés ici. Les effets ROM disponibles sont :

HALL REVERB	Salle, réflexions de gauche à droite (transversales)
44KHZ REVERB	Réverb "Hall" avec une vitesse de lecture de 44kHz
ROOM REVERB	Emulation d'une petite pièce
DUAL DELAYS	Delay double avec temps de retard gauche et droite séparés
44KHZ DELAYS	Delay double avec une vitesse de lecture de 44kHz
CHORUS + REVERB	Chorus à quatre voix combiné avec une reverb
PHASER+REVERB	Combinaison de phasing et de reverb
FLANGER+REV	Combinaison flanger et reverb
ROT. SPKR+REV	Simulateur de HP tournant avec reverb et distorsion
CHOR+REV+DDL	Chorus avec reverb + Delay numérique (Digital)
CMP+DIST+REV	Compression, Distorsion et Reverb. Excellent pour les simulations de guitare amplifiée avec feedback acoustique.
DIST+CHO+REV	Distorsion avec et reverb
WAH+DIST+REV	Effet de "Volume-Wah" avec distorsion et reverb

Instruments et Banques

La configuration complète des effets, y compris les valeurs de tous les paramètres d'effets, est sauvegardée lorsque vous sauvegardez un instrument. Elle est également sauvegardée avec chaque banque. L'EPS-16 PLUS est intelligent lors du changement d'effet, puisque le son s'arrête pendant un instant lorsqu'il change d'effet.

Quand les nouveaux effets sont-ils chargés dans le processeur de signal (ESP) ?

- Lorsque vous sélectionnez un instrument à partir d'un des boutons ***Instruments•Track***, avec FX=INST dans la page EFFECT/Select•Bypass, l'effet sauvé avec ce son est chargé dans le processeur, et vous pouvez entendre le son et son effet.

- Lorsque vous sélectionnez une nouvelle banque, un nouvel Effet de Banque est chargé dans le processeur.
- Lorsque vous chargez un nouvel effet individuel (qui ne fait pas partie d'une banque ou d'un instrument), celui-ci est chargé dans le microprocesseur et devient le nouvel effet de la Banque.

- Lorsque vous sélectionnez ou superposez un Instrument/Track avec FX=INST dans la page EFFECT/Select•Bypass, l'effet *ne change pas*.

Chaque fois qu'un nouvel effet est chargé dans le processeur, la sortie audio est coupée pendant un court instant, permettant le chargement des instructions créant le nouvel effet dans le processeur. Si un effet ne diffère que par des valeurs de paramètres différentes, alors cette coupure peut ne pas avoir lieu.

Contrôle en temps réel des pistes avec les Effets Bank

Lors de l'utilisation d'un effet Bank, tous les instruments de la mémoire interne sont routés vers le même effet global. De façon à avoir un contrôle séparé pour chaque instrument, deux paramètres de la page EDIT/Track déterminent la façon dont chaque instrument se comporte avec l'effet Bank.

- OUT — Ce paramètre détermine vers lequel des bus est envoyé l'instrument. Les options sont: WAVESAMPLE, BUS1, BUS2, BUS3, AUX1 et ROTATE. A l'aide de ce paramètre, vous pouvez donner aux instruments des mixages différents entre "wet/dry" ou entre les effets d'un multieffet.

- EFFECT CONTROL — Ce paramètre détermine si les contrôles d'un instrument particulier sont affectés au contrôle de l'effet. C'est un paramètre important lors de l'utilisation d'un effet Bank, puisque tous les instruments sont routés vers le même effet. Une confusion peut survenir si plusieurs instruments envoient des valeurs de contrôle contradictoire au même effet.

Ces deux paramètres seront abordés en détail dans le *Chapitre 8 — Principes d'Edition du Séquenceur*.

Programmation des Effets

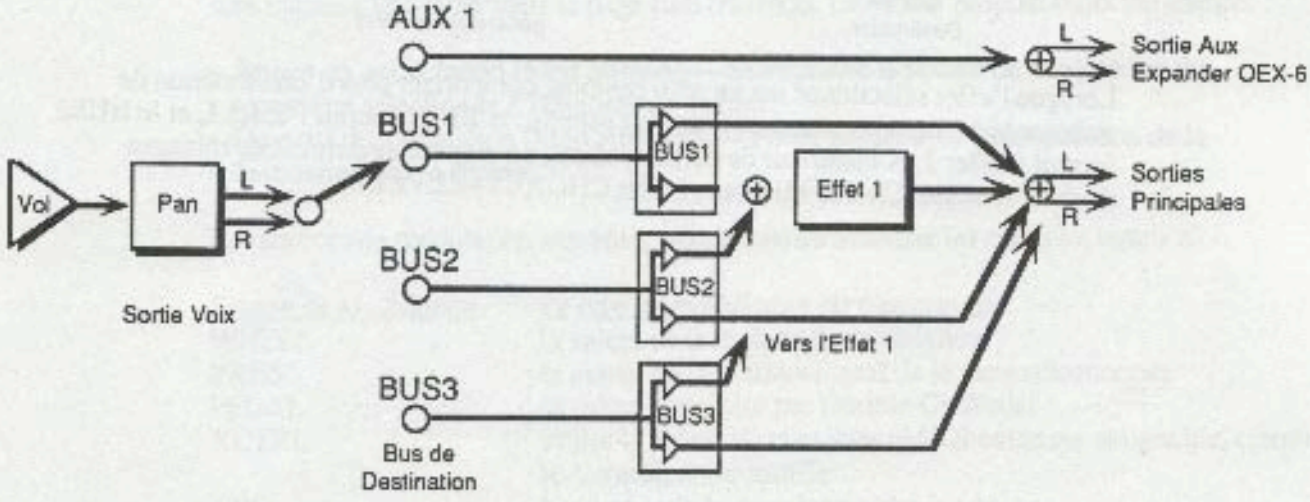
Les effets de l'EPS-16 PLUS sont programmables très finement. Chaque type d'effets propose plusieurs paramètres. La page EFFECT/Select•Bypass contient le paramètre permettant de sélectionner l'effet qui sera utilisé. Cette page contrôle la façon dont les autres écrans consacrés aux effets (se trouvant à la page EDIT/Effects) seront configurés et affichés. Lorsque ce paramètre est modifié, un nouvel effet est sélectionné, et il se passe plusieurs choses importantes.

Lorsqu'un nouvel effet est sélectionné:
- Un nouvel effet est chargé, entrainant une pause brève de la sortie audio.
- Le nombre de sons et la fréquence d'échantillonnage en lecture peuvent changer.
- Les pages des paramètres d'effet sont redéfinies pour l'effet sélectionné.
- Les valeurs des paramètres d'effet sont réglées sur leur valeur par défaut pour cet effet.

Les Bus d'Effet

La sortie de chaque voix de l'EPS-16 PLUS est assignée à un bus stéréo. Un bus, comme le bus d'une table de mixage, mixe toutes les voix assignées à ce bus en une seule paire stéréo. Sur les quatre bus de l'EPS-16 PLUS, trois sont envoyés dans le processeur d'effets (BUS1, BUS2 et BUS3), et le quatrième est directement envoyé aux sorties Aux de l'extension de sortie OEX-6, ce qui court-circuite tout traitement (dry). L'assignation du bus de destination à chaque voix se fait dans la page EDIT/Amp. Les réglages de voix correspondant au son peuvent être remplacés par celui de chaque banque dans la page EFFECT/Select•Bypass.

Fonction Simple de Mixage d'Effets



L'illustration ci-dessus montre les bus d'effet et le mixage en sortie. Chaque voix est assignée à un des quatre bus stéréo, qui contournent ou passent par le processeur d'effet. Les lignes en gras indiquent des circuits stéréo. Certains effets, comme HALL. REVERB ont aussi un mixage wet/dry du BUS3 dans l'Effet 1.

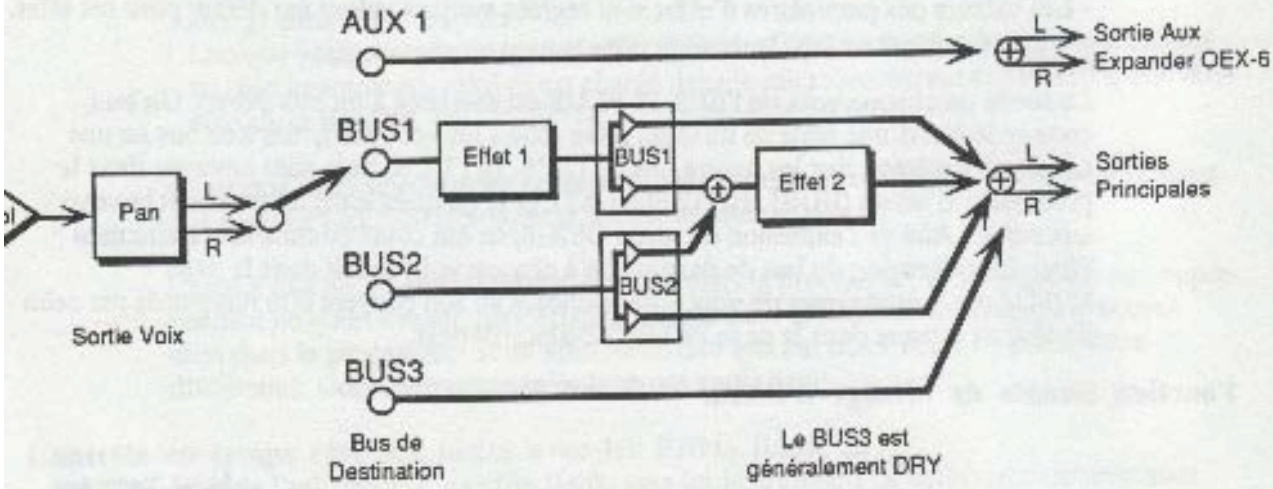
Note: Les BUS2 et BUS3 sont "partagés" par l'architecture interne des effets et les sorties BUS2 et BUS3 du boitier optionnel d'extension sorties OEX-6. Ils peuvent être retirés du circuit des effets internes, si besoin est. Consultez le Chapitre 2 pour plus de détails.

Mixage des Effets

Tous les effets possèdent des contrôles de mixages différents pour les BUS1, BUS 2 et BUS32. Ils sont accessibles sur trois écrans dans la page EDIT/Effects, et auront des comportements différents selon l'effet qu'ils contiennent.

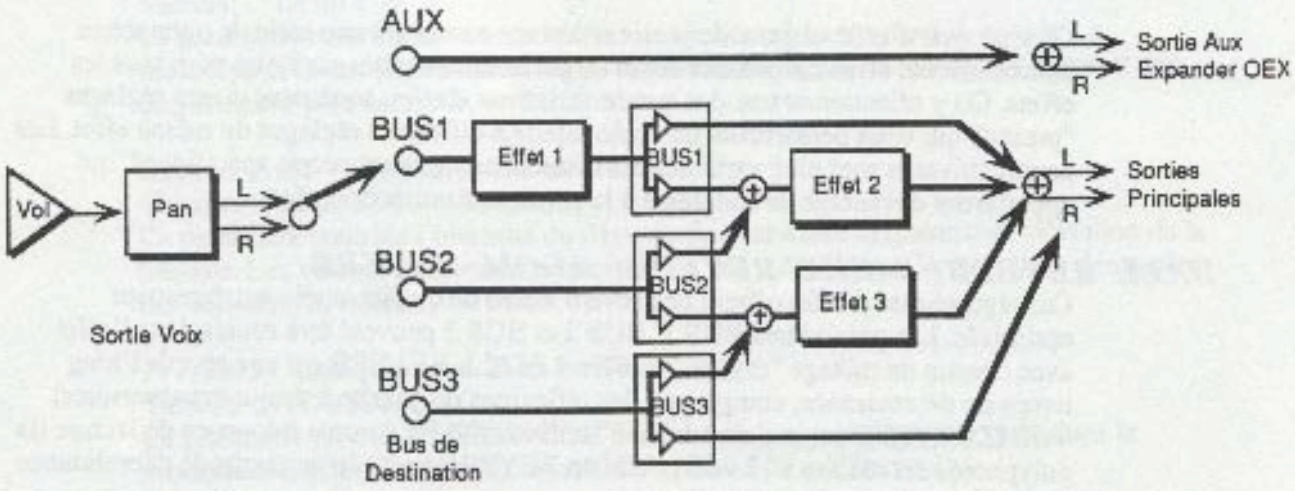
Lorsqu'un effet ne comportant qu'une seule fonction de traitement (comme la reverb) est sélectionné, les bus BUS1 et BUS2 sont routés vers lui. Avec un effet double ou multiple, le BUS1 dirigera en général le signal vers les deux ou vers tous les effets, et le BUS2 uniquement vers le second effet. Dans la plupart des cas, le BUS3 est réservé comme routage DRY vers les sorties principales.

Fonction Double de Mixage d'Effets



Lorsque l'effet sélectionné est un *effet combiné* comportant plus d'une fonction de traitement du signal (comme chorus plus reverb), le BUS1 fournit l'Effet 1, et le BUS2 fournit l'Effet 2. A l'intérieur de certains effets, on dispose également de mixages dry/wet (comme Chorus Mix dans l'effet CHORUS+REVERB).

Fonction Triple de Mixage d'Effets



Certains effets, comme DIST+CHO+REV utilisent le schéma de mixage ci-dessus. L'Effet 1 et l'Effet2 contiennent en général un mixage "dry/wet" intégré. Ce mixeur peut être configuré en trois effets indépendants, ou trois effets en série.

Sources de Modulations des Effets

La plupart des effets permettent un contrôle en temps réel de certains paramètres à l'intérieur de l'effet, comme Reverb Mix ou Flanger Feedback. Chacun de ces effets dispose de son propre écran de Sélection de Modulation, où la source et la quantité de modulation sont sélectionnées. Cet écran peut être différent d'un effet à l'autre, mais ce sera toujours le dernier dans la page EDIT/Effects. Cet écran propose deux paramètres :

- Source de modulation (Mod Source) — Sélectionne la source de modulation du paramètre sélectionné à l'intérieur de l'effet.
- Quantité de modulation (Mod Amount) — Fixe l'intensité de la modulation de la destination par la source.

Les sources de modulation suivantes permettent de modifier les effets en temps réel:

Source de Modulation	*Le type de modulation est fonction de:*
WHEEL	la valeur de la molette de modulation
PRESS	la valeur de la pression/canal de la piste sélectionnée
PEDAL	la valeur transmise par l'entrée CV/Pedal
XCTRL	utilise la valeur du contrôleur MIDI extérieur assignable, comme le Contrôleur de souffle
KBD	le numéro de la dernière touche jouée
VEL	la vélocité moyenne des touches jouées
KEYDN	activé si des touches sont maintenues enfoncées, désactivé sinon
FTSW2	utilise la pédale gauche de la pédale optionnelle SW-5, activé si enfoncée, désactivé sinon
PATCH	quatre valeurs distinctes, allant de Off (pas de bouton Patch Select enfoncé) à On (les deux boutons Patch Select enfoncés.
SUSTN	activé si la pédale sustain est enfoncée, désactivé sinon
OFF	pas de modulation

Paramètres des Effets

Chaque type d'effet dispose de plusieurs écrans contenant une série de paramètres concernant cet effet. Le premier écran de paramètres est très similaire pour tous les effets. On y sélectionne une des quatre variations d'effet, contenant divers réglages "preset", qui vous permettront un accès rapide à différents réglages du même effet. Les écrans suivants sont plus variables, ils contiennent les paramètres spécifiques, qui apporteront davantage de souplesse à la personnalisation des effets.

HALL REVERB; 44KHZ REVERB; ROOM REVERB

Ces algorithmes d'effet offrent une réverb stéréo de qualité studio extrêmement optimisée. Les paramètres BUS 1, BUS 2 et BUS 3 peuvent être routés dans l'effet avec chacun un mixage "dry/wet" différent. HALL REVERB est une réverb à long temps de décroissance, comportant des réflexions de gauche à droite (transversales). 44KHZ REVERB est une réverb "hall" utilisant 44kHz comme fréquence de lecture (la polyphonie est réduite à 13 voix). ROOM REVERB possède un temps de décroissance plus court, comme dans une pièce.

Les paramètres disponibles de ces trois algorithmes sont:

Decay Time
Valeurs: de 0 à 99
Contrôle la durée nécessaire à la décroissance à un faible niveau de la réverbération (-60dB) après arrêt du signal d'entrée.

Low Freq Decay — Décroissance des fréquences basses
Valeurs: de -99 à +99
Ce contrôle augmente ou ralentit la vitesse de décroissance des fréquences basses.

Diffusion
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre détermine si les premières réflexions apparaîtront comme une série d'échos séparés (valeurs inférieures) ou seront plus diffuses (valeurs supérieures).

Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Valeurs: de 0 à 99
Le paramètre High Frequency Damping contrôle l'intensité de l'atténuation des fréquences hautes lors de la décroissance de la réverbération. Lorsqu'une réverb naturelle décroit, certaines fréquences hautes tendent à être absorbées par l'environnement. L'augmentation de la valeur de ce paramètre filtre les quantités augmentant de fréquences hautes.

Hi Freq Bandwidth — Bande passante des fréquences hautes
Valeurs: de 0 à 99
Le paramètre High Frequency Bandwidth agit comme filtre passe bas sur le signal entrant dans la reverb, contrôlant la quantité de fréquences hautes qui passeront dans l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences hautes passeront.

Paramètres des Effets

Chaque type d'effet dispose de plusieurs écrans contenant une série de paramètres concernant cet effet. Le premier écran de paramètres est très similaire pour tous les effets. On y sélectionne une des quatre variations d'effet, contenant divers réglages "preset", qui vous permettront un accès rapide à différents réglages du même effet. Les écrans suivants sont plus variables, ils contiennent les paramètres spécifiques, qui apporteront davantage de souplesse à la personnalisation des effets.

HALL REVERB; 44KHZ REVERB; ROOM REVERB

Ces algorithmes d'effet offrent une réverb stéréo de qualité studio extrêmement optimisée. Les paramètres BUS 1, BUS 2 et BUS 3 peuvent être routés dans l'effet avec chacun un mixage "dry/wet" différent. HALL REVERB est une réverb à long temps de décroissance, comportant des réflexions de gauche à droite (transversales). 44KHZ REVERB est une réverb "hall" utilisant 44kHz comme fréquence de lecture (la polyphonie est réduite à 13 voix). ROOM REVERB possède un temps de décroissance plus court, comme dans une pièce.

Les paramètres disponibles de ces trois algorithmes sont:

Decay Time
Valeurs: de 0 à 99
Contrôle la durée nécessaire à la décroissance à un faible niveau de la réverbération (-60dB) après arrêt du signal d'entrée.

Low Freq Decay — Décroissance des fréquences basses
Valeurs: de -99 à +99
Ce contrôle augmente ou ralentit la vitesse de décroissance des fréquences basses.

Diffusion
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre détermine si les premières réflexions apparaîtront comme une série d'échos séparés (valeurs inférieures) ou seront plus diffuses (valeurs supérieures).

Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Valeurs: de 0 à 99
Le paramètre High Frequency Damping contrôle l'intensité de l'atténuation des fréquences hautes lors de la décroissance de la réverbération. Lorsqu'une réverb naturelle décroit, certaines fréquences hautes tendent à être absorbées par l'environnement. L'augmentation de la valeur de ce paramètre filtre les quantités augmentant de fréquences hautes.

Hi Freq Bandwidth — Bande passante des fréquences hautes
Valeurs: de 0 à 99
Le paramètre High Frequency Bandwidth agit comme filtre passe bas sur le signal entrant dans la reverb, contrôlant la quantité de fréquences hautes qui passeront dans l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences hautes passeront.

Detune Rate —Vitesse du désaccord
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle la vitesse du LFO de désaccord inclus dans la réverb. Le désaccord crée une légère déviation de la hauteur du signal réverbéré, lui donnant une décroissance plus naturelle, en cassant les résonnances.

Detune Amt —Intensité du désaccord
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle l'intensité du désaccord, c'est à dire la quantité de déviation de la hauteur. Les valeurs inférieures produisent un son métallique. Certains sons demandent des valeurs très faibles.

Pre-Delay (uniquement HALL Reverb)
Valeurs: de 00 à 500
Ce paramètre produit un délai avant le moment où le signal d'origine entre dans le processeur d'effets (la réverb). Ajustable de 00 à 500 millisecondes.

DUAL DELAYS; 44KHZ DELAYS

C'est un délai numérique stéréo de qualité professionnelle. DUAL DELAY utilise la fréquence de lecture standard de 30kHz, alors que 44KHZ DELAYS utilise la fréquence de 44kHz (la polyphonie est réduite à 13 voix). Les deux algorithmes possèdent des paramètres identiques. Les BUS 1 et 2 peuvent avoir des réglages de Mixage, Feedback et temps de délai différents. Le Bus 3 est le bus "dry".

Bus1 (et 2) Delay Mix
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage entre le signal d'origine et le délai. En réglant ce paramètre sur 00, seul le signal non traité sera entendu, alors qu'un réglage de 99 l'élimine complétement, la partie retardée restant seule.

Bus1 (et 2) Feedback
Valeurs: de 00 à 99
Détermine la quantité de signal qui sera réinjectée de la sortie du délai de droite dans l'entrée, augmentant ainsi le nombre de répétitions.

Bus1 (et 2) Delay Time Gauche et Droit (Left, Right)
Valeurs Bus 1: de 0 à 2000
Valeurs Bus 2: de 0 à 150
Détermine l'écart entre les délais. Chaque pas augmente le délai d'une milliseconde. Les canaux gauche et droit sont réglables séparément.

CHORUS+REVERB

Cet effet combine un chorus à quatre voix et une reverb standard. Assignez une voix au BUS1 afin d'obtenir chorus et reverb, ou utilisez le BUS2 pour une reverb seule. Utilisez le BUS3 pour annuler l'effet (dry).

Bus1 Rev After Chor — Reverb après Chorus
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre détermine la quantité de signal envoyé au BUS 1 (le chorus) devant également passer dans la réverb — c'est un mixage de la réverb pour le signal avec chorus.

Bus2 Reverb Mix
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage Dry/Wet (avec/sans effet) de la reverb pour les voix envoyées au BUS 2.

Reverb Decay Time
Low Freq Decay — Décroissance des fréquences basses
Diffusion
Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Hi Freq Bandwidth — Bande passante des fréquences hautes
Reverb Detune Rate/Amt —Vitesse/ Intensité du désaccord
Voir description dans Hall Reverb.

Early Rflection Lev — Niveau des premières Réflexions
Valeurs: de 00 à 99
Contrôle le niveau des pré-échos du signal entrant ajouté directement à la réverb.

Chorus Rate
Valeurs: de 0 à 99
Ce paramètre contrôle les huit vitesses de modulation des temps de delay du chorus. La modulation du delay produit le vibrato et le trémolo.

Chorus Amt — Niveau du Chorus
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle la profondeur du vibrato et du trémolo

Chorus Mix
Valeurs: de 0 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage Dry/Wet du chorus lui-même.

Chorus Feedback
Valeurs: de -99 à +99
Ce paramètre contrôle la quantité de feedback appliquée au chorus. Le signe de la valeur détermine la polarité du feedback. Le Feedback accentue la complexité du signal "oscillant".

PHASER+REVERB

C'est un phaser à 12 pôles avec réverb. En assignant un son au BUS1, on obtiendra le phaser et la reverb, ou uniquement la reverb en passant par le BUS2, et l'annulation de l'effet (dry) au BUS3.

Bus1 Reverb Mix
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage Dry/Wet du Phaser, dans la Reverb.

Bus2 Reverb Mix
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage Dry/Wet de la Reverb.

Reverb Decay Time
Low Freq Decay — Décroissance des fréquences basses
Diffusion
Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Hi Freq Bandwidth — Bande passante des fréquences hautes
Reverb Detune Rate/Amt —Vitesse/ Intensité du désaccord
Voir description dans Hall Reverb.

Early Rflection Lev — Niveau des premières Réflexions
Valeurs: de 00 à 99
Voir description à Chorus+Reverb.

Phase Rate
Valeurs: de 0 à 99
Ce paramètre contrôle la vitesse de modulation des pôles du phaser.

Phase Width
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle l'amplitude de la modulation appliquée aux pôles du phaser.

Phase Feedback
Valeurs: de -99 à +99
Ce paramètre contrôle la quantité de feedback appliquée au phaser. Le signe de la valeur détermine la polarité du feedback.

Phase Depth
Valeurs: de 0 à 99
Ce paramètre contrôle la profondeur de la modulation appliquée au pôles du phaser.

Phase Center
Valeurs: de 0 à 99
Ce paramètre contrôle le centre de l'amplitude du phaser.

FLANGER+REV

Le Flanger+Reverb est similaire à l'algorithme Chorus+Reverb avec un seul LFO. Le Flanger 2 comporte deux LFO à vitesses différentes. Assignez une voix au BUS1 afin d'obtenir flanger et reverb, ou utilisez le BUS2 pour une reverb seule. Utilisez le BUS3 pour annuler l'effet (dry).

Bus1 Reverb Mix
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage Dry/Wet du Flanger, dans la Reverb.

Bus2 Reverb Mix
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage Dry/Wet de la Reverb pour le signal envoyé au BUS2.

Reverb Decay Time
Low Freq Decay — Décroissance des fréquences basses
Diffusion
Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Hi Freq Bandwidth — Bande passante des fréquences hautes
Reverb Detune Rate/Amt —Vitesse/ Intensité du désaccord
Voir description dans Hall Reverb.

Early Rflection Lev — Niveau des premières Réflexions
Valeurs: de 00 à 99
Voir description à Chorus+Reverb.

Flange Center (Centre du Flange)
Valeurs: de 0 à 99
Ce paramètre contrôle la valeur centrale du balayage du flange.

Flange Rate (Vitesse du Flange)
Valeurs: de 0 à 99
Ce paramètre contrôle la vitesse de modulation du flange.

Flange Width (Balayage du Flange)
Valeur : de 0 à 99
Ce paramètre contrôle l'étendue du balayage des hautes vers les basses fréquences dans le flange.

Flange Feedback (Retour du Flange)
Valeurs: de -99 à +99
Ce paramètre contrôle l'intensité du feedback appliquée au flange. Le signe appliqué au paramètre détermine la polarité du feedback.

Flange Depth (Profondeur du Flange)
Valeurs: de 0 à 99
Ce paramètre contrôle la profondeur des "crans" créés par l'effet de flanging.

ROT. SPKR+REV

C'est la simulation d'un haut parleur rotatif, avec reverb et distorsion. Assignez une voix au BUS1 afin d'obtenir Rotory Speaker avec distorsion et reverb, ou utilisez le BUS2 pour une reverb seule. Utilisez le BUS3 pour annuler l'effet (dry). Il existe des sélection sur l'écran des Variations pour obtenir le Rotory Speaker sans Distorsion.

Bus1 Rev After Roto — Reverb After Rotary Speaker
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage Dry/Wet du Rotory Speaker.

Bus2 Reverb Mix
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le mixage Dry/Wet de la Reverb pour le signal envoyé au BUS2.

Reverb Decay Time
Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Diffusion
Voir description dans Hall Reverb.

Rotor Fast (Rotor Rapide)
Valeurs: de 00 à 99
Détermine la vitesse du haut parleur rotatif lorsqu'il est réglé sur "Fast".

Rotor Slow (Rotor Lent)
Valeurs: de 00 à 99
Détermine la vitesse du haut parleur rotatif lorsqu'il est réglé sur "Slow".

Rotor Inertia (Inertie du Rotor)
Valeurs: de 00 à 99
Détermine le temps que prend l'effet de rotor pour accélérer et ralentir lorsque l'on passe de rapide à lent ou inversement. Ajuster ce paramètre pour simuler l'effet d'un haut-parleur rotatif qui augmente graduellement sa vitesse.

Fast-Slow Switch (Switch Lent-Rapide)
Détermine comment le haut-parleur rotatif passe de la vitesse lente à rapide. Il y a plusieurs contrôleurs disponibles pour agir sur le changement de vitesse. Ils fonctionnent de deux manières:

- WHEEL, PRESS(ion), PEDAL et XCTRL — Ces sources de modulations agissent comme des interrupteurs ON/OFF sur la vitesse du haut-parleur rotatif. Cet interrupteur imite très précisément un vrai haut-parleur rotatif, qui prend son temps pour changer de vitesse, selon la valeur de son inertie (réglée à l'aide du paramètre précédent).
- SUSTN, FTSW2, PATCH — Chaque fois que la source de modualtion passe de zéro à positif, l'effet de haut-parleur change de vitesse, de lent à rapide ou de rapide à lent.

Dist Gain IN/OUT — Distorsion d'Entrée et Sortie Gain
Valeurs: de 00 à 99
Le paramètre IN détermine le gain du signal d'entrée dans la simulation d'amplificateur, créant une saturation du type "ampli à tube".

Le paramètre OUT contrôle la sortie de la distorsion de l'amplificateur. Il y a un accès (fixé) propre en parallèle à la distorsion. Donc, pour éliminer la distorsion, réglez ce paramètre à zéro.

Speaker Gain
Valeurs: de 00 à 99
Contrôle le niveau du signal (avec ou sans distorsion) appliqué au haut-parleur rotatif. Un gain élévé simulera un haut-parleur décentré. Utilisez des réglages élevés lorsque la distorsion est faible ou inexistante, car la distorsion augmente le niveau du signal vers le haut-parleur.

Distortion Filter
Un filtre passe-bas à trois pôles, suivi d'une simulation d'amplication. Ce paramètre contrôle la coupure du filtre, ce qui donne un son plus brillant (avec des valeurs élevées) ou plus sombre (avec des valeurs faibles).

CHOR+REV+DDL

Chorus avec delay numérique et reverb. Assignez un son au BUS1 pour le Chorus et la Reverb, au BUS2 pour la Reverb seule, et au BUS3 pour le Delay Numérique.

Bus1 Rev After Chor — Reverb Après Chorus
Bus2 Reverb Mix
Reverb Decay Time
Low Freq Decay - Décroissance des fréquences basses
Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Hi Freq Bandwith — Bande passante des fréquences hautes
Reverb Detune Rate/ Amt —Vitesse/ Intensité du désaccord
Chorus Rate/Amt — Vitesse/Intensité du Chorus
Chorus Mix — Mixage du Chorus
Chorus Feedback — Contre-réaction du Chorus
Voir descriptions dans Chorus+Reverb.

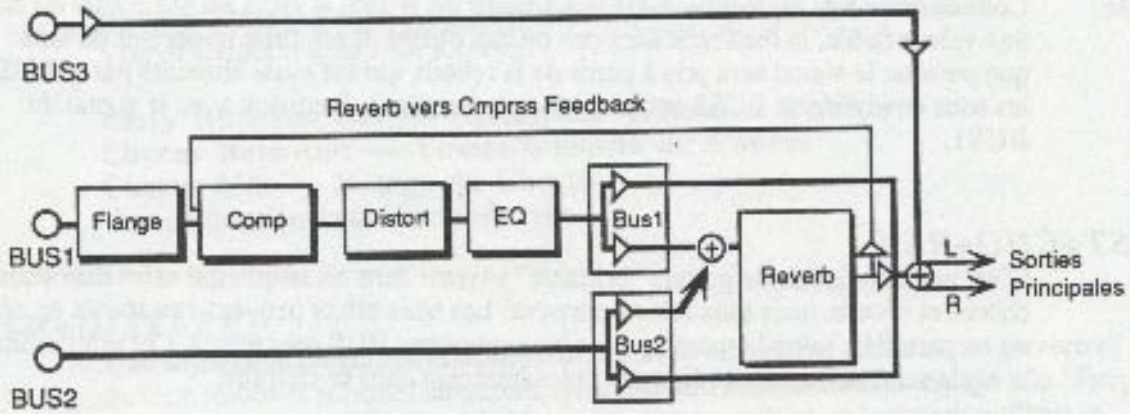
DDL Time L/R (Durée du Delay Numérique Gauche/Droite)
Valeurs: de 0 à 750
Ce paramètre détermine la durée du delay indépendamment pour les canaux gauche et droit. Réglable de 0 à 750 millisecondes, par pas de 1ms.

DDL Mix/Fback (Mixage/Feedback du Delay Numérique)
Valeurs de Mix: de 00 à 99
Valeurs de Feedback: de -99 à +99
DDL Mix détermine le mixage Dry/Wet du Delay Numérique. Le paramètre DDL Feedback contrôle la quantité de feedback appliquée au Delay Numérique. Le signe appliqué au paramètre détermine la polarité du feedback. Le feedback provient seulement du delay droit.

CMP+DIST+VERB

C'est une simulation de guitare saturée passant dans un ampli, qui offre en plus de la compression, de la distorsion et de la reverb, du flanger et un égaliseur passe-bas/passe-haut. Le BUS1 route le signal par chacun de ces processeurs d'effets, le BUS2 n'étant utilisé que pour la réverb. Le BUS3 est "dry".

Routage du Signal CMP+DIST+VERB



Bus1 Rev After Dist — Reverb Après Distorsion
Bus2 Reverb Mix
Reverb Decay Time
Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Voir descriptions dans Hall Reverb.

Compressor Threshld — Seuil de Compression
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle le niveau de seuil du compresseur. Comme le signal entrant faiblit, le compresseur augmente le gain du système, augmentant du même coup le feedback. La compression normale est "72".

Dist Gain — (In et Out)
Valeurs : de 00 à 99
Ces deux paramètres contrôlent les niveaux entrant et sortant après l'effet de distorsion . Pour davantage de distorsion, il faut un niveau d'entrée élevé et un niveau de sortie bas pour garder le contrôle du volume. Pour moins de distorsion, il faut un niveau d'entrée bas et un niveau de sortie élevé.

Dist LPF/HPF — Filtre Passe-Bas/Filtre Passe-Haut (Egaliseur)
Valeurs: de 00 à 99
Le paramètre Dist LPF filtre les fréquences hautes après distorsion du signal. Plus la valeur est faible, moins il y aura de fréquences hautes qui passeront. Le paramètre Dist HPF filtre les fréquences basses après distorsion du signal. Plus la valeur est haute, moins il y aura de fréquences basses qui passeront.

Dist Flange Rate
Valeurs: de 00 à 99
Ce paramètre contrôle la vitesse de modulation de la réjection due à l'effet de Flange. Régler à 00 annule l'effet de flange.

System Feedback
Valeurs: de -99 à +99
Ce paramètre contrôle la quantité de signal appliquée à la sortie de la reverb qui retourne dans le compresseur. Le signe appliqué au paramètre détermine la polarité du feedback.

Note: Comme le niveau du feedback est pris à partir du BUS1, si BUS est réglé à 00 ou sur une valeur faible, le feedback aura peu ou pas d'effet. Il est aussi important de noter que puisque le signal sera pris à partir de la reberb, qui est aussi alimenté par le BUS2, les sons envoyés aux BUS2 entreront dans la boucle de feedback avec le signal du BUS1.

DIST+CHO+REV

C'est une simulation de guitare "brillante" passant dans un ampli, qui offre distortion, chorus et réverb, mais sans le compresseur. Les trois effets peuvent être routés en série ou en parallèle, selon la manière dont les paramètres BUS sont réglés. Cet effet utilise le triple schéma de mixage figurant précédemment dans ce chapitre.

Bus1 Dist Into Chor Mix — Distorsion dans Chorus Mix
Ce paramètre détermine quelle quantité de signal provenant du bus de distorsion sera injecté dans le Bus 2 pour ajouter au chorus. Avec ce paramètre réglé sur 00 la sortie du bus de distorsion va directement aux sorties principales.

Bus2 Chor Into Dist Mix — Chorus dans Reverb Mix
Ce paramètre détermine quelle quantité de signal provenant du bus de chorus sera injectée dans la Bus 3 pour ajouter à la reverb. Avec ce paramètre réglé sur 00 la sortie du bus de chorus va directement aux sorties principales.

Bus3 Reverb Mix
Règle le mixage wet/dry de la reverb.

Dist Gain — (In et Out)
Voir description à CMP+DIST+REV.

Dist Filter FC — Coupure du Filtre
Valeurs: de 00 à 99
Détermine la fréquence de coupure du filtre (brillance) de distorsion. Pour une description complète des filtres, voir Chapitre 7 — Paramètres de Voix.

Dist Filter Q — Crête de Résonance
Valeurs: de 01 à 25
Ce paramètre détermine le niveau de la crête de résonance du point de coupure du filtre. Alors que le paramètre FC (coupure du filtre) détermine où (à quelle fréquence) cette crête se produit, le réglage Q contrôle la présence de la crête.

Distortion Mix
Valeurs: de 00 à 99
Détermine le mixage wet/dry du signal. Une valeur de 00 donne un signal propre; 99 donne un signal complètement distordu.

Reverb Decay Time
Low Freq Decay - Décroissance des fréquences basses
Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Hi Freq Bandwith — Bande passante des fréquences hautes
Reverb Decay Rate/ Amt —Vitesse/ Intensité de décroissance
Voir description dans Hall Reverb..

Early Rflection Lev — Niveau des premières Réflexions
Chorus Rate/Amt — Vitesse/Intensité du Chorus
Chorus Mix — Mixage du Chorus
Voir description dans Chorus+Reverb..

WAH+DIST+REV

Une simulation de guitare+ampli, cette fois avec distorsion, compression, reverb et unfiltre résonant suivant l'amplitude du signal. Un peu comme un réglage à la "Jerry Garcia". Assignez un son au BUS1 pour la distorsion Wah et la reverb, utilisez le BUS2 pour la reverb seule. Le BUS est sans effet (dry).

Bus1 Rev After Dist — Reverb Après Distorsion
Bus2 Reverb Mix
Reverb Decay Time
Hi Freq Damping — Amortissement des fréquences hautes
Voir description dans Hall Reverb.

Wah Filter Center
Valeurs: de 00 à 99
Détermine où se produire la crête résonante du wah. Des valeurs élevées créent un "pitched wah" plus haut.

Wah Filter Range
Valeurs: de 00 à 99
Contrôle la profondeur du wah. Ceci est équivalent à la manière d'appuyer sur la pédale wah-wah.

Compressor Threshld — Seuil de Compression
Dist Gain — (In et Out)
System Feedback
Voir descriptions à CMP+DIST+REV.

Enregistrer avec le Séquenceur de l'EPS–16 PLUS à partir d'un Contrôleur MIDI:
Enregistrer sur une Seule Piste (Un Canal MIDI) . . . . . 10 - 6
Enregistrer sur Plusieurs Pistes (Plusieurs Canaux MIDI) . . 10 - 6
Utiliser l'EPS–16 PLUS avec un Séquenceur Externe:
Mode Poly — L'EPS–16 PLUS comme Instrument Unique . 10 -
Mode MULTI — L'EPS–16 PLUS comme Huit Instruments Indépendants 10
Quelques Précisions Importantes sur le Mode MULTI . . . . 10 - 8

Chapitre 11 — Fonctions de Stockage

Stockage sur Disquette:
Types de Fichiers de l'EPS–16 PLUS . . . . . 11 - 2
Capacité d'une Disquette — Octets, Blocs et Fichiers . . . . 11 - 3
Fonctions Disk de l'EPS–16 PLUS:
Formater une Disquette . . . . . 11 - 4
Faire une Copie de Sauvegarde d'une Disquette . . . . . 11 - 5
Charger et Sauvegarder Instruments et Banques de l'EPS–16 PLUS :
Charger un Instrument . . . . . 11 - 6
Sauvegarde d'un Instrument sur Disquette . . . . . 11 - 7
Pour Charger une Banque . . . . . 11 - 8
Sauvegarder le Contenu de la Mémoire sous forme de Banque . 11 - 9
Effacer un Fichier d'Instrument ou de Banque d'une Disquette 11 - 10
Charger et Sauvegarder les Données du Séquenceur . . . . . 11 - 10
Charger un Morceau ou une Seule Séquence d'une Disquette . 11 - 10
Sauvegarder une Seule Séquence sur Disquette . . . . . 11 - 11
Sauvegarder un Morceau (avec toutes les Séquences) sur Disquette 11 - 12
Effacer un Fichier de Morceau ou de Séquence d'une Disquette 11 - 12
Charger et Sauvegarder les Effets de l'EPS-16 PLUS:
Charger un Effet sur Disquette . . . . . 11 - 13
Sauvegarder un Effet sur Disquette . . . . . 11 - 13
Remarque à Propos de la Sauvegarde et du Chargement sur FLASHBANK et Disques Durs 11- 14
Enregistrement de Données de Système Exclusif MIDI:
Qu'est-ce que les Données de Système Exclusif? . . . . . 11 - 15
Stockage des Données de Système Exclusif . . . . . 11 - 15
La Sauvegarde des Données Sys-Ex Utilise la Mémoire Interne 11 - 15
Sauvegarder les Données Sys-Ex d'un Appareil Externe . . . 11 - 16
Charger les Données Sys-Ex d'une Disquette vers un Appareil Externe . . . . . 11 - 17
Messages Disquette de l'EPS–16 PLUS . . . . . 11 - 19

Appendice — Implémentation MIDI de l'EPS–16 PLUS

Bienvenue!

Félicitations, et merci d'avoir choisi la Workstation Numérique d'Echantillonnage EPS–16 PLUS ENSONIQ, un événement marquant parmi les claviers échantillonneurs numériques. L'EPS–16 Plus continue la tradition instaurée par le Mirage et le premier EPS en offrant le meilleur de la technologie du sampling à un prix abordable.

L'EPS–16 PLUS révolutionne la manière dont l'échantillonnage est intégré dans une workstation, en incluant un traitement d'effet dynamique 24 bits. La diversité sonore que seul peut produire un échantillonneur, des fonctions très complètes de séquenceur, et un son parfait qui sera le "must" de votre musique. Plus tous les contrôles expressifs qui transforment un échantillonneur en instrument de musique.

Echantillonnage (Sampling)

L'EPS–16 PLUS dispose d'une technologie d'oversampling 16 bits linéaires avec une fréquence d'échantillonnage allant jusqu'à 44.6 kHz. Un circuit de sortie de qualité CD offre une restitution du son de la meilleure qualité qui soit. L'EPS–16 PLUS dispose de toutes les fonctions d'édition intégrées dont vous pouvez avoir besoin. Bouclage automatique, atténuation progressive du volume, normalisation du gain, et différents types de cross-fade fournissent un contrôle complet de tous vos sons échantillonnés.

Fonctions de Synthèse

Non seulement l'EPS–16 PLUS permet un échantillonnage superbe, mais c'est aussi un synthésiseur très complet, vous permettant de remodeler vos sons échantillonnés en toute liberté. Une polyphonie 20 voix, de multiples filtres et enveloppes, et une matrice de modulation donnent à l'EPS–16 PLUS une souplesse inégalée.

Effets

En combinant des effets 24 bits dynamiques cet échantillonneur/synthésiseur, vous donnerez vraiment vie à votre musique. Réverbération, Chorus, Flange, Phasing, Distorsion, et Delay ajoute énormément aux sons de vos instruments et séquences. Grâce au contrôle dynamique de ces effets vous pouvez remodeler le son avec toutes les nuances du direct. Seul l'EPS–16 PLUS a la possibilité de rééchantillonner les sons avec des effets. Par exemple: ajouter de la reverb à un échantillon de batterie, rééchantillonnez-le, puis réutilisez le processeur d'effets pour colorer davantage votre musique.

Séquenceur

L'EPS–16 PLUS est plus qu'un échantillonneur expressif, c'est aussi une workstation de séquence16 pistes avec de nombreuses possibilités de mixage. Grâce à de nombreux outils créatifs, vous pouvez enregistrer et éditer vos compositions. Seuls les séquenceurs ENSONIQ vous permettent d'écouter les modifications avant de décider quelle version garder.

A propos du Manuel du Musicien

Ce Manuel est un guide qui vous permettra de découvrir l'immense puissance de votre EPS–16 PLUS. Pour l'instant, vous êtes probablement préoccupé par le fait de brancher votre EPS–16 PLUS et de jouer dessus. Le *Chapitre 1 — Démarrage* est un guide rapide couvrant toutes les bases du branchement, de l'installation, et de la mise en route de l'EPS–16 PLUS.

Après la phase initiale "J'ai envie d'entendre le son" vous serez prêt à utiliser tout le potentiel de l'EPS–16 PLUS, veuillez prendre le temps de lire les autres chapitres sur l'échantillonnage, la programmation, la séquence, les effets, et le stockage des données. Tous vous apporteront des informations importantes et des conseils, tout en accélérant le processus d'apprentissage et en vous permettant de profiter au maximum de la puissance de votre nouvel instrument de musique.

Encore merci d'avoir choisi ENSONIQ. Et Bonne Musique!

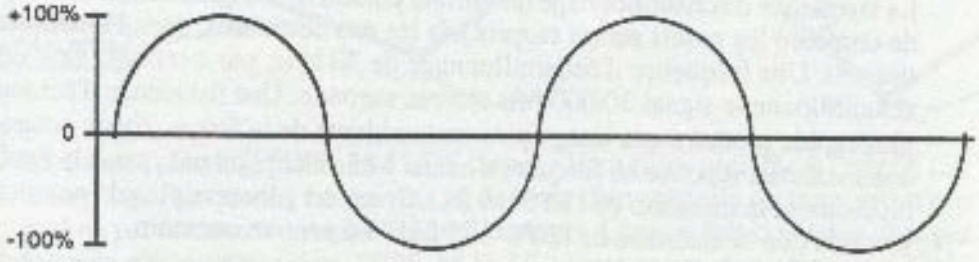
Chapitre 5 — Echantillonnage

Qu'est-ce que l'Echantillonnage? . . . . . 5 - 1
Fréquence d'Echantillonnage . . . . . 5 - 2
Aliasing . . . . . 5 - 3
Se préparer à Echantillonner . . . . . 5 - 4
L'Echantillonnage facile . . . . . 5 - 4
Réglage du Niveau d'Entrée . . . . . 5 - 7
Multi-Echantillonnage . . . . . 5 - 8
Rééchantillonner un Echantillon Existant . . . . . 5 - 9
Utilisation de l'Egalisation . . . . . 5 - 10
Bouclage (Looping) . . . . . 5 - 12
Recherche Automatique de Points de Bouclage . . . . . 5 - 13
Boucles Courtes (Un Seul Cycle) . . . . . 5 - 13
Ajuster la Position de la Boucle . . . . . 5 - 14
Boucles Longues . . . . . 5 - 15

Qu'est-ce que l'Echantillonnage?

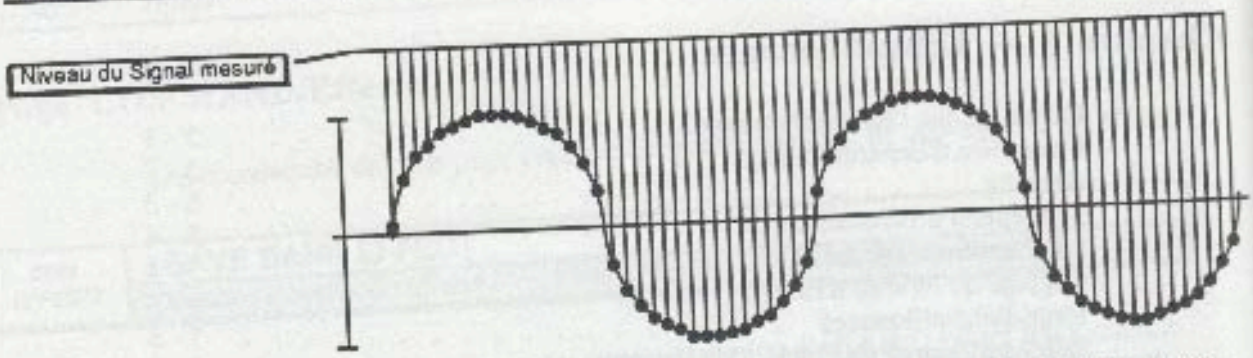
Avant de parler d'échantillons et d'échantillonnage, commençons par une simple explication du son. Un son est constitué d'une série de vibrations, ou vagues de pression, dans l'air. Quand ces vibrations parviennent au diaphragme d'un microphone, elles le font mouvoir d'avant en arrière. Ceci crée un un signal électrique fluctuant qui monte et qui descend autour d'un centre, le point zéro.

Une onde sonore simple, une fois qu'elle a été convertie en signal électrique, peut ressembler à ceci :



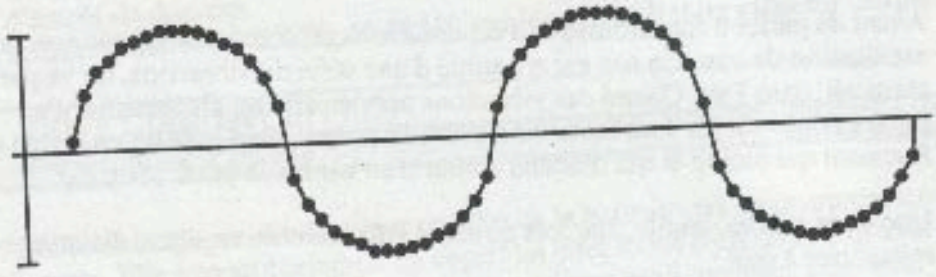
Un magnétophone analogique "conventionnel" enregistrerait ce signal en convertissant les fluctuations électriques en fluctuations magnétiques, et imprimerait une copie analogique sur le support magnétique de la bande.

Un système d'échantillonnage, comme l'EPS-16 PLUS ou un magnétophone numérique travail-lent d'une façon quelque peu différente. Quand vous enregistrez numériquement ce son, le niveau du signal est mesuré (ou échantillonné) des milliers de fois par seconde, et chacune de ces mesures est enregistrée en mémoire sous la forme d'un nombre. Si le même signal que celui figurant dans l'illustration d'un enregistrement analogique est enregistré numériquement, il pourrait ressembler à ceci :



L'échantillonneur numérique n'enregistre pas la totalité du signal, mais plutôt une série de nombres, chacun de ces nombres représentant le niveau du signal à un moment donné.

En rejouant l'échantillon, l'EPS-16 PLUS reconstruit le signal d'origine en "reliant les points", produisant une tension de sortie qui correspond aux chiffres enregistrés dans la mémoire (voir illustration 2 p.5-2). Cette tension est ensuite amplifiée, et envoyée aux haut-parleurs, qui la transforme en vagues de pressions dans l'air, de manière à ce que nous puissions l'entendre.



Fréquence d'Echantillonnage

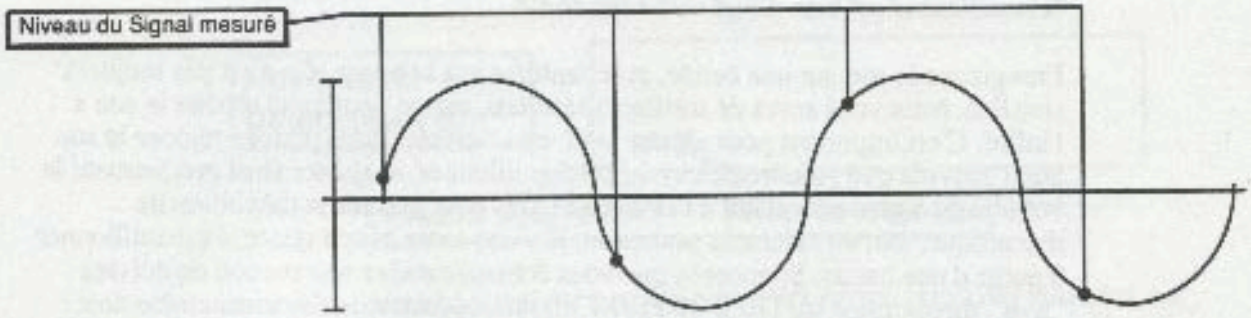
La fréquence d'échantillonnage détermine comment le signal sera mesuré (c'est-à-dire de combien les points seront rapprochés les uns des autres, dans l'illustration ci-dessus). Une fréquence d'échantillonnage de 30 kHz, par exemple, veut dire que l'on échantillonne le signal 30 000 fois chaque seconde. Une fréquence d'échantillonnage plus rapide produira une image plus ressemblante de la forme d'onde échantillonnée et une meilleure réponse en fréquence haute. Mais n'oubliez pas que cela épuisera plus rapidement la mémoire de l'EPS-16 PLUS, car on génerera plus de nombres par seconde que la mémoire de l'EPS-16 PLUS ne peut en contenir.

L'EPS-16 PLUS peut échantillonner à n'importe laquelle des sept fréquences dont il dispose, de 11,2 kHz (11 200 échantillons par seconde) à 44,6 kHz (44 600 échantillons par seconde). Pour vous donner un élément de référence, les disques compacts sont enregistrés à la fréquence de 44.1 kHz, et les DAT (Digital Audio Tape) à 48 kHz. Vous pouvez ajuster la fréquence d'échantillonnage de l'EPS-16 PLUS en "avançant" d'un pas vers la droite, après être entré en mode Sample (voir plus loin dans ce chapitre).

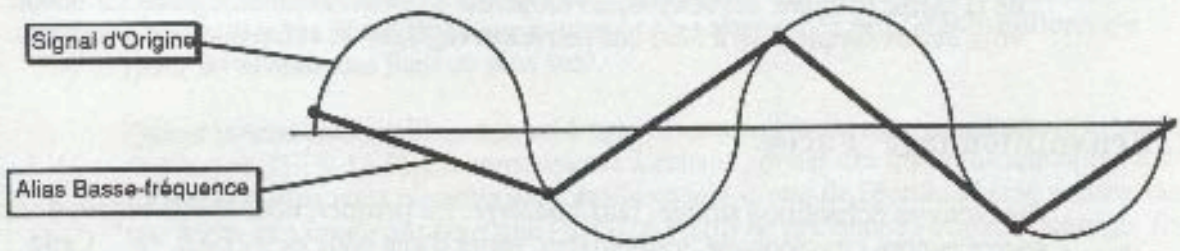
Aliasing

Un échantillonneur ne peut enregistrer avec fidélité que des fréquences supérieures à la moitié de la fréquence d'échantillonnage. Cette fréquence (moitié de la fréquence d'échantillonnage) est connue sous le nom de fréquence de Nyquist, d'après le nom de celui qui a réussi à en comprendre le principe. Essayer d'échantillonner de sons contenant des fréquences inférieures à la moitié de la fréquence d'échantillonnage aura pour résultat l'aliasing, ou création de fausses (ou alias) fréquences basses, quand on rejoue le son.

Supposons que nous échantillonnons l'onde de notre exemple à une fréquence inférieure à sa fréquence propre :



Quand l'EPS-16 PLUS essaiera de reproduire ce son (de connecter les points), l'onde résultante ne ressemblera pas beaucoup à l'originale, parce qu'il n'y aura pas assez de points d'échantillonnage pour la recréer avec exactitude :



Pour éviter l'aliasing, l'EPS-16 PLUS dispose d'un filtre variable à l'entrée (ou "anti-aliasing") qui bloque les fréquences en dessous d'un point de coupure avant que le signal ne parvienne au circuit d'échantillonnage. Chaque fois que vous changez la fréquence d'échantillonnage, l'EPS-16 PLUS ajuste automatiquement son filtre d'entrée au niveau de coupure de fréquence le plus efficace. Vous pouvez bien sûr le changer manuellement, si vous voulez un plus grand ou plus petit ajustement. (Depuis le paramètre de fréquence d'échantillonnage, déplacez-vous pour sélectionner FILTER CUTOFF=###).

Se Préparer à Echantillonner

Voici quelques conseils pour améliorer la qualité de vos échantillonnages :

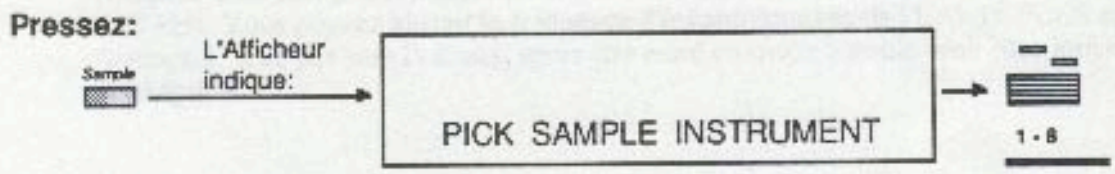
- Démarrer avec le signal le plus propre possible. Cela peut sembler évident, mais un échantillon (ou n'importe quel enregistrement) ne sera jamais meilleur que le signal original, aussi, vous devez faire attention à la qualité du signal. Par exemple, si la source sonore provient d'une table de mixage, utilisez la sortie directe d'un canal individuel, le résultat sera meilleur qu'une sortie auxiliaire, parce qu'il y aura moins de préamplis, donc moins de souffle dans la chaîne d'amplification. Si vous utilisez malgré tout une sortie auxiliaire ou monitor, assurez-vous que le canal à échantillonner est bien dirigé vers cette sortie.

- Enregistrez le son sur une bande, et échantillonnez la bande. Ce n'est pas toujours possible, mais vous aurez de meilleurs résultats, car on peut alors répéter le son à l'infini. C'est important pour ajuster le niveau d'entrée; vous pouvez rejouer le son aussi souvent que vous voulez avant d'échantillonner, et ajuster ainsi précisement le volume du signal provenant à l'EPS-16 PLUS, pour obtenir le maximum de dynamique, tout en évitant la saturation. Il y une autre bonne raison d'échantillonner à partir d'une bande. Supposons que vous échantillonniez une section de cuivres "live", directement sur l'EPS-16 PLUS, et que soudainement ils jouent cette note incroyablement parfaite que vous attendiez depuis votre naissance. Mais après l'échantillonnage, vous découvrez que le niveau d'entrée était un peu trop haut, et que l'échantillon sature. Ou que vous vouliez rajouter juste un peu de reverb ou une égalisation différente. Malheureusement, vous ne les ferez jamais rejouer exactement de la même manière, et l'échantillon est perdu. Si vous l'aviez enregisuré sur bande, vous auriez simplement à faire vos nouveaux réglages, et échantillonner à nouveau.

L'Echantillonnage Facile

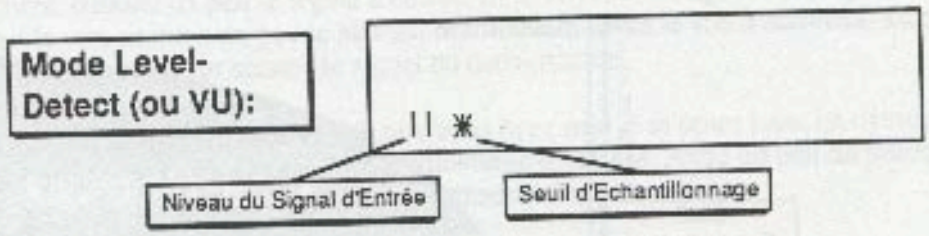
Essayons un échantillon simple, sans bouclage. En premier, nous avons besoin d'une source sonore : microphone, synthétiseur, sortie d'une table de mixage, etc... Cette source sonore doit être connectée à l'entrée audio de l'EPS-16 PLUS. Remarquez que l'EPS-16 PLUS n'a pas de contrôle de volume en entrée. Le niveau d'entrée du signal doit être ajusté à la source.

L'entrée audio de l'EPS-16 PLUS possède deux niveaux d'entrée : *niveau ligne* (sortie d'une table de mixage, synthétiseur, etc...) ou *niveau microphone* (provenant d'un microphone). Ce paramètre est accessible après être entré en mode Level-Detect. Pour démarrer l'échantillonnage :



- Appuyez sur le bouton ***Sample***, à droite de l'écran. L'EPS-16 PLUS doit avoir accès à la disquette contenant le Système d'Exploitation (O.S.) pour charger la routine d'échantillonnage. Si la disquette présente dans le lecteur ne contient pas d'O.S., ou si il n'y a pas de disquette dans le lecteur, l'écran affichera LOAD O.S. DISK - HIT ENTER. Insérez la disquette d'O.S., et appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche : PICK SAMPLE INSTRUMENT (Choisissez l'instrument à échantillonner).

- Appuyez sur un bouton ***Instrument•Track*** inutilisé (voyant supérieur éteint). (Si vous sélectionnez un emplacement d'instrument déjà chargé, l'EPS-16 PLUS passera à un écran de Resampling. Nous n'en sommes pas encore là). L'EPS-16 PLUS passe en mode Level-Detector (Détecteur de niveau) ou mode VU-mètre:



Dans ce mode, l'écran se transforme en Vu-mètre, les barres verticales allumées sur l'écran de gauche à droite indiquent le niveau du signal d'entrée (Input signal level). *L'étoile* représente le Seuil d'Echantillonnage (Sampling Threshold). L'EPS-16 PLUS ne commencera pas l'enregistrement tant que le signal n'aura pas atteint ce niveau. Le Seuil d'Echantillonnage permet à l'EPS-16 PLUS "d'attendre" que le signal atteigne un certain niveau avant de commencer l'enregistrement. Utilisez respectivement les boutons ***flèches Haut/Bas*** pour augmenter ou abaisser le seuil d'échantillonnage (pour un niveau plus haut ou plus bas).

Quand le seuil d'échantillonnage est à son minimum (l'étoile est complétement à gauche de l'écran), l'EPS-16 PLUS commencera à échantillonner dès que vous appuierez sur ***Enter•Yes***. Plus vous placerez cette étoile vers la droite de l'écran, plus le volume du son devra être important pour que l'EPS-16 PLUS ne déclenche l'échantil-lonnage. En ajustant ce niveau, vous éviterez d'enregistrer du silence au début de votre échantillon.

Avant d'enregistrer, il y a un certain nombre de paramètres à régler. Ils sont accessibles en pressan les boutons ***flèches Gauche/Droite***, en mode VU-mètre. Ce sont :

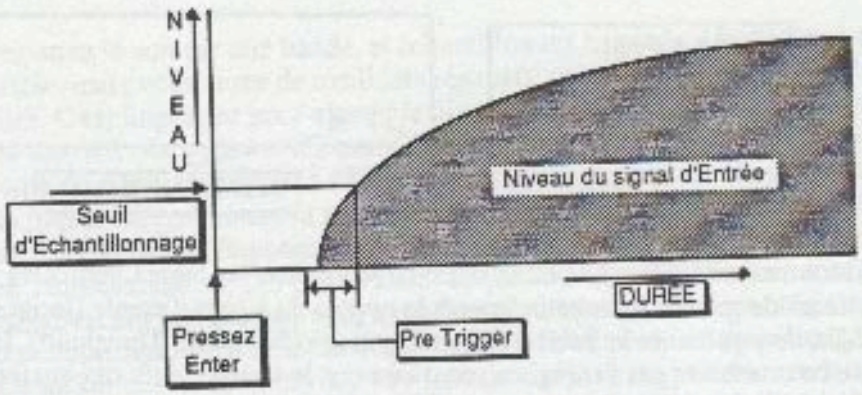
- SAMPLE RATE (Fréquence d'échantillonnage) — C'est la fréquence d'échantillonnage en entrée. Elle détermine combien de fois par seconde l'EPS-16 PLUS échantillonnera le son. Maintenant appuyez à nouveau sur le bouton ***flèche Droite*** et vous verrez :

- FILTER CUTOFF (Filtre de coupure) — C'est le "coupeur" de fréquences du filtre anti-aliasing. Ce filtre très puissant supprime toute fréquence en dessous de son seuil de coupure. Quand vous changez la fréquence d'échantillonnage (SAMPLE RATE, ci-dessus), l'EPS-16 PLUS recalibre à nouveau automatiquement le filtre de coupure pour lui donner une valeur optimale, en rapport avec la fréquence d'échantillonnage. Ainsi, vous n'aurez pratiquement pas besoin d'ajuster ce paramètre. Maintenant appuyez à nouveau sur le bouton ***flèche Droite*** :

- PRE TRIGGER (Pré-déclenchement) — Ce paramètre permet à l'EPS-16 PLUS de démarrer l'enregistrement *avant* que le seuil minimum requis soit atteint. Le Pre-Trigger permettra d'utiliser un seuil d'échantillonnage élevé, sans perdre un signal sonore faible au début du son.

  Le réglage de Pre-Trigger est exprimé en milli-secondes (millièmes de seconde), avec une étendue allant de 0 à 127 msec. Ainsi, quand PRE-TRIGGER=40 MSEC, l'EPS-16 PLUS "copie" dans une mémoire tampon le point de départ de l'échantillon 40 ms avant que le seuil minimum ne soit atteint.

  Ceci permet de conserver le son se trouvant juste en-dessous du seuil de déclenchement (qui serait perdu autrement), comme indiqué ci-dessous:



  Une valeur de Pre-Trigger de 10 à 20 ms convient dans la plupart des cas. Vous pouvez fixer une valeur plus importante pour être sûr de ne pas manquer une partie du son, ou si vous utilisez un Seuil d'Echantillonnage très haut. Dans tous les cas, un court silence avant le son vaut mieux qu'un démarrage trop court, vous pourrez toujours éliminer ce silence par la suite en tronquant la forme d'onde échantillonnée.

- INPUT LEVEL : MIC/LINE (Niveau d'entrée : micro/ligne) — Vous choisirez ici le niveau d'entrée, MIC (quand vous connectez un microphone directement dans Audio In) ou LINE (pour la sortie d'une table de mixage, pré-ampli, synthé, etc.). Assurez-vous qu'il est correctement réglé. Appuyez à nouveau sur le bouton ***flèche Droite*** :

- SAMPLE TIME (Durée d'échantillonnage) — Cette page indique le temps d'échantillonnage disponible, en tenant compte de la fréquence d'échantillonnage et de la quantité de Mémoire Interne disponible. Il s'agit seulement d'une indication, ce paramètre ne peut être modifié. (Mais en changeant la fréquence d'échantillonnage, vous changerez la durée d'échantillonnage).

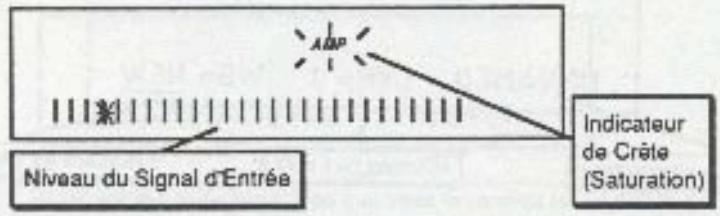
- **Appuyez encore une fois sur le bouton *flèche Droite* pour revenir en mode VU-mètre.**

Réglage du Niveau d'Entrée

Comme indiqué précédemment, optimiser le niveau d'entrée est crucial pour l'échantillonnage. Enregistrez à un niveau trop bas, et vous n'utiliserez pas la résolution que permet le système de l'EPS-16 PLUS. Le volume de l'échantillon sera trop bas, et il y aura un bruit de fond. Enregistrez à un niveau trop fort, et vous introduirez un "écrêtage" sur les échantillons les plus forts, ce qui rendra le son plus rude, et déplaisant. Pour ces raisons, il est préférable de bien régler le niveau d'entrée, à partir d'une source "répétable", comme un magnétophone, un lecteur de compact-disc, un synthétiseur, qui possèdent un niveau de sortie ajustable.

- Jouez le signal à échantillonner dans l'EPS-16 PLUS. Regardez l'écran pour voir si l'indicateur AMP s'allume (ce voyant indique une saturation, ou un écrêtage). S'il clignote, baissez un peu le signal d'entrée. Si le voyant ne clignote plus quand vous jouez le son, montez un peu le niveau. Maintenant, jouez le son à nouveau, tout en regardant le voyant et ajustez le signal en concordance.

- Répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez trouvé le point juste en-dessous du clignotement, c'est le niveau d'échantillonnage optimum. Avec un peu de pratique, vous aurez rapidement le niveau idéal à chaque fois.



Une fois le volume de la source sonore ajusté :

- Appuyez sur ***Enter•Yes*** (ou sur le footswitch).
  Le VU-mètre disparaît, et l'indication REC, en haut de l'écran indique que vous êtes en train d'enregistrer. Rappelez-vous que si le Seuil d'Echantillonnage est supérieur à zéro, l'EPS-16 PLUS ne commencera pas à échantillonner avant que le signal n'ait atteint ce seuil.

- Jouez le son à échantillonner, synthétiseur, magnétophone ou micro.

- Appuyez sur ***Cancel•No*** (ou sur le footswitch) pour arrêter l'échantillonnage.
  Si vous ne le faites pas, l'EPS-16 PLUS continuera à échantillonner tant qu'il y aura de la mémoire disponible.

- Jouez la Note de Base.
  Après avoir appuyé sur ***Cancel•No*** pour stopper l'échantillonnage (ou dès que la mémoire est pleine), sur l'écran clignote PLAY ROOT KEY (Jouez la Note de Base). La Note de Base, c'est la touche du clavier qui rejouera l'échantillon à la même hauteur que le signal d'origine. La première touche que vous enfoncerez quand apparaît ce message sera la Note de Base.

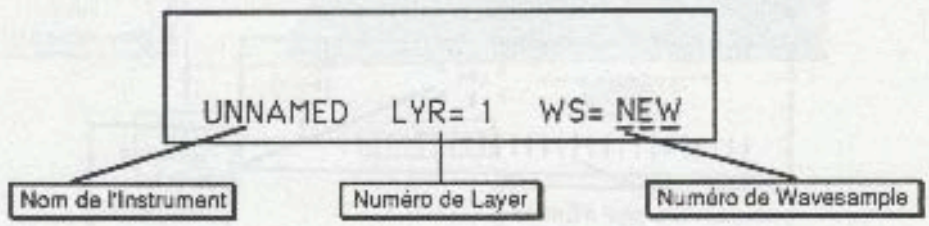
Multi-Echantillonnage

De nombreux sons nécessitent plus d'un échantillon, chacun d'entre eux couvrant une étendue différente sur le clavier, parce que si vous transposez un son trop loin de son point d'origine (en haut ou en bas), il sonnera de façon non naturelle. L'autre intérêt du multi-échantillonnage est de pouvoir créer un set de batterie complet. Vous aurez alors besoin de plusieurs sons différents, présents en même temps sur le même clavier.

L'EPS-16 PLUS rend le multi-échantillonnage facile, c'est pourquoi nous avons nommé ainsi ce procédé : enregistrer plusieurs échantillons dans le même Instrument.

- Enregistrez votre premier échantillon, comme décrit dans le chapitre "L'échantillonnage Facile".
- Appuyez sur le bouton ***Sample***.
  L'écran affiche PICK SAMPLE INSTRUMENT.
- Appuyez sur le même bouton d'***Instrument•Track*** que précédemment.

Quand vous sélectionnez un instrument déjà existant, en réponse à PICK SAMPLE INSTRUMENT, l'EPS-16 PLUS affiche l'écran suivant :



Vous voyez:

- Les neuf premières lettres du nom de l'instrument (qui sera toujours UNNAMED INST pour un nouvel instrument),
- Le numéro du layer en cours,
- Le numéro de la wavesample qui sera échantillonnée, après avoir appuyé sur ***Enter•Yes***. La wavesample par défaut est "NEW", ce qui veut dire qu'un nouvel échantillon sera créé dans le même layer de cet instrument.

- Appuyez sur ***Enter•Yes***. Vous êtes à nouveau en mode "VU-mètre". Maintenant, commencez à enregistrez le nouvel échantillon, exactement comme le premier :
- Ajustez le niveau du signal d'entrée, évitez la saturation.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour débuter l'échantillonnage.
- Jouez le son à échantillonner.
- Appuyez sur ***Cancel•No*** (ou sur le foot switch) pour stopper l'échantillonnage.
- Jouez la nouvelle Note de Base, la note sur laquelle vous désirez rejouer le nouvel échantillon.

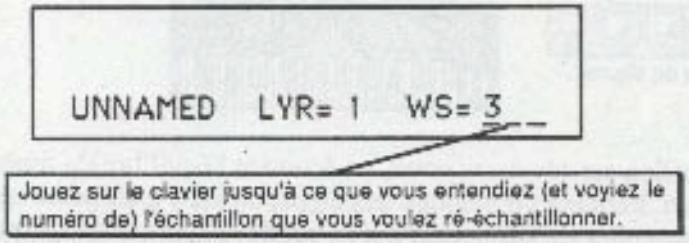
Une fois une Note de Base assignée du nouvel échantillon, l'EPS-16 PLUS ajuste automatiquement le point de split au milieu des Notes de Base des deux échantillons.

Renouvelez la procédure pour continuer à multi-échantillonner dans cet instrument.

Rééchantillonner un Echantillon Existant

Supposons que vous ayez enregistré quatre échantillons, et que vous vouliez recommencer l'enregistrement du troisième. La procédure est pratiquement similaire au chapitre précédent, mais au lieu d 'appuyez sur ***Enter•Yes*** quand l'écran affiche WS=NEW, vous jouerez sur le clavier l'échantillon existant, celui que vous voulez remplacer.

- Appuyez sur ***Sample*** , puis sélectionnez l'instrument sur lequel vous voulez ré-échantillonner. L'écran apparaît, comme tout à l'heure.
- Amenez le curseur sous WS=_.
  Le curseur devra être sous ce paramètre. Si ce n'est pas le cas, utilisez le bouton ***flèche Droite*** pour y parvenir.
- Sélectionnez sur le clavier l'échantillon que vous désirez refaire. Tout en jouant, vous voyez sur l'écran le mot NEW être remplacé par le numéro de la wavesample que vous jouez. Quand vous entendez celle que vous voulez ré-échantillonner, et que vous voyez son numéro sur l'écran, elle est sélectionné pour être remplacée. Ou bien encore, vous pouvez cherchez directement son numéro sur l'écran, avec les boutons ***flèches Haut/Bas***.



- Appuyez sur ***Enter•Yes***, et continuez à échantillonnez comme précédemment. L'échantillon original sera effacé, et remplacé par le nouveau.

Quand vous ré-enregistrez un échantillon déjà existant, l'EPS-16 PLUS conserve son étendue de clavier, tous ses paramètres (enveloppes, etc...), et, dans la mesure du possible, les points de bouclage de l'échantillon d'origine.

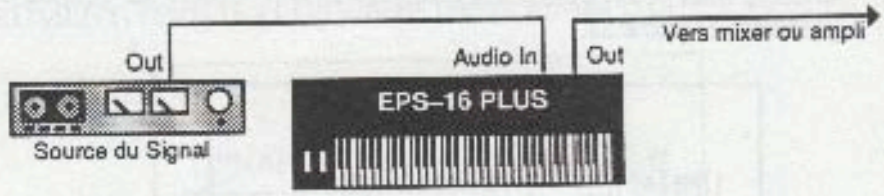
Note: Cette méthode de ré-échantillonnage ne doit pas être confondue avec le paramètre RESAMPLE WITH EFFECT, situé dans la Banque COMMAND/Wave. Cette fonction est décrite en détail dans le *Chapitre 6 — Paramètres de Wavesample.*

Utilisation de l'Egalisation

Un bon égaliseur est probablement l'outil le plus fonctionnel pour façonner un échantillon. Le meilleur égaliseur pour cet usage est l'égaliseur paramètrique, qui autorise un réglage précis des fréquences, et de la largeur de la bande, mais de très bons résultats peuvent être obtenus avec un égaliseur graphique à 10 ou 27 bandes, ou même avec l'égalisation d'une table de mixage.

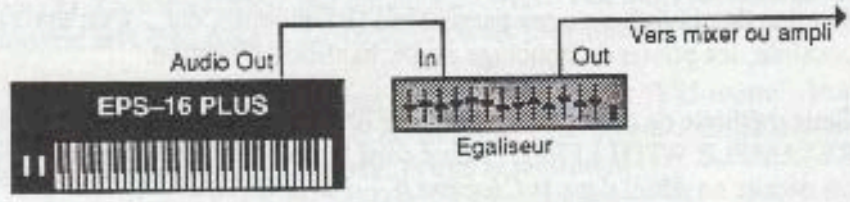
Souvent, un son contient quelques harmoniques, qui sont normales sur une note, mais ne semblent pas naturelles quand elles sont transposées sur l'étendue du clavier. Il peut aussi être nécessaire, quand on essaie d'organiser divers échantillons sur un multi-échantillon, d'avoir une égalisation profonde sur un ou plusieurs échantillons. La solution est d'égaliser le signal à l'entrée dans l'EPS-16 PLUS. Voici quelques conseils pour trouver les bons réglages d'égalisation (à nouveau, nous conseillons un signal pouvant se répéter, comme un magnétophone, un CD, ou un synthétiseur) :

En premier, échantillonner le son droit, sans aucune égalisation, ou autre effet :



Jouez l'échantillon sur plusieurs notes, en écoutant l'équilibre du timbre sur l'étendue de l'échantillon. Écoutez s'il manque des aigus, ou s'il y a un peu trop de mediums. Écoutez en particulier les fréquences qui ne semblent pas naturelles quand le son est transposé.

Puis, connectez votre égaliseur à la sortie audio de l'EPS-16 PLUS et à la table de mixage ou à l'ampli :



Jouez l'échantillon sur l'EPS-16 PLUS, à sa Note de Base (il est très important de jouer la Note de Base pendant cette opération, afin d'égaliser exactement la hauteur que vous échantillonnez). Tout en jouant cette Note de Base, ajustez l'égaliseur, en coupant les fréquences à problèmes, en diminuant ou augmentant ces fréquences, jusqu'à ce que l'échantillon sonne comme vous le désirez.

Ensuite, *sans changer les réglages de votre égaliseur*, connectez-le entre la source sonore et l'entrée audio de l'EPS-16 PLUS.



Échantillonnez le son à nouveau (vous aurez probablement à régler à nouveau le niveau d'entrée). La courbe d'égalisation que vous avez créé tout à l'heure est maintenant "intégrée" à l'échantillon, et celui-ci sonnera comme précédemment, avec l'égaliseur connecté en sortie. Si vous trouvez que certaines fréquences sont trop fortes ou trop faibles, vous n'aurez qu'à changer légèrement ces réglages, et échantillonner à nouveau. Avec un peu de pratique, vous serez à même d'identifier rapidement les problèmes de fréquences et d'égalisation en utilisant cette méthode.

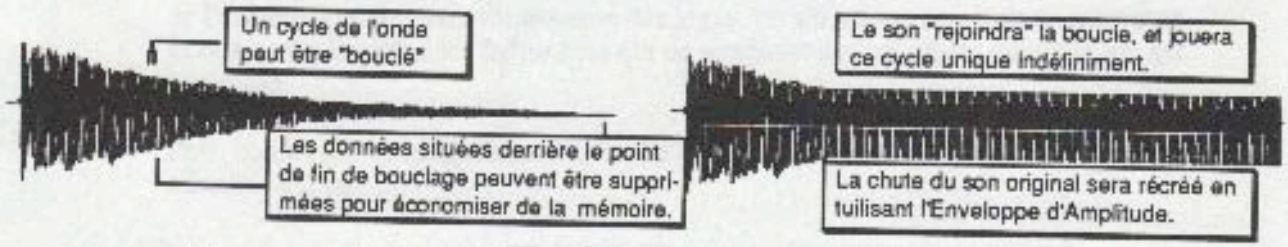
Bouclage

L'un des défis fondamentaux de l'échantillonnage, c'est de parvenir à faire le meilleur usage de la mémoire de l'échantillonneur. Vous ne pourrez tout simplement pas échantillonner la durée entière de chaque note. Et en plus, vous désirez qu'un son continue à jouer tant que vous maintenez sa touche enfoncée, sans vous occuper des problèmes de mémoire. C'est la raison pour laquelle il faut employer le *bouclage* ou *looping*.

Quand on boucle un segment de son, on ne fait que rejouer indéfiniment la même portion, jusqu'au point de fin de boucle, et recommencer instantanémment du point de début, comme si l'on jouait un son continu. Cela ressemble beaucoup à un bouclage de bande magnétique, un segment d'enregistrement avec les deux extrémités raccordées ensemble, si bien que le son se répète indéfiniment.

Considérez qu'une note grave sur un piano à queue peut durer plus de 30 secondes, depuis le moment où vous enfoncez la touche, jusqu'à la chute finale du son. Échantillonner cet événement dans son intégralité n'aurait pas beaucoup de sens parce que :

- Vous pourriez utiliser toute la mémoire de l'échantillonneur sur une seule note, ne laissant aucune place pour le multi-échantillonnage.
- Après la fin de l'attaque initiale du marteau, la sonorité de la corde du piano se fixe essentiellement en une forme d'onde répétitive. Ce qui veut dire que vous pouvez sélectionner une période (un cycle complet) de cette onde échantillonnée, et la répéter (la jouer en *boucle*). Toutes les données situées après le point de bouclage peuvent être supprimées (TRUNCATE WAVESAMPLE), car vous n'en aurez plus besoin. Vous économiserez ainsi de la mémoire.



Vous pouvez boucler de cette manière des sons de piano, de violon solo, guitare, ou instruments à vent. Malgré tout, il y a des sons qui ne pourront être bouclés de cette façon, en utilisant un seul cycle. Un grand jeu d'orgue à tuyaux, un ensemble de violons, un choeur sont de bons exemples de ce type de sons. Ces sons restent très complexes sur toute leur durée. Le son deviendrait très statique et uni-dimensionnel si on utilisait cette boucle sur un seul cycle pour un échantillon de choeur. Ces sonorités complexes, qui évoluent rapidement, requièrent l'emploi de boucles plus longues, répétant une large portion de l'échantillon, plutôt qu'une onde d'un seul cycle.

Généralement, les bouclages réussis se divisent en deux catégories : cycle simple, que nous appellerons SHORT LOOP (Boucle courte), et les boucles d'une seconde ou plus, que nous appellerons LONG LOOP (Boucle longue). Le choix du type de boucle dépend du son. Si le son se maintient de manière statique, sans évolution importante dans le temps, utilisez une boucle courte. Mais si le son est composé de beaucoup d'éléments qui "s'entre-croisent" sans arrêt les uns les autres, vous devrez utiliser une boucle longue.

Recherche Automatique de Points de Bouclage

Quand vous bouclez un échantillon, il est important que le début et la fin de la boucle coincident parfaitement pour former une onde continue, sinon la boucle va "cliquer" à chaque fois qu'elle atteindra le point de jonction. Pour cette raison, les meilleurs points de bouclage sont ceux qui arrivent quand l'onde échantillonnée traverse la ligne zéro (appelée "Zero crossing"), et où la direction de l'onde au point de départ s'accorde avec le point de fin de boucle.

L'EPS-16 PLUS dispose d'un système appelé AUTO-LOOP FINDING, qui, une fois activé vous permet de choisir des points de bouclage uniquement dans cette zone.

Appuyez sur ***Edit***, puis sur ***System•MIDI***, et cherchez le paramètre AUTO-LOOP FINDING=##. Assurez-vous qu'il est sur ON. Maintenant, si vous bougez le point de début de boucle, l'EPS-16 PLUS sautera automatiquement jusqu'au prochain "Zero-Crossing" (Point Zéro) qui s'accordera avec la direction de l'onde au point de fin de boucle, et vice-versa. Cela ne garantit pas un bon bouclage, mais vous économisera beaucoup de temps et d'ennui à vous promener à travers des points de raccords qui ne fonctionneront définitivement pas.

Boucles Courtes (Un Seul Cycle)

Comme vu précédemment, le choix d'une boucle courte est judicieux si la partie sustain d'un son est plus ou moins une onde répétitive. Le meilleur moyen de savoir si une boucle courte est bonne pour un son, c'est de l'essayer. (En fait, le meilleur moyen d'apprendre à boucler un son, c'est généralement d'expérimenter en bougeant les points de début et de fin sur un échantillon, et d'écouter les résultats.)

Il y a une technique très simple pour trouver une boucle courte. Pour cet exemple, nous échantillonnerons un son avec un sustain simple, comme une guitare (en son clair), ou une basse, ou un synthé, sans un tas d'effets chorus.

En premier, appuyez sur ***Edit***, puis sur ***System•MIDI***, et vérifiez que AUTO-LOOP FINDING=ON.

Puis connectez la source du signal à l'entrée audio in de l'EPS-16 PLUS, ajustez le volume, et échantillonnez le son. Après avoir joué la Note de Base pour conclure cette phase d'échantillonnage, l'EPS-16 PLUS se met de lui-même sur la page EDIT/Wave, ce qui tombe bien, car c'est justement là qu'il nous faut aller pour s'occuper du bouclage.

- Appuyez sur le bouton ***Flèche Haut*** deux fois, pour arriver à la page MODE= LOOP FORWARD. Puis, enfoncez une touche, et écoutez le son. Les réglages par défaut pour une nouvelle wavesample sont : LOOP START=00%, et LOOP END= 99%, ce qui veut dire que l'échantillon est joué indéfiniment dans son intégralité.

- Cherchez avec le bouton ***Flèche Droite*** le paramètre LOOP START, en soulignant l'avance rapide (Coarse adjust), le chiffre à droite, écrit entre parenthèses. Utilisez le ***curseur Data Entry*** pour positionner le point de début de boucle après le début de l'échantillon. Essayez une valeur moyenne de 25 pour commencer. Ainsi, vous mettrez le point de début de boucle au quart (25%) de la longueur de l'échantillon. Jouez le son, et écoutez.

- Cherchez avec le bouton ***Flèche Droite*** le paramètre LOOP END, soulignez à nouveau l'avance rapide (toujours le nombre entre parenthèses), qui devrait être à 99%. Utilisez le ***curseur Data Entry*** pour amener le point de fin de boucle aussi près que possible du point de début (LOOP START). Il s'arrêtera à 25%, ou à l'endroit où vous avez situé votre point de début de boucle, parce qu'il est impossible que la fin d'une boucle soit située avant le début. Les points de début et de fin sont maintenant à la même place sur l'échantillon. Jouez le son. Quand il atteint la boucle, il devient "supersonique", parce que l'EPS-16 PLUS essaie de faire une boucle sur un seul échantillon.

- Ajustez le paramètre de réglage fin (le chiffre qui est situé juste après LOOP END). Avancez d'un pas avec le bouton ***Flèche Haut***, et jouez le son. L'accord de la boucle devrait être un peu plus grave : vous avez éloigné le point de fin de boucle du point de début. Vous avez créé votre premier point potentiel de boucle.

- Appuyez à nouveau sur le bouton ***Flèche Haut***, et écoutez le son. A chaque pression sur cette flèche, l'accord de la boucle baissera, tandis que l'EPS-16 PLUS amène le point de fin de boucle vers le prochain point Zero-Crossing (Point zéro). Continuez à appuyez sur le bouton ***Flèche Haut***, un seul coup à chaque fois, jusqu'à ce que la boucle se maintienne au même accord que le son précédent la boucle. Ceci est une boucle à cycle simple.

- Après avoir trouvé la bonne boucle, vous pouvez amener le point de fin d'échantillon au point de fin de boucle, et tronquer l'échantillon pour récupérer la mémoire utilisée par les échantillons situés après le point de fin de boucle. La commande TRUNCATE WAVESAMPLE se trouve sur la page COMMAND/WAVE, voir le *Chapitre 6 — Paramètres de Wavesample*).

Ajuster la Position de la Boucle (Loop Position)

Avant de tronquer l'échantillon, vous pouvez décider que la boucle intervient trop tôt dans le son (avant que tous les transitoires d'attaque n'aient disparu, ou trop tard (plus de mémoire). L'EPS-16 PLUS possède un moyen de bouger ensemble les deux points de bouclage (début et fin), tout en gardant sa longueur relative intacte.

- Tout en restant sur la page EDIT/Wave (appuyez sur ***Edit***, puis sur ***Wave*** si ce n'est pas le cas), cherchez avec l'un des boutons ***Flèches Gauche/Droite*** le paramètre LOOPPOS=##(##). C'est le paramètre LOOP POSITION (position de la boucle). Le nombre affiché est celui du point de début, mais en jouant sur ce paramètre, vous bougerez simultanément les points de début et de fin, tout en conservant la longueur, et par conséquent l'accord, du bouclage.

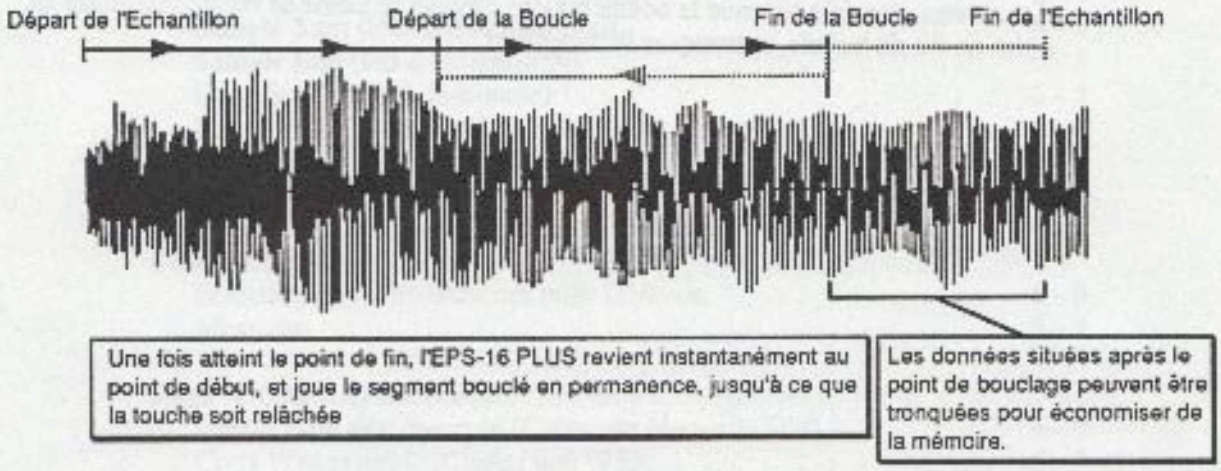
- Ajustez le paramètre d'avance rapide (le nombre entre parenthèses), et essayez de bouger la position de la boucle, tout en écoutant le son. Cherchez l'emplacement où la boucle fonctionne le plus naturellement avec le reste du son. Remarquez que vous pouvez réajustez légèrement le point de fin après avoir bougé la position de la boucle, particulièrement si le son comporte des variations d'accord.

- A nouveau, une fois que vous avez trouvé une boucle qui vous plait, amenez le point de fin d'échantillon sur le point de fin de boucle, et tronquez l'échantillon.

Pour plus de détails sur ce paramètres, voir *Chapitre 6 — Paramètres de Wavesample*.

Boucles Longues

Si une boucle à cycle unique ne convient pas pour un son particulier, essayez une boucle plus longue. L'idée de base est la même, un segment de son est répété indéfinimment, mais une boucle longue contiendra plusieurs cycles du son. Les boucles longues permettent de conserver la complexité d'un signal, ainsi que le "mouvement" du son original. Par conséquent, la boucle longue fonctionnera mieux avec des sons de choeurs, ensemble de violons, flûtes, sonorités de synthés superposées, etc...



Il n'y a pas de règle absolue pour obtenir une boucle parfaite à chaque fois. Tout dépend du son. Certains sons sont faciles à boucler, d'autres défient toutes les tentatives de trouver le bon point. Les sons les plus difficiles à boucler sont ceux dont le timbre et le volume évoluent radicalement dans le temps. Vous trouverez cependant que l'EPS-16 PLUS est pourvu d'une grande variété d'outils permettant d'obtenir les meilleurs résultats possible, même avec les sons les plus difficiles. En suivant les indications ci-dessous (et sans avoir peur d'expérimenter), vous devriez être capable d'obtenir des boucles acceptables sur pratiquement tous vos échantillons :

- Le paramètre AUTO-LOOP FINDING devra être activé, quand vous cherchez un point de bouclage.
- Échantillonnez un son, jouez la note de base, et ajustez le mode de bouclage sur MODE=LOOP FORWARD.
- Affichez le pramètre LOOP START, soulignez le paramètre d'avance rapide (entre parenthèses), et amenez le point de début de boucle juste après l'attaque initiale du son. Essayez de commencer avec une valeur située entre 15 et 40 %. Enfoncez une touche, et écoutez la boucle.
- Affichez le pramètre LOOP END, ajustez à nouveau le paramètre d'avance rapide (entre parenthèses). Tout en maintenant une touche enfoncée, utilisez le ***curseur Data Entry*** pour amener le point de fin de boucle juste derrière le point de début. Plus le point de fin sera proche, plus la sonorité de la boucle sera remarquable. L'idée est en fait de trouver la boucle la plus courte possible, pour conserver de la mémoire, mais qui ne sonne pas "bouclé".
- Tout en maintenant enfoncée une touche du clavier, vous pouvez avancer ou reculer chacun des points de bouclage, en utilisant les réglages rapide ou fin pour chacun, et écouter les différences de bouclage à chaque fois.

- La plupart du temps, vous trouverez ainsi un bouclage qui fonctionne correctement, sauf quand la différence entre les points de bouclage persiste. Dans ce cas, essayez l'un des cross-fade, sur la page COMMAND/Wave. En utilisant un cross-fade, vous pouvez diminuez les différences de timbre entre le début et la fin, en faisant une transition moins abrupte. Pour plus de détails sur ce paramètres, voir *Chapitre 6 — Paramètres de Wavesample*.
- Un "clic" trop fort aux points de bouclage indique une différence de volume entre le début et la fin de la boucle. Essayez la commande VOLUME SMOOTHING (Voir *Chapitre 6 — Paramètres de Wavesample*), avant d'effectuer un cross-fade.
- A nouveau, une fois obtenue la bonne boucle, amener le point de fin d'échantillon au point de fin de boucle, et tronquer l'échantillon.

Chapitre 6 — Paramètres de Wavesample

Ce chapitre concerne les fonctions qui peuvent être modifiées indépendamment pour chaque Wavesample (forme d'onde échantillonnée) particulière, à l'intérieur d'un instrument.

A propos des Wavesamples . . . . . 6 - 2
Sélectionner une Wavesample ou un Layer pour l'Editer . . . . . 6 - 3
Page EDIT/Wave:
Mode (Mode WS Playback - Lecture) . . . . . 6 - 4
Sample Start (Début d'Echantillon) . . . . . 6 - 4
Sample End (Fin d'Echantillon) . . . . . 6 - 5
Loop Start (Début de Boucle) . . . . . 6 - 5
Loop End (Fin de Boucle) . . . . . 6 - 6
Loop Position (Position de la Boucle) . . . . . 6 - 6
Wave Mod Type (Modulation de l'Onde) . . . . . 6 - 6
Wave Mod Amount (Niveau de Modulation) . . . . . 6 - 7
Commandes Wavesample:
Sélection des Wavesamples pour l'Edition . . . . . 6 - 8
Messages . . . . . 6 - 8

Page COMMAND/Wave:
Create New Wavesample (Créer une Nouvelle WS) . . . . . 6 - 9
Copy Wavesample (Copier une WS) . . . . . 6 - 9
Delete Wavesample (Effacer une WS) . . . . . 6 - 9
Wavesample Information (Nommer une WS) . . . . . 6 - 10
Truncate Wavesample (Tronquer une WS) . . . . . 6 - 10
Cross Fade Loop (Bouclage en Fondu-Enchaîné) . . . . . 6 - 10
Reverse Cross Fade (Fondu-Enchaîné Inversé) . . . . . 6 - 12
Ensemble Cross Fade (Crossfade de Boucle) . . . . . 6 - 13
Bowtie Cross Fade Loop (Egalisation des Points de Bouclage) . 6 - 13
Bidirectional X-Fade (Crossfade Bi-Directionnel) . . . . . 6 - 14
Make Loop Longer (Rallonger une Boucle) . . . . . 6 - 15
Synthesized Loop (Boucle Synthétisée) . . . . . 6 - 16
Convert Sample Rate (Conversion de la Fréquence d'Echantillonnage . . . . . 6 - 16
Resample with Effects (Ré-échantillonner avec Effets) . . . . 6 - 17
Copy Wave Parameters (Copie des Paramètres Wave) . . . . 6 - 18

Page COMMAND/Pitch:
Edit Pitch Table (Editer une Table d'Accord) . . . . . 6 - 19
Copy Pitch Table (Copier une Table d'Accord) . . . . . 6 - 20
Delete Pitch Table (Effacer une Table d'Accord) . . . . . 6 - 20
Extrapolate Pitch Table (Extrapoler une Table d'Accord) . . . . 6 - 20

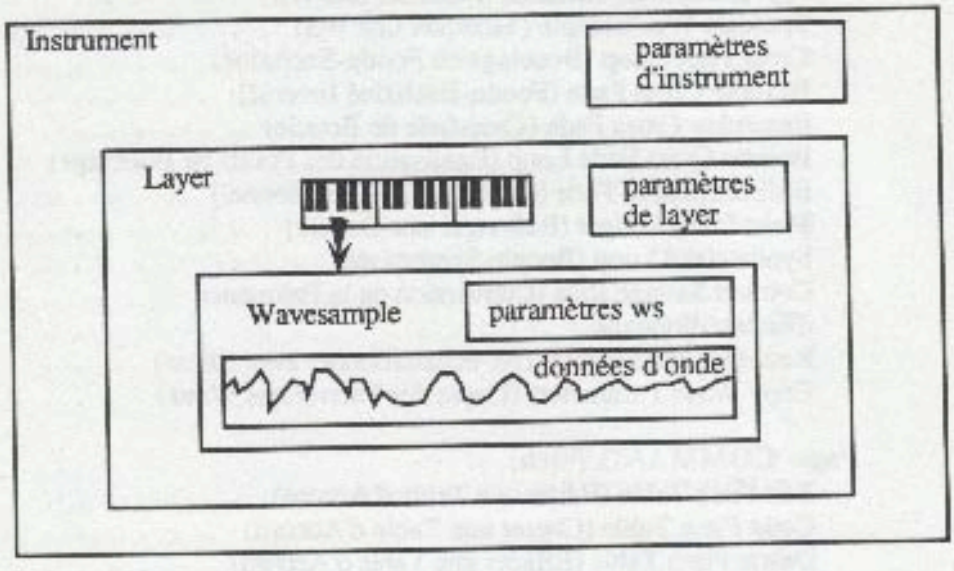
Page COMMAND/LFO:
Clear Data (Annuler des Données) . . . . . 6 - 21
Copy Data (Copier des Données) . . . . . 6 - 21
Replicate Data (Dupliquer des Données) . . . . . 6 - 21

Reverse Data (Renverser des Données) . . . . . 6 - 22
Invert Data (Inverser des Données) . . . . . 6 - 22
Add Data (Ajouter des Données) . . . . . 6 - 22
Scale Data (Dessiner des Données) . . . . . 6 - 23

Page COMMAND/Amp:
Normalize Gain . . . . . 6 - 24
Volume Smoothing . . . . . 6 - 24
Mix, Merge, et Splice . . . . . 6 - 25
Mix Wavesamples . . . . . 6 - 25
Merge Wavesamples . . . . . 6 - 26
Splice Wavesamples . . . . . 6 - 26
Fade In . . . . . 6 - 27
Fade Out . . . . . 6 - 27

A propos des Wavesamples

Les Wavesamples ou Formes d'Ondes échantillonnées composent la base des sons de l'EPS-16 PLUS. Une Wavesample peut être n'importe quoi — une percussion, une note sur un piano, un effet sonore, votre voix. Chaque Wavesample aura son propre ensemble de paramètres composant l'onde et l'architecture du son. Plusieurs Wavesamples peuvent être regroupées pour former des *Layers* (Couches), huit Layers au plus peuvent composer un instrument.



Ce chapitre concerne les paramètres et commandes qui sont en relation avec les Wavesamples. Par exemple, la longueur d'une Wavesample, le sens de lecture, les commandes de volume et le bouclage figureront dans ce chapitre. Les paramètres se rapportant plus particulièrement aux sons, qui peuvent être considérés comme la "programmation de synthétiseur", seront traités dans la chapitre suivant.

Page EDIT/Wave

Ces paramètres contrôlent tous les pointeurs de wavesample, comme le point de départ d'échantillon (sample start), le point de fin (sample end), les points de bouclage (loop points) etc. C'est aussi sur cette page que vous pourrez choisir le mode de lecture et les réglages de modulation des positions de départ/fin et bouclage des échantillons.

EDIT WAVE	**MODE (WS Playback Mode)**
	Pressez Edit / Wave / 0

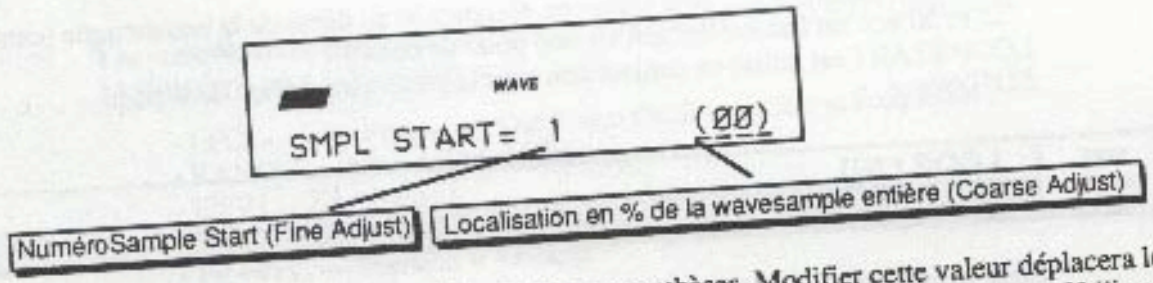
Cette page vous permet de sélectionnez un des cinq modes possibles de jeu des échantillons.

- FORWARD — NO LOOP. L'EPS-16 PLUS jouera une fois l'échantillon (appelé aussi mode "one-shot", un coup).
- BACKWARD — NO LOOP. L'EPS-16 PLUS jouera une fois l'échantillon, à l'envers, de la fin au début de l'échantillon.
- LOOP FORWARD. L'EPS-16 PLUS jouera l'échantillon depuis le début et continuera à jouer la boucle tant que la touche du clavier est enfoncée. Une fois que la touche est relâchée, la boucle continue à jouer l'échantillon, selon la forme de l'enveloppe.
- LOOP BIDIRECTION. L'EPS-16 PLUS jouera l'échantillon depuis le début et continuera à jouer la boucle tant que la touche du clavier est enfoncée. A la fin de la boucle, l'EPS-16 PLUS jouera l'échantillon à l'envers vers le point de début de boucle, jouant la boucle à l'endroit puis à l'envers jusqu'à ce que la touche soit relâchée.
- LOOP AND RELEASE. L'EPS-16 PLUS jouera l'échantillon depuis le début et continuera à jouer la boucle tant que la touche du clavier est enfoncée. Dès que la touche est relâchée, l'EPS-16 PLUS reviendra en mode "one-shot" et continuera à jouer jusqu'à la fin de la wavesample, jouant les donnée situées après la boucle.

EDIT WAVE	**SAMPLE START**
	Pressez Edit / Wave / 1

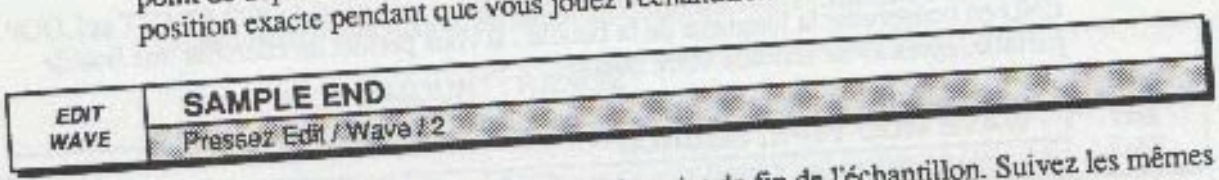
Cette page vous permet de déterminer le point de début de l'échantillon. Pour gagner de la mémoire, la meilleure chose à faire est de choisir les points de début et de fin, puis de "couper" l'échantillon, avec la commande TRUNCATE WAVESAMPLE (Tronquer l'échantillon), sur la page COMMAND/Wave (voir un peu plus loin dans ce chapitre).

Lorsque les paramètres SAMPLE START ou SAMPLE END sont affichés sur la page EDIT/Wave, il y a deux méthodes pour les ajuster : COARSE ADJUST, pour avancer rapidement en utilisant les réglages en pourcentage, ou FINE ADJUST, pour affiner vos réglages, en avançant échantillon par échantillon.

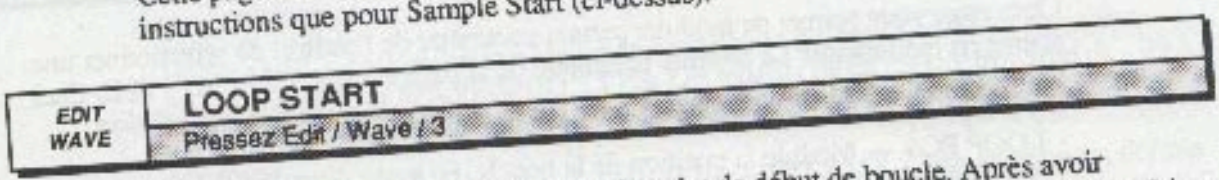


L'indication Coarse Adjust figure entre parenthèses. Modifier cette valeur déplacera le point de départ de l'échantillon par pas de un pourcent de l'échantillon entier. Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou les boutons ***flèches Haut/Bas*** pour déplacer le point de départ de l'échantillon jusqu'à ce que la partie qui ne vous intéresse pas disparaisse lorsque vous jouez.

Lorsque vous vous êtes suffisamment approché avec le réglage en pourcentage, appuyez sur le bouton ***Flèche Gauche*** pour ajuster le réglage Fine Adjust. Maintenant le ***Curseur Data Entry*** ou les boutons ***flèches Haut/Bas*** déplacent le point de départ de l'échantillon par pas plus précis ce qui vous permet de trouver la position exacte pendant que vous jouez l'échantillon.



Cette page vous permet de déterminer le point de fin de l'échantillon. Suivez les mêmes instructions que pour Sample Start (ci-dessus).



Cette page vous permet de déterminer le point de début de boucle. Après avoir enregistré un échantillon, il est parfois nécessaire de le "boucler", c'est-à-dire de faire jouer en continu une portion de l'échantillon, pour qu'il dure tant que la touche du clavier est enfoncée. Obtenir un bouclage parfait est une des opérations les plus délicates de l'échantillonnage. Un paragraphe est consacré aux techniques d'échantillonnage dans ce chapitre, à la page COMMAND/Wave.

Bouclage — Apprentissage

- Activez (ON) le paramètre AUTO-LOOP FINDING, sur la page EDIT/System•MIDI. Appuyez sur ***Edit***, puis sur ***System•MIDI***, puis déplacez-vous au paramètre AUTO-LOOP FINDING. Vérifiez qu'il est sur ON. Lorsque AUTO-LOOP FINDING=ON, chaque fois que vous déplacer les points LOOP START ou LOOP END d'une wavesample, l'EPS-16 PLUS choisi uniquement les "meilleurs" points de bouclage – ceux qui conviennent le mieux pour travailler.
- Sur la page EDIT/Wave, le paramètre MODE détermine si la wavesample est bouclée (entre autres). Réglez MODE=LOOP FORWARD.
- Sélectionnez le paramètre LOOP START. Déplacez le curseur sous l'indicateur en poucentage du début de boucle (le nombre entre parenthèses).

Tout en maintenant une note enfoncée, éloignez-le du début de la wavesample (entre 25 et 50%, c'est habituellement un bon point de départ).

LOOP START est utilisé en conjonction avec le paramètre suivant de la page EDIT/Wave.

EDIT WAVE	**LOOP END**
	Pressez Edit / Wave / 4

Cette page vous permet de déterminer le point de fin de boucle.

Amenez le curseur sous l'indicateur en pourcentage de fin de boucle, (entre parenthèses) et rapprochez le point de fin du point de début, avec le curseur d'entrée de données pour l'ajuster de la même manière que LOOP START. Puis, bougez les deux points pour obtenir le meilleur bouclage possible.

EDIT WAVE	**LOOP POSITION**
	Pressez Edit / Wave / 5

Cet écran affiche LOOP START, mais déplace les deux points LOOP START et LOOP END en conservant la longueur de la boucle . Il vous permet de chercher une boucle parfaite, après avoir accordé votre boucle.

EDIT WAVE	**WAVE MOD TYPE; SOURCE**
	Pressez Edit / Wave / 6 (Mod Type) 7 (Mod Source)

Cette page vous permet de moduler certain paramètre de l'onde et de sélectionner une source de modulation. Le premier paramètre de la page est WAVE MOD TYPE. Ceci indique lequel des paramètres de l'onde sera affecté par la source de modulation.

Il y a sept types de modulations d'ondes possibles:

- LOOP POS — Module la position de la boucle, en avant (vers la fin de l'onde) avec des valeurs positives et en arrière (vers le début de l'onde) avec des valeurs négatives.
- START — Le point de départ de l'échantillon (SMPL START) sera modulé.
- START+LP — SMPL START *et* Loop Position seront modulés.
- LOOPSTRT — Module le paramètre Loop Start. Ceci a pour effet de rendre la boucle plus courte (avec des valeurs positives pour rapprocher Loop Start de Loop End) ou plus longue (valeurs négatives pour éloigner Loop Start de Loop End).
- LOOPEND — Fonctionne comme LOOPSTRT, mais avec le point de fin.
- LPSTRT–X — Ce réglage fonctionne comme LOOPSTRT, mais un schéma de correction de la hauteur (pitch) est employé pour garder une hauteur constante alors que la boucle s'allonge ou se rétrécit.
- TRANSWAV — Similaire à LOOP POS, mais la boucle sera déplacée par pas de exactement une boucle. Par exemple, avec LOOPSTART à 0 et LOOPEND à 100, une modulation positive déplacera la boucle à LOOPSTART = 100 et LOOPEND = 200, puis à LOOPSTART = 200 et LOOPEND = 300, etc. Lorsque ce réglage est sélectionné, le paramètre MOD RANGE (voir ci-dessous) n'a aucun effet, mais MOD AMOUNT (également ci-dessous) détermine le nombre de "sauts" produit par la fonction de contrôle (MOD SRC).

Les contrôleurs suivants peuvent être utilisés comme MOD SRC (Source de Modulation) pour la modulation de l'onde :

- LFO — Low Frequency Oscillator, Oscillateur Basse Fréquence
- RANDM — Modulation aléatoire
- ENV1 —Enveloppe 1
- ENV2 — Enveloppe 2
- PR+VEL — Pression + Vélocité
- VEL — Vélocité
- VEL1 — Vélocité Variation 1
- VEL2 — Vélocité Variation 2
- KBD — Keyboard Tracking (Suivi du Clavier)
- PITCH — Molette de Pitch Bend
- WHEEL — Molette de modulation
- PEDAL — Pédale de contrôle en tension (CV)
- XCTRL — External Controller (MIDI), (Contrôleur externe MIDI)
- PRESS — Pressure, (Pression ou Aftertouch)
- WL+PR — Molette + Pression

Ces paramètres sont décrits en détail au *Chapitre 7 — Paramètres de Voix.*

EDIT WAVE	**WAVE MOD AMOUNT; RANGE**
	Pressez Edit / Wave / 8 (Mod Amount) 9 (Mod Range)

Cette page vous permet d'ajuster le niveau de la modulation d'onde. Ce paramètre a deux composantes :

- MOD AMT — Détermine la quantité de modulation qui sera ajoutée au paramètre d'onde spécifié par WAVE MOD TYPE. Les valeurs de ce paramètres vont de - 99 à + 99, vous permettant de programmer des valeurs de modulation positives et négatives.
- RANGE — Détermine l'étendue concernée par MOD AMT. Cette étendue est définie par la taille de l'échantillon. Ceci est dû à la nature échantillonnée des instruments. Alors que sur un synthétiseur les ondes ou les oscillateurs ont une longueur définie, sur un échantillonneur, la taille de l'onde est différente d'un instrument à l'autre, parce que la durée et la fréquence d'échantillonnage peuvent être différentes. Le paramètre MOD AMT n'a aucun moyen de connaître la taille d'un échantillon, donc l'EPS-16 PLUS utilise le paramètre RANGE pour l'indiquer.

Pour déterminer la valeur à indiquer au paramètre RANGE, passez au paramètre SAMPLE END, ce nombre vous indique la taille de l'échantillon sélectionné. Vous pouvez alors régler le paramètre RANGE sur une valeur aussi proche que possible de la taille réelle de l'échantillon.

Si vous travaillez avec une toute petite onde, vous pouvez ajuster le niveau de modulation sur quelque chose comme MOD AMT = + 99 RANGE 128. Si vous travaillez sur une onde plus importante, vous pouvez ajuster la modulation d'onde sur MOD AMT = + 99 RANGE = 1 MG. Pensez que la fonction RANGE agit comme un multiplicateur, et que MOD AMT = -99 à + 99 agit comme FINE TUNING.

Commandes Wavesample

De nombreuses commandes permettent de travailler sur les échantillons et les données. Plutôt que de les mettre toutes sur une même page, elles ont été réparties sur trois pages.

La page COMMAND/Wave contient les commandes standard copier et effacer, plus un certain nombre de commandes de bouclage.

Les pages COMMAND/Amp et COMMAND/LFO contiennent les commandes d'amplitude et les commandes de traitement d'échantillons. Certaines de ces commandes sont des commandes rarement utilisées. Elles ont toutefois été implantées pour que votre échantillonneur soit le plus complet possible.

Sélection des Wavesamples pour l'Edition

Avant de pouvoir activer l'une de ces commandes; il faut que vous alliez sur la page EDIT, pour sélectionner le layer spécifique et la wavesample que vous voulez éditer.

- Appuyez sur le bouton Edit.
- L'écran affiche (par exemple) UNNAMED INST LYR=1 WS=1.
- Utilisez les boutons ***Flèches Gauche/Droite*** et ***Haut/Bas*** pour choisir le layer et l'onde que vous voulez modifier.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Wave***, ***Amp***, ou ***LFO***.

Maintenant, vous êtes prêt à exécuter n'importe laquelle des commandes suivantes.

Important: Assurez-vous toujours que la wavesample que vous voulez éditer est sélectionnée sur la page EDIT.

Messages

- NO EDIT WS SELECTED — Vous devez aller à la page EDIT et sélectionner la wavesample que vous voulez éditer.

- WAVESAMPLE IS A COPY — Signifie que la wavesample que vous éditez n'est pas l'originale, mais une copie. Si vous appuyez sur ***Enter•Yes*** en réponse à ce message, l'EPS-16 PLUS prendra les données de l'onde d'origine et les copiera dans la wavesample que vous voulez éditer. Cela rendra l'onde que vous éditez plus importante. Si vous ne le voulez pas, utilisez la commande WAVESAMPLE INFORMATION pour déterminer quelle wavesample est l'originale.

- LYR NOT IN PATCH — appuyez sur ***Edit***, puis sur ***Instrument***. Utilisez les boutons ***fléchés*** pour activer le layer dans le patch en cours, comme décrit plus haut, dans le *Chapitre 3 — Instruments & Banques*.

Note: A chaque fois que vous voyez l'indication ##, ce symbole représente la valeur numérique d'un paramètre sur lequel vous êtes en train d'agir. Par exemple, dans le cas de SCALE DEPTH=##DB, les ## représenteront la valeur programmable de ce paramètre. Vous pouvez utiliser le ***curseur Data Entry*** ou les boutons ***Flèches Haut/Bas*** pour incrémenter ou décrémenter ces valeurs.

Page COMMAND/Wave

CMD WAVE	CREATE NEW WAVESAMPLE
	Pressez Command / Wave / 0

Une des fonctions de base de l'EPS-16 PLUS, est de créer des nouvelles wavesamples en échantillonnant une source sonore externe. Cependant, l'EPS-16 PLUS peut aussi créer une wavesample sans échantillonner. La commande CREATE NEW WAVESAMPLE crée une petite onde carrée sans avoir à l'échantillonner.

CMD WAVE	COPY WAVESAMPLE
	Pressez Command / Wave / 1

Cette commande permet de faire une copie d'un échantillon et de ses données, ou uniquement de ses paramètres. Voir Comprendre les Commandes de Copie dans le *Chapitre 7 — Paramètres de Voix.*

Avec COPY WAVESAMPLE, vous pouvez utiliser la même partie de data, et changer les enveloppes, l'accord, et les autres paramètres. Vous pouvez copier les paramètres et les données de la Wavesample d'origine, ou juste ses paramètres. Avec la commande COPY PARAMS ONLY, vous économisez de la mémoire. Par exemple, vous pouvez créer des mixages stéréo importants en plaçant les wavesamples originales sur le canal gauche, et les copies à droite, en les désaccordant.

- Sélectionnez COPY WAVESAMPLE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche TO INST = UNNAMED. Appuyez sur un bouton ***Instrument•Track*** pour choisir l'instrument de destination (si nécessaire). Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche TO LAYER = ##. Avec les boutons ***Flèches Haut/Bas***, sélectionnez un layer de destination. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Avec les boutons ***Flèches Haut/Bas***, sélectionnez COPY = PARAMS ONLY ou COPY = PARAMS + DATA. Appuyez sur ***Enter•Yes***.L'écran affiche WAVESAMPLE ## CREATED.

CMD WAVE	DELETE WAVESAMPLE
	Pressez Command / Wave / 2

Utilisez la commande DELETE WAVESAMPLE pour effacer de la mémoire interne les échantillons inutiles. Par exemple, effacer les wavesamples de sons de percussion dont vous n'avez pas besoin dans un Drum Kit; ceci vous fera économiser de la mémoire.

- Vérifiez que la wavesample que vous voulez effacer a été sélectionnée sur la page EDIT.
- Sélectionnez DELETE WAVESAMPLE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche DELETE WAVESAMPLE ##? S'il s'agit de la wavesample que vous voulez effacer, appuyez sur ***Enter•Yes***. Sinon, appuyez sur ***Cancel•No***.

CMD WAVE	**WAVESAMPLE INFORMATION**
	Press Command / Wave / 3

Vous pouvez utiliser la commande WAVESAMPLE INFORMATION pour nommer un échantillon, connaitre la fréquence d'échantillonnage, savoir si la wavesample est une copie, et quelle est sa note de base. La commande WAVESAMPLE INFORMATION sert de référence, et est utile pour garder des traces de ce que vous faites quand vous éditez des sons.

- Sélectionnez WAVESAMPLE INFORMATION. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche WS NAME = ####. Servez-vous des contrôles d'entrée de données pour nommer la wavesample. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche SAMPLE RATE = ## KHZ. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche ROOT KEY = ##. Les boutons ***Flèches Haut/Bas***, vous permettent alors de modifier la note de base. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Si la wavesample est une copie, l'écran affichera COPY OF LYR ## WS ##. Ce paramètre est uniquement une indication et ne peut être modifié.

Si vous obtenez le message LAYER NOT IN PATCH, appuyez sur ***Edit***, puis sur ***Instrument***. Utilisez les boutons ***Fléchés*** pour activer le layer dans ce patch.

CMD WAVE	**TRUNCATE WAVESAMPLE**
	Pressez Command / Wave / 4

La fonction "Tronquer" supprime les données situées avant le point de départ, et/ou après le point de fin d'échantillon. La mémoire utilisée par les données tronquées redevient disponible. *L'EPS-16 PLUS ne tronquera pas la wavesample s'il y a des copies qui utilisent les mêmes données*. Vous devrez déplacer le point de départ et le point de fin de toutes les copies.

- Sélectionnez TRUNCATE WAVESAMPLE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.

Note: Dans les commandes de bouclage suivantes, le message INCREMENT LOOP START ou DECREMENT LOOP END peut apparaître. Si c'est le cas, l'EPS-16 PLUS vous fait savoir qu'il y a un problème avec la longueur de la boucle. Essayez de changer FADE ZONE. Vous pouvez aussi appuyer sur ***Edit***, puis sur ***Wave***, et ajustez les points de bouclage. Pour bouger les points de bouclage d'un seul échantillon, vérifiez que la commande AUTO-LOOP FINDING (sur la page EDIT/System) est sur OFF.

CMD WAVE	**CROSS FADE LOOP**
	Pressez Command / Wave / 5

L'idée de base des crossfade (fondu-enchaîné) est de mélanger les données précédant le début de la boucle et les données se trouvant à la fin de la boucle, pour permettre une transition douce entre les deux. La commande CROSSFADE LOOP est un simple crossfade qui fonctionne bien avec des formes d'ondes périodiques relativement constantes en tonalité. Les valeurs par défaut sont : SCALE DEPTH (profondeur de l'échelle) : 3 dB; FADE ZONE (zone de disparition) : 50 %

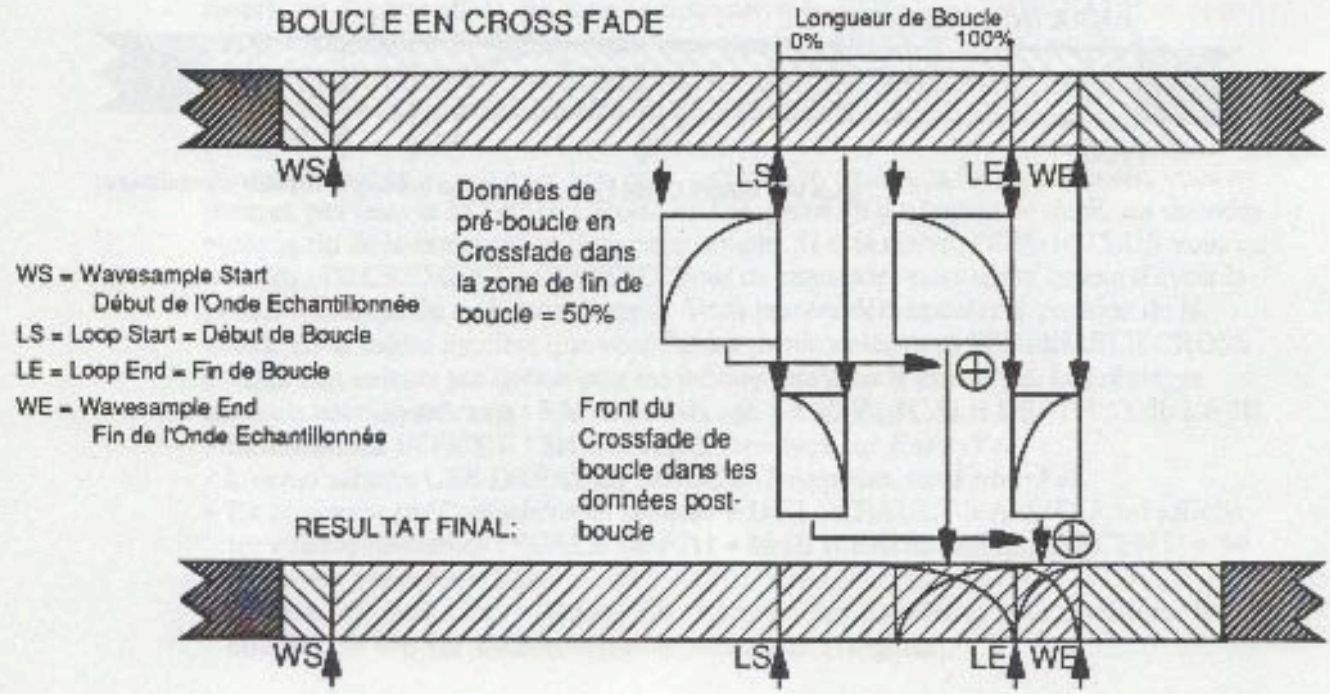
SCALE DEPTH détermine la quantité de perte de volume sur l'échantillon d'origine à mi-parcours du cross fade. L'échantillon qui est ajouté suivra une courbe inverse, augmen-tant du même niveau à mi-parcours. Le résultat final doit être au même niveau de volume en fin de cross fade.
FADE ZONE détermine le pourcentage de boucle sur lequel se produit le cross fade. Un réglage de 99% provoquera un crossfade commençant au début de la boucle. Des valeurs plus basses démarreront le cross fade plus près de la *fin* de la boucle, l'évanouissement se produira alors sur une durée plus courte.

Les réglages manuels sont : SCALE DEPTH : 3.0 dB à 6 dB, FADE ZONE : 1 à 99 %. 3 dB vous donnera une courbe exponentielle, et 6 dB une courbe linéaire.

- Sélectionnez CROSSFADE LOOP. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche USE DEFAULT VALUES?. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche KEEP = OLD NEW. Placez le curseur sous NEW, et jouez sur le clavier pour écouter la nouvelle boucle, ou soulignez OLD pour écouter l'originale. Soulignez NEW, et appuyez sur ***Enter•Yes*** pour conserver la nouvelle boucle, ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour conserver l'ancienne boucle (dans tous les cas l'ancienne version sera conservée, quel que soit l'emplacement du curseur.

A chaque fois que le message KEEP = OLD NEW apparaît, l'EPS-16PLUS vous donne une chance d'écouter les résultats de l'opération, avant d'effectuer un changement dans la mémoire.

- En appuyant sur ***Cancel•No*** en réponse à USE DEFAULT VALUES?, l'EPS-16 PLUS affichera les valeurs manuelles pour cette commande : SCALE DEPTH = (3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.5, 6.0 dB). FADE ZONE (en pourcentage) = (de 1 à 99%) Utilisez les boutons ***Flèches Haut/Bas*** ou le ***Curseur Data Entry*** pour modifier SCALE DEPTH ou FADE ZONE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'afficheur indique KEEP=OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).



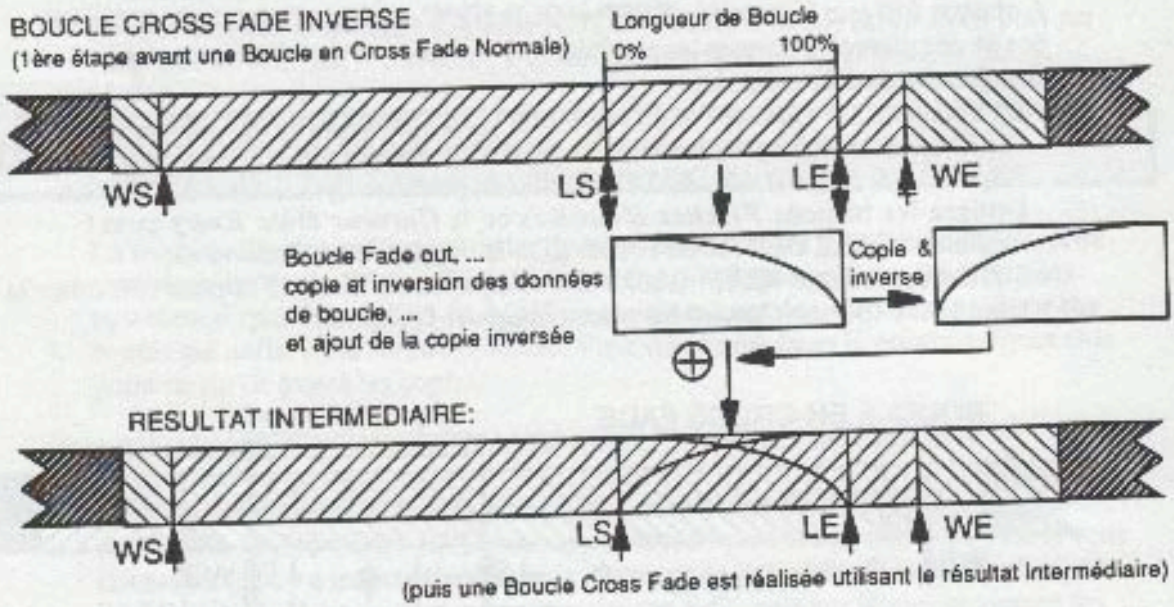
CMD WAVE

REVERSE CROSS FADE

Pressez Command / Wave / 6

Le bouclage REVERSE CROSSFADE (fondu-enchaîné inversé) aide à éliminer les écarts de tonalité, et atténue le contenu tonal de la boucle. Le REVERSE CROSSFADE est intéressant avec de multiples sources sonores, comme les ensembles de violons, de cuivres, et les choeurs. Les valeurs par défaut et manuelles sont identiques au CROSSFADE.

- Sélectionnez REVERSE CROSSFADE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran demande USE DEFAULT VALUES?. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- En appuyant sur ***Cancel•No*** en réponse à USE DEFAULT VALUES?, on accède aux valeurs manuelles : SCALE DEPTH = ##DB. Avancez jusqu'à FADE ZONE (PERCENT) = ##. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche KEEP = OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).



CMD WAVE

ENSEMBLE CROSS FADE

Pressez Command / Wave / 7

L'ENSEMBLE CROSSFADE est essentiellement un crossfade de boucle avec une zone disparition de 100 %. Si vous utilisez les valeurs par défaut, l'EPS-16 PLUS peut vous dire DEFAULTS CANNOT BE SET. Puis, il indiquera INCREMENT LOOP START, ou DECREMENT LOOP END (page EDIT/Wave). Parce que les données précédant la boucle sont plus courtes que la boucle elle-même. Pour que l'ENSEMBLE CROSSFADE fonctionne, la zone de disparition (FADE ZONE) doit être d'une valeur de 100 % de la longueur de la boucle. Vous pouvez également avancer le point de début d'échantillon pour ajouter des données avant la boucle, ou déplacer la boucle en utilisant la commande LOOP POSITION, sur la page EDIT/Wave. Le seul réglage manuel est SCALE DEPTH, qui est identique à celui de la commande CROSSFADE. La zone de disparition n'est pas un paramètre, car elle est toujours reglée à 100 % de la longueur de la boucle.

- Sélectionnez ENSEMBLE CROSSFADE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche USE DEFAULT VALUES?. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- En appuyant sur ***Cancel•No*** en réponse à USE DEFAULT VALUES?, on affiche les valeurs manuelles : SCALE DEPTH = ##dB. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche "KEEP = OLD NEW". Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

CMD WAVE

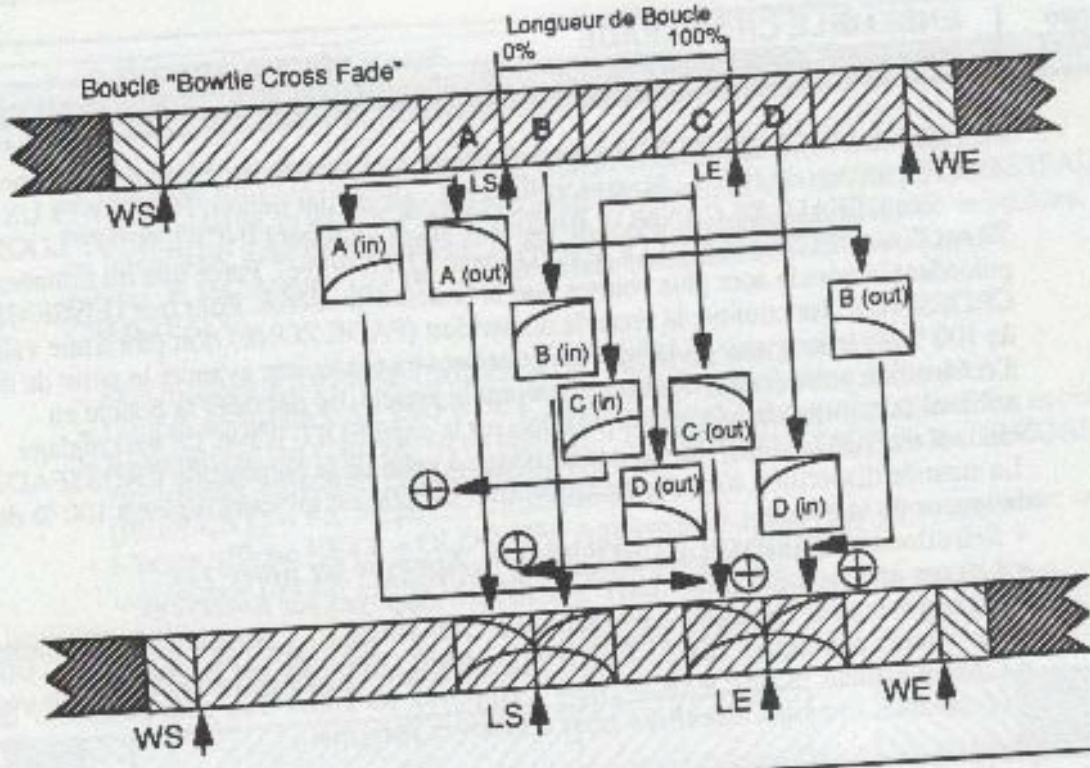
BOWTIE CROSS FADE LOOP (Fondu-enchainé en Noeud de Cravate)

Pressez Command / Wave / 8

Permet d'égaliser les données environnants les points de bouclage afin que la transition à l'intérieur et à l'extérieur des points de raccordements de la boucle soit très douce. Le BOWTIE CROSSFADE fonctionne bien sur des sons avec beaucoup d'ambiance, de reverb, ou d'autres effets. La zone de disparition du BOWTIE CROSSFADE ne peut pas être supérieur à 50 %, autrement vous chevaucheriez à moitié la boucle. Le BOWTIE CROSSFADE est limité par la longueur des données post-boucle. (Les données entre la fin de boucle et la fin de l'échantillon)

Si vous tronquez un son avec une fin d 'échantillon égale à la fin de la boucle, vous ne pourrez pas faire le BOWTIE CROSSFADE, parce qu'il a besoin de quelques données après la fin de la boucle pour faire cette boucle. Si cela arrive, l'EPS-16 PLUS vous en avertira : DECREMENT LOOPEND. Pour ce crossfade, vous aurez besoin d'avoir la boucle loin de la fin de la wavesample. Vous pouvez décrémenter la position de la boucle de la même manière que vous l'aviez incrémentée pour l'ENSEMBLE CROSS-FADE. Les valeurs par défaut sont les mêmes que pour le crossfade. Les réglages manuels sont les suivants : FADE ZONE : de 1 à 50 %, SCALE DEPTH : 3 db à 6 dB.

- Sélectionnez BOWTIE CROSSFADE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche USE DEFAULT VALUES? Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- En appuyant sur ***Cancel•No*** en réponse à USE DEFAULT VALUES?, on affiche les valeurs manuelles : SCALE DEPTH = ##dB et FADE ZONE (PERCENT) = ##. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche KEEP = OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

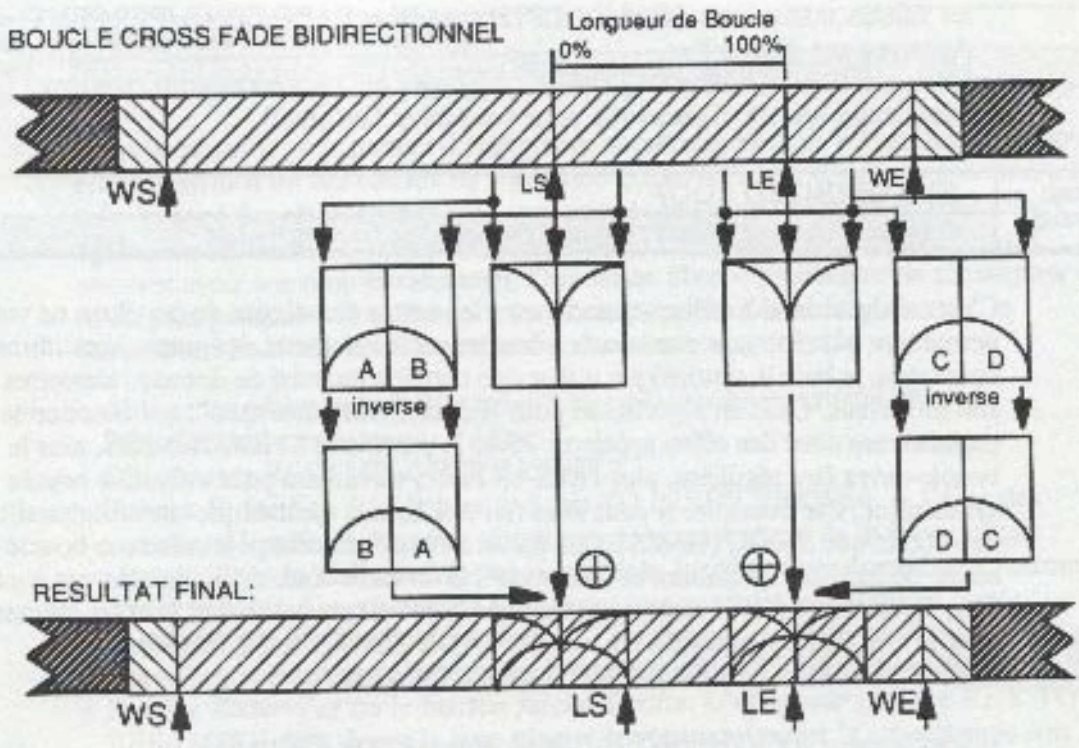


CMD WAVE	**BIDIRECTIONAL X-FADE**
	Pressez Command / Wave / 9

Ce crossfade est optimisé pour une utilisation conjointe avec des boucles bi-directionnelles. Un des principaux avantages de la boucle bi-directionnelle (que vous choisissez sur la page EDIT/Wave), c'est qu'elle crée une boucle qui dure deux fois plus longtemps que la quantité de données utilisées. Elle le fait en jouant la boucle en avant et en arrière. On a ainsi une boucle peu gourmande en mémoire, qui convient très bien aux sons d'ensemble ayant un sustain modulé lentement, comme les attaques d'archet d'une section de cordes.

Les valeurs par défaut et manuelles sont les mêmes que pour le crossfade. Il est très important de se rappeler que les points de bouclage devront être ajustés avec AUTO LOOP FINDING = OFF. Contrairement aux autres algorithmes qui cherchent un point zéro, le crossfade bi-directionnel travaille mieux quand les points de bouclage sont situés sur les crêtes de la wavesample.

- Sélectionnez BIDIRECTIONAL X-FADE". Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche USE DEFAULT VALUES? Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- En appuyant sur ***Cancel•No*** en réponse à USE DEFAULT VALUES?, on affiche les valeurs manuelles : SCALE DEPTH = ##dB et FADE ZONE (PERCENT) = ##. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche KEEP = OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).



Note: Quand vous utiliserez les commandes MAKE LOOP LONGER, SYNTHESIZE LOOP, CONVERT SAMPLE RATE, vous devrez sélectionner les layers qui contiennent la wavesample que vous voulez éditer. S'il y a des copies de la wavesample que vous éditez quelque part dans l'instrument, l'EPS-16 PLUS affichera le message COPIES WILL CHANGE-OK?

Par exemple, si vous essayez de convertir la fréquence d'échantillonnage, et que le message COPIES WILL CHANGE-OK? apparaît, il est possible que la conversion produise des problèmes d'accords apparents. Parce que les paramètres d'accord n'ont pas encore été convertis. Malgré tout, il seront convertis une fois que vous aurez choisi KEEP =NEW. Avec les commandes MAKE LOOP LONGER et SYNTHESIZE LOOP, les boucles peuvent sonner bizarement, jusqu'à ce que vous ayez choisi KEEP = NEW.

CMD WAVE	**MAKE LOOP LONGER**
	Pressez Command / Wave / Faites défiler avec les boutons fléchés

Si vous avez beaucoup de problèmes pour obtenir une boucle satisfaisante, après avoir essayé les commandes de bouclages, essayez de faire une boucle plus longue. Ce procédé élargit physiquement la boucle, rendant la périodicité de la boucle moins décelable. Malgré tout, il y a un inconvénient : les boucles plus longues utilisent plus de mémoire. Les valeurs par défaut et manuelles sont les mêmes que pour les crossfade. *Ce n'est pas recommandé pour les boucles bi-directionnelles.*

- Sélectionnez MAKE LOOP LONGER. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche USE DEFAULT VALUES? Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- En appuyant sur ***Cancel•No*** en réponse à USE DEFAULT VALUES?, on affiche

les valeurs manuelles : SCALE DEPTH = ##dB et FADE ZONE (PERCENT) = ##. Appuyez sur ***Enter•Yes***.

- L'écran affiche KEEP = OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

CMD WAVE	**SYNTHESIZED LOOP**
	Pressez Command / Wave / Faites défiler avec les boutons fléchés

C'est un algorithme à utiliser quand toutes les autres techniques de bouclage ne vous permettent pas d'obtenir une boucle silencieuse. A l'encontre des autres algorithmes de bouclages, la boucle synthétique utilise une certaine quantité de données aléatoires dans son processus. C'est un algorithme pour "boucler n'importe quoi", qui fonctionne parfaitement avec des effets spéciaux. Avec le paramètre SMOOTHNESS, plus la boucle devra être régulière, plus l'EPS-16 PLUS travaillera pour créer une boucle synthétique. Par exemple, si vous aves fait une boucle synthétique sur un échantillon de voix, et que SMOOTHNESSa été ajusté à l'extrême, cela peut créer une boucle qui sonne de manière irrégulière et "nerveuse". D'un autre côté, si les ajustements sont trop fins, il pourra sonner de manière métallique. Les valeurs par défaut sont les mêmes que pour le crossfade. Ajustements manuels "FADE ZONE : de 1 à 99 %", et SMOOTHNESS = de VERY FINE à VERY COARSE"

- Sélectionnez SYNTHESIZED LOOP. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche USE DEFAULT VALUES? Appuyez sur Enter•Yes.
- En appuyant sur ***Cancel•No*** en réponse à USE DEFAULT VALUES?, on affiche les valeurs manuelles : FADE ZONE (PERCENT) = ##. Cherchez et sélectionnez SMOOTHNESS = VERY FINE, FINE, MEDIUM, COARSE, VERY COARSE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche KEEP = OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

CMD WAVE	**CONVERT SAMPLE RATE**
	Pressez Command / Wave / Faites défiler avec les boutons fléchés

Cette commande ré-échantillonne effectivement un son à une fréquence différente. Vous pouvez commencer à échantillonner à une fréquence élevée, et, si vous avez besoin de mémoire, vous pouvez convertir à une fréquence moins élevée. L'EPS-16 PLUS vous laisse comparer ces conversions avant de les confirmer en mémoire. Quand vous convertissez d'une fréquence haute à une fréquence basse, c'est comme si vous transposiez le son vers le haut du clavier : vous jouez moins d'échantillons, et le son est plus court. Inversement, la conversion d'une fréquence basse à une fréquence haute a l'effet de transposer vers le bas du clavier : le son devient plus gros, et s'étend. Valeurs manuelles : SAMPLE RATE 48.0 KHZ jusqu'à 6.25 KHZ"

- Sélectionnez CONVERT SAMPLE RATE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche SAMPLE RATE = ## KHZ. Utilisez les boutons ***Flèches Haut/Bas*** ou le ***Curseur Data Entry*** pour sélectionner une nouvelle fréquence d'échantillonnage. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche KEEP = OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

CMD WAVE

RESAMPLE WITH EFFECT

Pressez Command / Wave / Faites défiler avec les boutons fléchés

Cette commande vous permet d'enregistrer numériquement un échantillon avec ses effets à partir d'un des canaux de sortie de l'EPS-16 PLUS. C'est une fonction très utile lorsque des effets spéciaux ne sont utilisés que pour quelques échantillons. C'est également une fonction utile pour la création de sets de batterie, chaque élément pouvant avoir son propre traitement. Cela laisse libre le processeur de signal pour des effets plus généraux. Cette fonction se montrera particulièrement utile avec le séquenceur. Pour rééchantillonner une wavesample avec un effet :

- Ajustez les paramètres d'effet jusqu'à ce que vous soyez satisfait du son.
- Sélectionnez la wavesample à éditer.
- Sélectionnez RESAMPLE WITH EFFECT.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique TO INST#LYR#WS#. A l'aide des contrôles d'entrée de données, sélectionnez l'emplacement de la wavesample rééchantillonnée. Celle-ci doit être placée dans le même instrument (vous pourrez la copier ensuite). Si vous désirez que ce soit une nouvelle wavesample plutôt que de remplacer une wavesample existante de l'instrument, vous devez d'abord créer une nouvelle wavesample à l'aide de la commande CREATE NEW WAVESAMPLE.
- Pressez ***Enter•Yes*** ou le bouton ***flèche Droite***. L'afficheur indique KEY TO RESAMPLE=###. Jouez la note à laquelle vous voulez que la wavesample soit rééchantillonnée. La note que vous sélectionnez ici correspond à la façon dont va sonner le nouvel échantillon, et cette note deviendra la nouvelle note de base de la wavesample finale (à moins que le layer dans lequel elle se trouve ait la wavetable NO PITCH sélectionnée, auquel cas la wavesample finale recevra automatiquement C4 comme valeur de note de base).
- Pressez ***Enter•Yes*** ou le bouton ***flèche Droite***. L'afficheur indique maintenant le paramètre de durée d'enregistrement. Réglez le temps d'enregistrement du resampling. Lorsque vous calculez le temps (indiqué en secondes et centièmes de secondes), n'oubliez pas de prendre en compte non seulement la longueur de l'échantillon, mais également le temps de décroissance des effets (comme la réverb).
- Pressez ***Enter•Yes*** ou le bouton ***flèche Droite*** encore une fois. Vous êtes maintenant prêt à sélectionner à partir de quelle sortie va s'effectuer le rééchantillonnage. Sur certains effets comme la réverb, ceci ne fera pas une grande différence, mais sur certains autres, comme DUAL DELAYS, le côté que vous sélectionnez modifie le son de la wavesample rééchantillonnée. Vérifiez également le panning du wavesample pour être sûr qu'il n'est pas affecté trop loin d'un côté.
- Lorsque ces paramètres sont réglés, pressez le bouton ***Enter•Yes***. L'afficheur indique en clignotant DATA BEING PROCESSED, et vous pouvez entendre l'échantillon avec l'effet. Vous n'avez pas à jouer de touche pendant le rééchantillonnage, ni à sélectionné de note de base. Une fois terminé, la page KEED OLD/NEW s'affiche.
- Pressez ***Enter-Yes***. pour conserver la wavesample rééchantillonnée, et ***Cancel•No*** pour réessayer.

Conseil: Voici une astuce que vous pouvez réaliser avec la commande RESAMPLE WITH EFFECT pour obtenir une "pré-verb instantanée". Sélectionnez une wavesample, puis réglez le MODE sur BACKWARDS NO LOOP dans la page EDIT/Wave. Ajoutez de la réverb à l'échantillon, puis rééchantillonnez, comme décrit ci-dessus. Ensuite, prenez l'échantillon rééchantillonné, puis inversez sa direction, toujours à l'aide du paramètre MODE=BACKWARDS NO LOOP de la page EDIT/Wave. Ceci inverse à nouveau l'échantillon, afin qu'il joue dans la direction d'origine, mais avec une réverb augmentant avant le son. Excellent sur les caisses claires, ou pour ajouter un effet "venu d'ailleurs" à une voix

CMD WAVE	**COPY WAVE PARAMETERS**
	Pressez Command / Wave / Faites défiler avec les boutons fléchés

Pour copier tous les paramètres (mais pas les données) d'une wavesample source vers une wavesample de destination. Tous les paramètres (enveloppes, filtres, accord, amplitude, paramètres de modulation, etc...) sont copiés depuis la wavesample source vers la wavesample de destination, à l'exception des points de l'échantillon (début d'échantillon, fin d'échantillon, etc...)

- Sélectionnez COPY WAVE PARAMETERS. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche TO INST= ## LYR= ## WS = ##. Sélectionnez l'instrument de destination, le layer, et la wavesample. La wavesample courante (celle qui est éditée) est utilisée comme source.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche COMMAND COMPLETED.

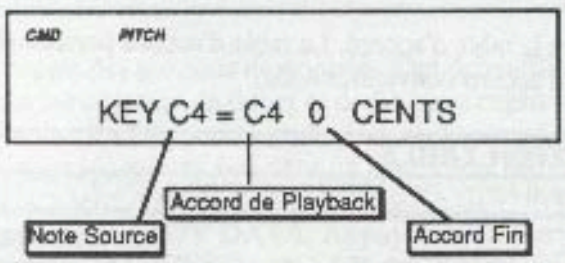
Page COMMAND/Pitch

Ces commandes vous permettent de créer, d'effacer et de manipuler les Tables d'Accord (Pitch Tables).

CMD PITCH	EDIT PITCH TABLE
	Pressez Command / Pitch / 0

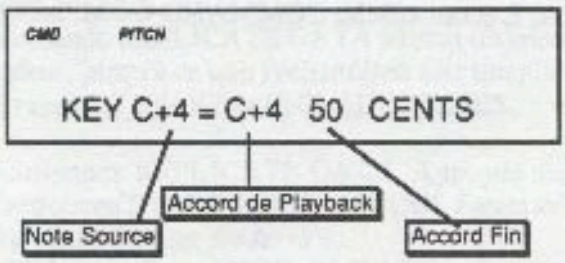
Pour créer ou éditer une table d'accord.

- Chargez votre Système d'Exploitation et échantillonnez un son. Choisissez C4 comme note de base.
- Sélectionnez EDIT PITCH TABLE.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche CREATE NEW PITCH TBL?
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche KEY E4 =* 0 CENTS. C'est le réglage par défaut. Si vous appuyez sur une touche du clavier, l'écran va changer.
- Appuyez sur le DO du milieu (C4), au clavier. Maintenant, L'écran ressemble à ceci :



La note source peut être considérée comme l'emplacement physique de la touche du clavier. L'accord de playback peut être le même que la note de base, comme expliqué sur l'écran, ou peut être n'importe quel accord de A0 à C8. La rangée d'accord fin est graduée de 0 à 99 centièmes. Vous pourrez ainsi créer des micro-accords. Pour cela:—

- Jouez C4+ (Do dièse 4) sur le clavier (la note source), ou utilisez les boutons ***Flèches Haut/Bas*** ou le ***Curseur Data Entry*** pour sélectionner la note source.
- Soulignez 0 sur l'écran (Accord fin), et réglez-le sur 50 CENTS. L'écran ressemble maintenant à ceci :



Vous avez défini un nouvel intervalle entre C4 et C4+. Cet intervalle a été étendu à 50 centièmes. Maintenant que vous avez un aperçu du changement des intervalles de notes, répétez ce processus pour créer votre propre table d'accord.

Vous pouvez copier, effacer ou extrapoler les tables d'accord STANDARD ou NO PITCH. Si vous essayez vous obtiendrez le message NO EDIT PITCH TABLE. Vous devez d'abord créer une nouvelle table d'accord avant d'utiliser la commandes EDIT PITCH TABLE.

CMD PITCH	**COPY PITCH TABLE**
	Pressez Command / Pitch / 1

Pour copier une table d'accord édité d'un layer à un autre, à l'intérieur d'un instrument ou dans un autre instrument.

- Sélectionnez COPY PITCH TABLE.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche TO INST = ##. Sélectionnez l'intrument dans lequel vous voulez placer la table d'accord.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche PITCH TABLE ## CREATED..

CMD PITCH	**DELETE PITCH TABLE**
	Pressez Command / Pitch / 2

Cette commande effacera la table d'accord. La table d'accord personnalisée sera remplacée par une table d'accord conventionnelle.

CMD PITCH	**EXTRAPOLATE PITCH TABLE**
	Pressez Command / Pitch / 3

Utilisez cette commande pour projeter ou étendre des tables d'accords sur tout le clavier. En d'autres termes, vous pouvez prendre l'intervalle défini entre deux notes, et étendre cette relation d'intervalle sur tout le clavier.

- Sélectionnez EXTRAPOLATE PITCH TABLE.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche SOURCE LO = ## HI = ##. Ceci détermine l'étendue de l'extrapolation.
- Jouez la note la plus basse de l'étendue sur laquelle vous voulez extrapoler.
- Allez à droite et soulignez HI = ##.
- Jouez la note la plus haute de l'étendue sur laquelle vous voulez extrapoler.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche COMMAND COMPLETED.

Page COMMAND/LFO

Ces commandes affectent le LFO de la wavesample sélectionnée.

CMD LFO	CLEAR DATA
	Pressez Command / LFO / 0

Utilisez cette commande pour obtenir un silence dans une wavesample. Utilisez les adresses de début et de fin pour sélectionner une section de données d'échantillon que vous voulez effacer.

- Sélectionnez CLEAR DATA. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez START ADDR = ## (##). Sélectionnez END ADDR = ## (##).
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande, ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

CMD LFO	COPY DATA
	Pressez Command / LFO / 1

Pour copier des portions de données d'un échantillon dans une autre wavesample. Utilisez les adresses de début et de fin pour copier les données d'une source vers une destination. En fait, source et destination pourront être le même échantillon, ou encore, la wavesample pourra être dans un instrument différent.

- Sélectionnez COPY DATA. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez FR INST = ## LYR ## WS ##. Faites défilez jusqu'à START ADDR = ## (##).
- Faites défilez jusqu'à END ADDR = ## (##). Puis faites défilez jusqu'à TO INST = ## LYR ## WS ##.
- Faites défilez jusqu'à DEST ADDR = ## (##). Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande.

CMD LFO	REPLICATE DATA
	Pressez Command / LFO / 2

La commande REPLICATE DATA permet d'ajouter une section de la wavesample à elle-même, jusqu'à ce que l'échantillon soit rempli. Ajustez l'étendue des données avec les commandes START et END ADDRESSES.

- Sélectionnez REPLICATE DATA. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez START ADDR = ## (##). Faites défilez jusqu'à END ADDR = ## (##). Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'afficheur indique KEEP=OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande.

CMD LFO

REVERSE DATA

Pressez Command / LFO / 3

La commande REVERSE DATA, "ATAD ESREVER", renverse les données. C'est la même chose que de jouer le son à l'envers.

- Sélectionnez REVERSE DATA. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez START ADDR = ## (##). Sélectionnez END ADDR = ## (##).
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande, ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

CMD LFO

INVERT DATA

Pressez Command / LFO / 4

Cette commande inverse la phase de la portion de wavesample sélectionné. C'est équivalent à jouer la wavesample "sens dessus-dessous", les crêtes devenant des creux et inversement. Si vous faites d'importantes manipulations sur une wavesample, cela peut être utile d'inverser la phase du signal pour réissur un crossfade. Peut également produire un point de crossfade plus régulier.

- Sélectionnez INVERT DATA. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez START ADDR = ## (##). Sélectionnez END ADDR = ## (##).
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande, ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

CMD LFO

ADD DATA

Pressez Command / LFO / 5

Cette commande est similaire à COPY DATA, excepté qu'elle ajoute des données, selon l'étendue de la source et de la destination. Cela peut être la même wavesample, ou deux différentes. Quand la commande PREVENT CLIPPING est activée, l'EPS-16 PLUS réduira proportionnellement, si besoin est, les données de source et de destination afin que les données ajoutées ne saturent pas.

- Sélectionnez ADD DATA. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez FR INST = ## LYR = ## WS = ##. Allez à START ADDR = ## (##).
- Sélectionnez "END ADDR = ## (##). Allez à TO INST = ## LYR = ## WS = ##.
- Allez à DEST ADDR = ## (##)". Puis allez à PREVENT CLIPPING (YES/NO). Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche KEEP = OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande, ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

CMD LFO	**SCALE DATA**
	Pressez Command / LFO / 6

C'est un outil de "sculpture" ou de dessin du son qui est capable de tailler le contour du volume d'une forme d'onde. Comme dans les autres commandes, vous sélectionnez une étendue de données en utilisant les adresses de début et de fin. Ce sont des multiplicateurs. SCALE START est un multiplicateur utilisé au début de l'étendue source. SCALE END est un multiplicateur utilisé à la fin de l'étendue source. La question est de savoir ce qui va se passer si les deux échelles de multiplication sont les mêmes. C'est comme multiplier toute l'étendue par le même nombre. Ainsi, si vous voulez augmenter le volume de moitié, vous pourrez ajuster l'échelle de début et de fin à la même valeur : 2.0. La profondeur d'échelle fonctionne comme précédemment. Si les points d'échelle sont différents, les données seront échelonnées en utilisant une courbe dont la profondeur est contrôlée par SCALE DEPTH.

- Sélectionnez SCALE DATA. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez "START ADDR = ## (##). Allez à END ADDR = ## (##). Allez à SCALE START = ##.
- Allez à SCALE END = ##. Puis à SCALE DEPTH = ##DB. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande, ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

Page COMMAND/Amp

CMD AMP	NORMALIZE GAIN
	Pressez Command / Amp / 0

Cette commande maximalise l'amplitude dynamique de la wavesample. NORMALIZE GAIN fonctionne toujours sur la wavesample éditée, et n'a pas de paramètres. Elle rend le son plus fort, à moins qu'il ne soit déjà à plein niveau. La commande NORMALIZE GAIN trouve une valeur maximale à chaque échantillon, et l'utilise pour échelonner l'étendue complète de l'échantillon à sa plus grande valeur possible.

CMD AMP	VOLUME SMOOTHING
	Pressez Command / Amp / 1

VOLUME SMOOTHING agit comme un compresseur dynamique. Le principe consiste à supprimer les changements d'amplitude. Le degré auquel la commande agit est déterminé par SMOOTHNESS. Il fonctionne sur une étendue donnée du son, déterminée par les paramètres d'adresse de début et de fin. Cette commande est très utile pour adoucir une boucle, et se débarasser des clics causés par les sautes de volume.

Par exemple, si vous travaillez sur une boucle de piano, il y a une enveloppe naturelle qui décline toujours. Si vous essayez de boucler sur cette section qui décline, les données de fin de boucle seront à une plus faible amplitude que le début. Vous obtiendrez un clic, à cause du trop brusque changement d'amplitude. La commande VOLUME SMOOTHING vous aidera à maintenir le volume constant. Quand l'EPS-16 PLUS affiche DATA RANGE TOO SMALL, il vous avertit que l'étendue minimale nécessaire pour activer cette commande doit être de 256 échantillons.

Cette commande est très utile pour les boucles, mais vous pouvez aussi l'utiliser pour l'échantillon entier. Si vous voulez enlever l'enveloppe naturelle d'un piano, par exemple, vous pouvez utiliser VOLUME SMOOTHING sur toute la longueur de l'échantillon. Vous pouvez ensuite superposer toute enveloppe d'amplitude sur tout l'échantillon. SCALE DEPTH = 3.0 à 6.0 dB, SMOOTHNESS = VERY FINE à VERY COARSE.

- Sélectionnez VOLUME SMOOTHING. Appuyez sur ***Enter•Yes.***
- L'écran affiche USE LOOP FOR RANGE?. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour ajuster automatiquement les adresses de début et de fin aux points de bouclage. Utilisez les ***Flèches Haut/Bas*** pour changer les valeurs sur l'écran.
- Sélectionnez START ADDR = ## (##). Utilisez les ***Flèches Gauche/Droite*** pour vous déplacer sur les divers écrans, et utilisez les ***Flèches Haut/Bas*** pour changer les valeurs à l'écran.
- Faites défiler et sélectionnez END ADDR = ## (##). Faites défiler et sélectionnez SCALE DEPTH = ## DB. Cherchez et sélectionnez SMOOTHNESS = ####. Appuyez sur ***Enter•Yes.***
- Sélectionnez KEEP = OLD NEW". Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande.

- Appuyez sur ***Cancel•No*** pour ajuster vous même les débuts et fins d'adresses manuellement.
- Sélectionnez START ADDR = ## (##). Cherchez et sélectionnez END ADDR = ## (##).
- Cherchez et sélectionnez SCALE DEPTH=##DB. Puis SMOOTHNESS = ####. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche : KEEP = OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

Mix, Merge, et Splice

Les commandes de mixage, de fusion et de raccord sont très similaires. Vous travaillerez toujours par paire de wavesamples, les wavesamples source et destination. Ces commandes prennent une wavesample source, et mixent, fusionnent ou se raccordent à une wavesample de destination. FR INST = ## LYR = ## WS = ## détermine la source, TO INST = ## LYR = ## WS = ## détermine la destination. Pour de meilleurs résultats, les wavesamples source et destination pourront être dans le même instrument, dans des layers différents.

Les commandes CONVERT SOURCE PITCH et CONVERT DEST PITCH permettent de combiner des échantillons qui ont été échantillonnés à des fréquences différentes, ou qui sont sur des notes de base différentes. Si les wavesamples sont sur la même note de base, mais avec des fréquences différentes, leurs données seront différentes. L'EPS-16 PLUS ne peut tout simplement pas les mélanger ensemble, car elles seraient désaccordés l'une par rapport à l'autre. On doit convertir la fréquence d'échantillonnage de l'une ou de l'autre.

Avant d'éxecuter ces commandes, vous devez assigner le layer de destination à un des Patch Select (sur la page EDIT/Instrument). Ainsi, quand vous écouterez le son après l'éxecution des commandes, vous pourrez entendre spécifiquement le résultat final, et non le résultat final et la wavesample source ensemble. Ce procédé est similaire à celui décrit à la Commande COPY WAVESAMPLE.

Note: Quand vous utilisez les commandes Merge ou Splice, la fonction de balance de volume vous laisse uniquement entendre les volumes relatifs des wavesamples source et destination, pas les résultat finals. Vous pourrez entendre le résultat final après que les wavesamples aient été superposées ou fusionnées. La balance de volume contrôle les volumes relatifs des wavesamples source et destination. Quand la valeur est négative, la wavesample source est plus forte. Et quand la valeur est positive, la wavesample de destination est la plus forte.

CMD AMP	**MIX WAVESAMPLES**
	Pressez Command / Amp / 2

Pour mixer des échantillons, c'est un peu comme deux wavesamples sur deux layers. Cette commande mélange les données des deux wavesamples ensemble. Par exemple, pour faire une "voix avec attaque d'archet", vous devez assigner l'échantillon d'archet à un layer, et l'échantillon voix à un layer différent, puis utiliser MIX pour les combiner numériquement en un seul échantillon.

- Sélectionnez MIX WAVESAMPLES. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche ARE SAMPLES LAYERED?. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez FR INST = ## LYR = ## WS = ##.
- Allez à TO INST = ## LYR = ## WS = ##.
- Allez à CONVERT SOURCE PITCH ou CONVERT DEST PITCH. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Allez à VOLUME BALANCE = (-99 à +99). Utilisez le ***curseur Data Entry*** pour ajuster la balance entre les deux.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche KEEP OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour garder la wavesample mixé, ou sur ***Cancel•No*** pour conserver les wavesamples d'origine intactes.

CMD AMP

MERGE WAVESAMPLES

Pressez Command / Amp / 3

La commande MERGE WAVESAMPLES prend les données de l'échantillon source, et fait un crossfade avec les données de la wavesample de destination. MERGE WAVE-SAMPLE possède beaucoup des paramètres de MIX, avec en addition SCALE DEPTH et FADE ZONE. Les réglages de ces commandes sont les mêmes que pour les crossfades.

- Sélectionnez MERGE WAVESAMPLES. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche ARE SAMPLES LAYERED?, Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez FR INST = ## LYR = ## WS = ##. Allez à TO INST = ## LYR = ## WS = ##.
- Allez à SCALE DEPTH=##DB. Puis à FADE ZONE (PERCENT)=##.
- Allez à CONVERT SOURCE PITCH ou CONVERT DEST PITCH.
- Allez à VOLUME BALANCE = ##. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'écran affiche KEEP OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

CMD AMP

SPLICE WAVESAMPLES

Pressez Command / Amp / 4

Cette commande prend la fin de l'échantillon source, et la colle au commencement ou départ de l'échantillon de destination. SPLICE WAVESAMPLE est similaire au collage de bande. Vous pouvez également considérer cette fonction comme un mélange avec une zone de recouvrement de zéro.

- Sélectionnez SPLICE WAVESAMPLE. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'afficheur demande ARE SAMPLES LAYERED? Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez FR INST=##LYR=##WS=##. Faites défiler jusqu'à TO INST=##LYR=##WS=##.
- Faites défiler jusqu'à CONVERSE SOURCE PITCH. Faites défiler jusqu'à CONVERSE DEST PITCH. (Conversion de la hauteur de la source/destination).
- Faites défiler jusqu'à VOLUME BALANCE=-99 à +99 (voir la remarque de la page précédente). Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'afficheur indique KEEP= OLD NEW. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour achever l'opération, (ou ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

CMD AMP

FADE IN

Pressez Command / Amp / 5

Cette commande modifie proportionnellement le volume les données de l'onde de 0% à 100% pour créer un fade-in numérique du son. Tout d'abord, sélectionnez l'étendue des données, avec les adresses de début et de fin, puis choisissez une courbe de fade appropriée. Des fades à 3dB sont très réguliers et sont analogues à la manière dont nous percevons les sons.

- Sélectionnez FADE IN. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'afficheur START ADDR=##(##). Faites défiler jusqu'à END ADDR=##(##).
- Faites défiler jusqu'à SCALE DEPTH=##DB. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'afficheur indique KEEP= OLD NEW.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour achever l'opération, (ou ***Cancel•No*** pour conserver l'original).

CMD AMP

FADE OUT

Pressez Command / Amp / 6

Cette commande modifie proportionnellement le volume les données de l'onde de 100% à 0% pour créer un fade-out numérique du son. Les paramètres sont les mêmes que ci-dessus.

- Sélectionnez FADE OUT. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- L'afficheur START ADDR=##(##). Faites défiler jusqu'à END ADDR=##(##).
- Faites défiler jusqu'à SCALE DEPTH=##(##). Appuyez sur ***Enter•Yes***s.
- L'afficheur indique KEEP= OLD NEW.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour achever l'opération, (ou ***Cancel•No*** pour conserver l'original).•

Chapitre 7 — Paramètres de Voix

Ce chapitre couvre les fonctions pouvant être éditées séparément pour chaque voix à l'intérieur d'un programme.

Configuration d'une Voix d'EPS–16 PLUS . . . . . 7 - 2
Sources de Modulation . . . . . 7 - 4
Qu'est-ce que la Modulation ? . . . . . 7 - 4
Sélection d'une Source de Modulation . . . . . 7 - 4
Quantité de Modulation . . . . . 7 - 4
Sources de Modulation . . . . . 7 - 5

Page EDIT/Pitch:
Root Key - Fine (Note de Base - Accord Fin) . . . . . 7 - 9
LFO Amount (Quantité de LFO) . . . . . 7 - 9
ENV1 Amount (Quantité d'ENV 1) . . . . . 7 - 9
Random Frequency; Random Amount . . . . . 7 - 9
(Fréquence/Quantité Aléatoire)
Pitch Bend Range (Etendue du Pitch Bend) . . . . . 7 - 10
Pitch Mod; Pitch Mod Amount (Quantité de Pitch Mod) . . . 7 - 10
WS Range Lo; Hi (Etendue WS) . . . . . 7 - 10

Les Enveloppes de l'EPS–16 PLUS . . . . . 7 - 11
Page EDIT/Env 1, Env 2, Env 3:
Hard Velocity Levels (Niveaux de Vélocité Maximale) . . . . 7 - 12
Soft Velocity Levels (Niveaux de Vélocité Minimale) . . . . 7 - 12
Times (Durées) . . . . . 7 - 13
2nd Release (Time); 2nd Release (Level) . . . . . 7 - 13
(Niveau/Durée du 2ème Relâchement)
Attack Time Velocity (Vélocité du Temps d'Attaque) . . . . . 7 - 14
Keyboard Time Scaling . . . . . 7 - 14
Soft Velocity Curve (On/Off) (Courbues de Vélocités) . . . . 7 - 14
Mode Enveloppe . . . . . 7 - 15
Envelope= . . . . . 7 - 15
Gabarits d'Enveloppes . . . . . 7 - 16
Copier des Enveloppes . . . . . 7 - 16

Page EDIT/LFO:
LFO Wave (Forme d'Onde du LFO) . . . . . 7 - 17
LFO Speed (Vitesse du LFO) . . . . . 7 - 18
LFO Depth; Delay (Profondeur du LFO, Delay) . . . . . 7 - 18
Mode LFO . . . . . 7 - 19
LFO Mod; Mod Amount (Mode LFO, Quantité de Modulation) 7 - 19
Rate Mod; Mod Amount . . . . . 7 - 19

A propos des Filtres:
Passe-Bas et Passe-Haut . . . . . 7 - 20
Pôles: Courbes de Coupure . . . . . 7 - 20
Cutoff Frequency (Fréquence de Coupure) . . . . . 7 - 20

Page EDIT/Filter:
Mode (Mode Filtre) . . . . . 7 - 21
F1/F2 Cutoff Frequency (Fréquence de Coupure) . . . . . 7 - 23
F1/F2 Env2 Amount (Niveau de l'ENV2) . . . . . 7 - 23
F1/F2 Keyboard Amount (Niveau du Clavier) . . . . . 7 - 23
F1 Mod; F1 Mod Amount (Niveau de Modulation) . . . . . 7 - 23
F2 Mod; F2 Mod Amount (Niveau de Modulation) . . . . . 7 - 23

Page EDIT/Amp:
Wavesample Volume; Pan (Volume de WS, Panoramique) . . 7 - 24
Volume Mod; Volume Mod Amount (Quantité de Modulation) . 7 - 24
Pan Mod; Pan Mod Amount (Panoramique) . . . . . 7 - 24
A - B- Fade In; C - D Fade Out . . . . . 7 - 24
Crossfade par le clavier — Apprentissage . . . . . 7 - 25
Fadecurve (Courbe de Fade) . . . . . 7 - 26
Boost (Amplification) . . . . . 7 - 26
Out (Sortie) . . . . . 7 - 27

Page EDIT/Layer:
Layer Glidemode . . . . . 7 - 28
Layer Glidetime . . . . . 7 - 28
Legato Layer . . . . . 7 - 29
Layer Velocity Lo; Velocity High . . . . . 7 - 29
Vélocité et Layers — Apprentissage . . . . . 7 - 30
Pitch Table (Table d'Accord) . . . . . 7 - 31
Layer Name (Nom du Layer) . . . . . 7 - 31
Delay; Velocity Amount (Valeurs de Delay/Vélocité) . . . . . 7 - 31
Layer Restrike (Décroissance) . . . . . 7 - 31

Page COMMAND/Layer:
Create New Layer (Créer un Nouveau Layer) . . . . . 7 - 32
Copy Layer (Copier un Layer) . . . . . 7 - 32
Delete Layer (Effacer un Layer) . . . . . 7 - 32

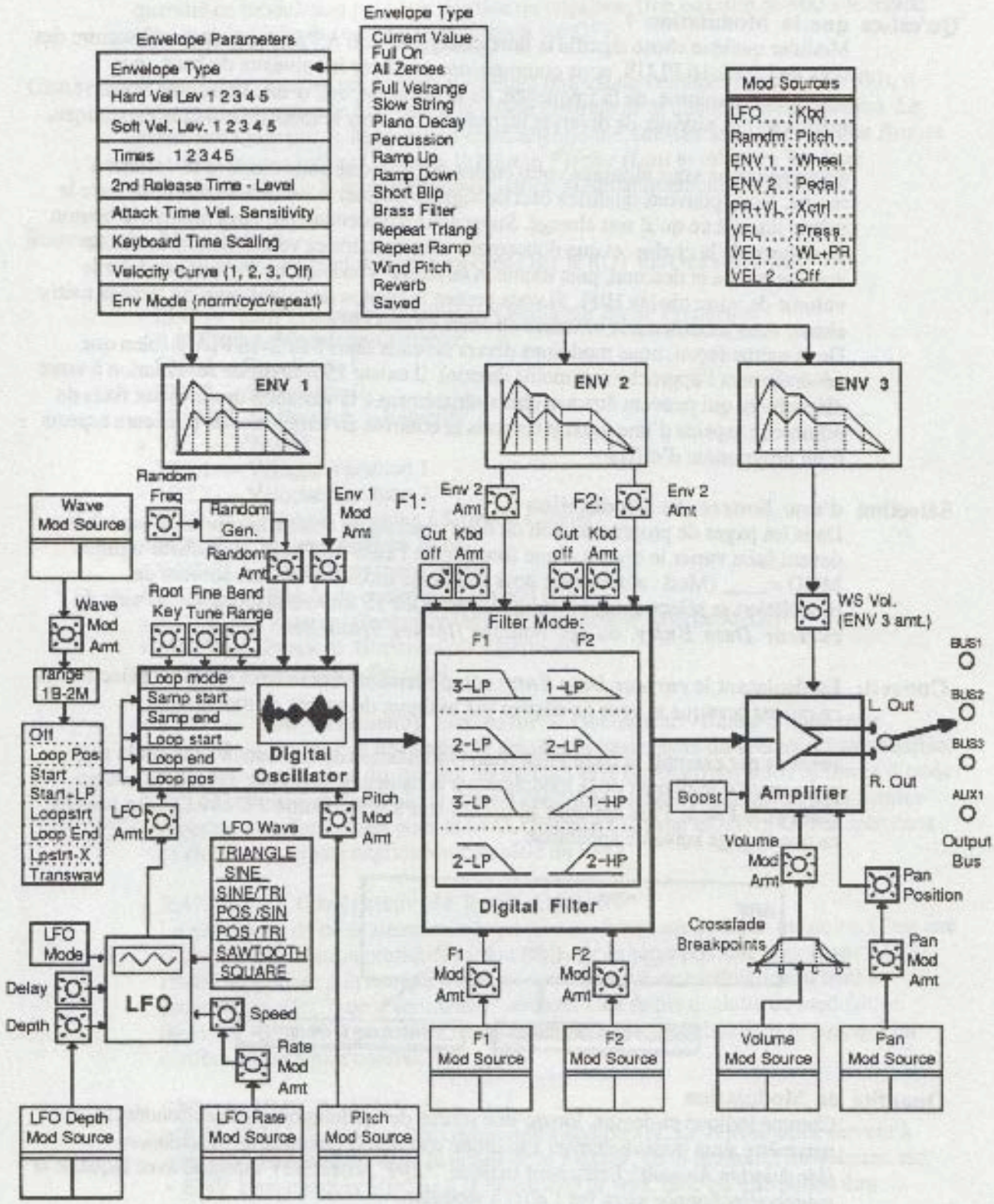
Configuration d'une Voix d'EPS–16 PLUS

Chaque Instrument de l'EPS-16 PLUS peut comporter jusqu'à huit Layers (ou couches) et 127 Wavesamples (ou formes d'ondes échantillonnées). Chaque *Wavesample* à l'intérieur d'un Instrument de l'EPS-16 PLUS peut contenir:

- deux filtres numériques multimodes
- un LFO (Low Frequency Oscillator - Oscillateur Basse Fréquence)
- trois générateurs d'enveloppes complexes permettant de contrôler le volume, la fréquence, la fréquence du filtre, etc.
- un système souple de matrices de modulation, avec 15 sources de modulation assignables.

Le diagramme de la page suivante montre la configuration d'une voix d'EPS-16 PLUS.

Configuration d'une Voix d'EPS–16 PLUS



Sources de Modulation

Qu'est-ce que la Modulation ?

Moduler quelque chose signifie le faire changer d'état. A l'intérieur de l'architecture des voix de l'EPS-16 PLUS, nous commençons par fixer les niveaux de base, ou manuels, du volume, de la fréquence, de la brillance, etc. d'une voix, puis nous modulons ces niveaux de diverses façons afin de créer le mouvement et la dynamique.

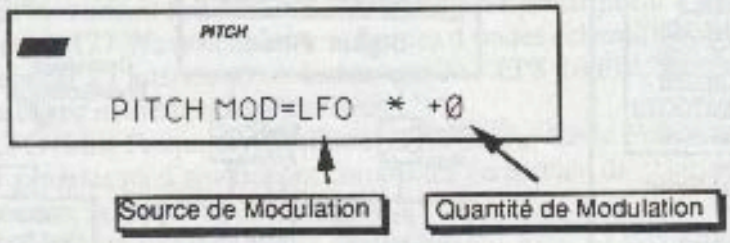
Supposons que vous allumiez votre chaîne HiFi, et que vous montiez le volume à moitié. Nous pouvons qualifiez ceci de réglage manuel du volume. Le niveau reste le même jusqu'à ce qu'il soit changé. Supposons maintenant que vous preniez le bouton de volume de la chaîne, et que doucement vous le tourniez vers le haut et le bas, le volume monte et descend, puis monte et descend. Vous êtes en train de moduler le volume de votre chaîne HiFi. Si vous prenez le bouton des aigus pour lui faire la même chose, vous modulerez la brillance de votre chaîne HiFi.
De la même façon, nous modulons divers niveaux dans l'EPS-16 PLUS (bien que généralement l'approche soit moins directe). Il existe 15 *sources de Modulation* à votre disposition, qui peuvent être assignées séparément à la variation des niveaux fixés de nombreux aspects d'une voix, y compris le contrôle en temps réel de plusieurs aspects d'un programme d'effets.

Sélection d'une Source de Modulation

Dans les pages de programmation où il est possible de choisir la source de modulation devant faire varier le niveau d'une fonction de l'EPS-16 PLUS, l'afficheur indique MOD =____ (Mod : abréviation pour source de modulation). Les sources de modulation se sélectionnent (souligné) parmi les 15 sources disponibles à l'aide du ***curseur Data Entry***, ou des boutons ***flèches Haut/Bas***.

Conseil: En déplaçant le ***curseur Data Entry*** complétement vers le haut, OFF est sélectionné, ce qui est pratique si vous ne désirez pas assigner de source de modulation.

Prenons par exemple la page Pitch Mod (Modulation de la Hauteur), qui est la page permettant d'appliquer de la modulation à la hauteur d'une voix. Pressez le bouton ***Edit***, puis ***Pitch***. Puis appuyez plusieurs fois sur le bouton ***Flèche Droite*** jusqu'à ce que la page suivante apparaisse :



Quantité de Modulation

Comme indiqué ci-dessus, lorsqu'une source de modulation est sélectionnée, le paramètre situé immédiatement à sa droite contrôle la *Quantité de Modulation (Modulation Amount)*, l'afficheur indique "*±##", affectant l"intensité avec laquelle la source sélectionnée agira sur l'effet à moduler.

Appuyez sur le bouton ***Flèche Droite*** pour souligner la Quantité Modulation et utilisez les contrôles d'entrée de données pour ajuster la quantité de modulation. La quantité de modulation peut être positive ou négative. Une quantité de +00 a le même effet que de régler la source de modulation sur OFF.

Conseil: Comme avec tous les paramètres possédant une valeur centrale (dans ce cas +00), il existe une façon rapide d'atteindre la valeur centrale de la quantité de modulation. Le paramètre Quantité de Modulation étant sélectionné, pressez le bouton ***Fléche Bas***, et *tout en le tenant enfoncé*, pressez le bouton ***Fléche Haut*** et relâchez les deux boutons. Ceci règle la quantité de modulation automatiquement sur +00.

Sources de Modulation

Les 15 sources de modulations proposées par le SQ1 sont les suivantes:

- LFO — Low Frequency Oscillator, Oscillateur Basse Fréquence
- RANDM — Modulation aléatoire
- ENV1 —Enveloppe 1
- ENV2 — Enveloppe 2
- PR+VEL — Pression + Vélocité
- VEL — Vélocité
- VEL1 — Vélocité Variation 1
- VEL2 — Vélocité Variation 2
- KBD — Keyboard Tracking (Suivi du Clavier)
- PITCH — Molette de Pitch Bend
- WHEEL — Molette de modulation
- PEDAL — Pédale de contrôle en tension (CV)
- XCTRL — External Controller (MIDI), (Contrôleur externe MIDI)
- PRESS — Pressure, (Pression ou Aftertouch)
- WL+PR — Molette + Pression

- **LFO — Low Frequency Oscillator - Oscillateur Basse Fréquence**
  Le LFO ne génère que des ondes de fréquence basse, hors du spectre sonore audible, mais pouvant générer du vibrato, du trémolo et d'autres effets, selon la forme d'onde du LFO choisie, et l'endroit où elle est appliquée comme modulateur. Sept formes d'ondes sont disponibles pour le LFO. Consultez la page EDIT/LFO plus loin dans ce chapitre pour une explication complète du LFO.

- **RANDM — Générateur de Bruit Aléatoire**
  Le générateur de bruit aléatoire crée un niveau changeant de façon aléatoire. C'est une source de modulation pratique, par exemple, de la hauteur d'une voix (page EDIT/ Pitch). Appliquée à la hauteur avec une forte quantité de modulation, il tend à produire un effet "son d'ordinateur" étrange. Une faible quantité de modulation (environ +02 à +04) peut créer un mouvement aléatoire subtil dans le son, qui lui confère un côté plus naturel.

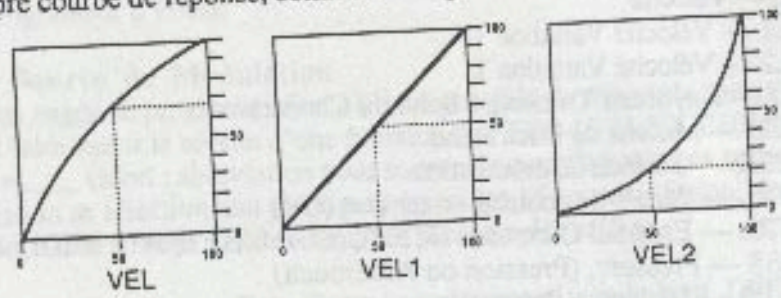
- **ENV 1, ENV 2, (ENV 3)**
  L'EPS-16 PLUS contient trois enveloppes complexes. Les enveloppes servent à créer des changements dans le temps de la hauteur, de la brillance, du volume, etc.
  - ENV 1 est toujours affectée à la hauteur de la voix, bien qu'elle puisse être assignée comme modulateur d'un autre paramètre, si vous le désirez.

- ENV 2 est toujours affectée à la fréquence de coupure du filtre. Elle peut également être assignée comme modulateur d'un autre paramètre.
- ENV 3 est un cas spécial. AMP contrôle *toujours* le volume ou amplitude de la voix, et ne peut être sélectionnée comme modulateur d'autre chose.

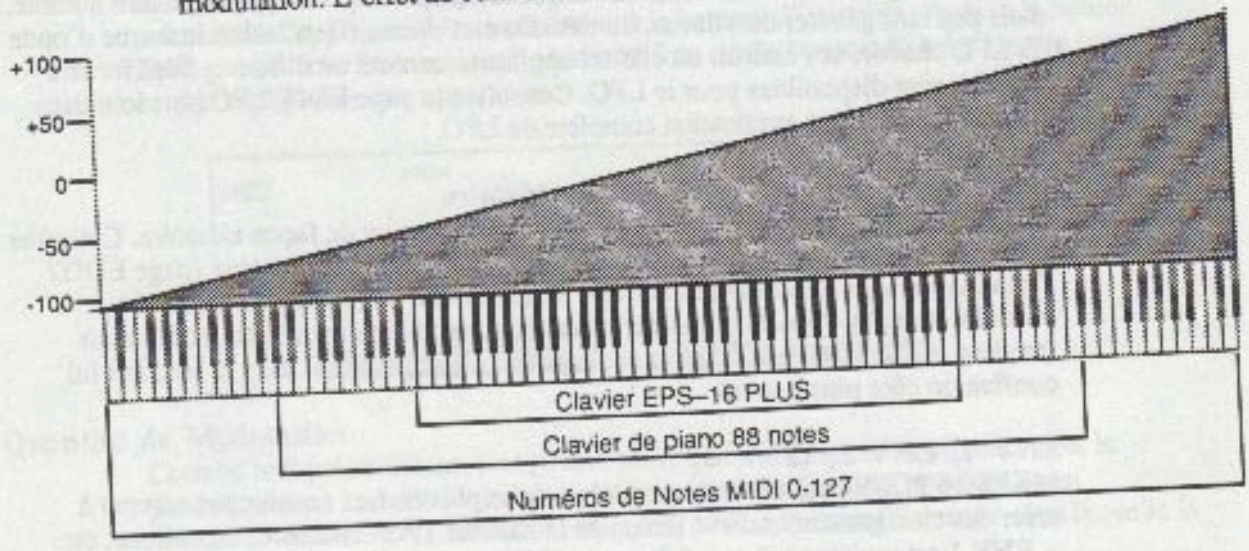
Vous trouverez plus loin dans ce chapitre une explication des enveloppes de l'EPS-16 PLUS.

- **PR + VL — Pression + Vélocité**
  C'est une des deux «combinaisons» des sources de modulation. Lorsque cette source de modulation est sélectionnée, la pression ou la vélocité affecteront ce qui doit être modulé.

- **VEL, VEL 1, VEL 2 — Vélocité**
  La vélocité fait référence à la force avec laquelle vous enfoncez une touche. La sélection de VEL, VEL 1, VEL 2 comme source de modulation permet de moduler par la vélocité n'importe quel niveau réglé manuellement. La vélocité en temps que source de modulation ne peut prendre que des valeurs positives (bien que l'assignation de quantités de modulations négatives fera diminuer les niveaux avec l'augmentation de la vélocité). Chacune des sources de modulation Vélocité a sa propre courbe de réponse, comme l'indique le schéma, ci-dessous:



- **KBD — Suivi du Clavier**
  Ceci permet d'utiliser la position d'une note sur le clavier comme source de modulation. L'effet de cette source s'étend sur les 128 numéros de notes MIDI .



- **PITCH — Molette de Pitch Bend**
  Cette source de modulation complexe regroupe la Molette de Pitch Bend avec d'autres sources de modulation et les tables d'accord assignés à la voix, pour former une source de modulation combinée. PITCH prend en compte la quantité de chaque source de modulation (ainsi que toute information de table d'accord assignée à la voix) et les ajoute les unes aux autres, pour prendre en compte la totalité de ces sources de modulation. Appliqué à la fréquence de coupure du filtre, par exemple, cela permet d'obtenir des notes plus brillantes lorsque la molette est poussée, et plus étouffées lorsque la molette est tirée (ou le contraire pour des quantités de modulation négatives), ou encore ajouter toute autre source de modulation pour augmenter ou diminuer la brillance. Si une table d'accord a été employée, la brillance augmentera ou diminuera selon le pitch assigné à chaque note, en plus de la molette de pitch et des autres sources de modulation.

- **WHEEL — Molette de modulation**
  La *molette de modulation* à gauche du clavier est assignable à toutes les modulations. Pour utiliser la molette comme vibrato, WHEEL doit être assigné à la modulation du LFO, et la quantité de LFO sur un chiffre autre que le 0 dans la page EDIT/Pitch. L'effet de la molette de modulation est positif, de 0 (molette vers vous) à +99 (molette vers l'arrière). Les quantités négatives de modulation inversent l'effet.

- **PEDAL — Pédale de Commande en Tension**
  Ceci permet de sélectionner la *pédale CVP-1* en option, qui peut être connectée comme source de modulation dans le jack Pedal•CV du panneau arrière de l'EPS-16 PLUS. Son effet sera identique à celui de la molette de modulation. Il peut être appliqué lorsqu'est sélectionnée une source de modulation.

  Rappelez-vous que la pédale ne sera une source de modulation que si le paramètre Pedal Function Select est réglé sur PEDAL = MOD dans la page EDIT/System•MIDI. Lorsque ce paramètre est réglé sur PEDAL = VOL, la Pédale se comportera en pédale de volume et non comme source de modulation (bien que ceci n'influe pas les données de Pédale MIDI reçues). Voir le *Chapitre 2 — Paramètres Système* pour plus de détails.

- **XCTRL — Contrôle extérieur (MIDI uniquement)**
  Un contrôle extérieur comme un contrôleur de souffle, etc. , reçu via MIDI d'un autre synthétiseur ou contrôleur, peut être assigné comme source de modulation des sons de l'EPS-16 PLUS. Dans la page Control MIDI, vous sélectionnerez le numéro du contrôle externe qui sera reconnu par l'EPS-16 PLUS.

  Il est inutile de jouer sur l'EPS-16 PLUS à partir d'un instrument externe pour que ceci fonctionne. Si vous possédez un clavier pourvu d'un contrôleur de souffle :
  - Connectez son MIDI Out au MIDI In de l'EPS-16 PLUS;
  - Vérifiez que les deux instruments aient les contrôles activés (Page EDIT/System•MIDI);
  - Sélectionnez le contrôleur de souffle comme le contrôle externe qui sera reçu par l'EPS-16 PLUS (XCTRL=02, toujours dans la page EDIT/System•MIDI);
  - Assignez XCTRL comme source de modulation du niveau du LFO, de la fréquence de coupure du filtre, ou d'un niveau manuel d'une voix, comme indiqué dans la section programmation; puis,

- Jouez le son à partir du clavier de l'EPS-16 PLUS, tout en soufflant dans le contrôleur de souffle connecté à l'instrument émetteur. La modulation sera la même que si vous jouiez de l'instrument émetteur.

- **PRESSR — Pression (Aftertouch)**
  La pression, également appelée aftertouch, est une source de modulation faisant varier un paramètre manuellement à l'intérieur d'une voix, selon la force avec laquelle sont enfoncées une ou plusieurs touches. Lors du contrôle de l'EPS-16 PLUS à partir d'un clavier pourvu de la pression, après avoir frappé la touche, et pendant que celle-ci est maintenue, une pression plus forte sur la touche introduira l'aftertouch. L'EPS-16 PLUS génère la pression, et en utilisant cette source de modulation vous pouvez ajouter beaucoup d'expressivité à vos sons sans avoir à enlever vos mains du clavier.

  Il existe deux sortes de pression — la pression *Poly-Key™* (ou pression polyphonique), qui affecte chaque note séparément, et la pression *par canal* (ou pression monophonique), qui affecte toutes les notes jouées lorsque la pression est appliquée sur une seule touche. Les deux sortes de pression sont reconnues par l'EPS-16 PLUS lorsqu'elles sont reçues en MIDI.

  Il existe un paramètre de performance sur une des sous-pages de la page EDIT/Instrument qui détermine laquelle des deux pressions sera utilisée par le programme. Ce contrôle peut aussi être réglé sur NONE, auquel cas le programme ne répondra pas de manière interne à la pression, et ne l'enverra ni ne la recevra via MIDI. (Voir le paragraphe sur les Paramètres de Performance au *Chapitre 3 — Instruments et Banques*, pour plus de détails).

  Notez que les sons ne sont pas nécessairement programmés pour répondre à la pression. Si la pression ne semble pas avoir d'effet lorsque vous jouez de certains sons, il est probable que le programmeur n'a pas assigné la pression comme source de modulation dans le son.

  L'effet de la pression comme source de modulation est uniquement positif, bien que l'assignation d'une profondeur de modulation négative permet de diminuer les niveaux par l'augmentation de la pression.

- **WL + PR — Molette + Pression**
  Une autre combinaison de sources de modulation. Lorsqu'elle est sélectionnée, la molette *ou* la pression affecteront ce qui doit être modulé. C'est utile pour moduler la profondeur du LFO avec le LFO pour le vobrato. De cette manière le musicien peut utiliser l'un ou l'autre pour obtenir un vibrato.

Page EDIT/Pitch

Utilisez ces paramètres pour régler la hauteur (Pitch) de la ou des wavessample(s) sélectionnée(s)

EDIT PITCH	**ROOT KEY - FINE (Fine Tune)**
	Pressez Edit / Pitch / 1

Pour sélectionner une note de base et affiner son accord (accord fin). La note de base est la note sur laquelle la lecture de l'échantillon est à la même hauteur que celle à laquelle il a été enregistré.

Valeurs de la note de base : de A0 à C8
Valeurs de l'accord fin : de - 99 à + 99 centièmes.

EDIT PITCH	**LFO AMOUNT**
	Pressez Edit / Pitch / 2

Ce paramètre permet d'ajustez le niveau à partir duquel le LFO affectera la hauteur de la note (vibrato, tremolo, etc...)

Valeurs : de - 15.7 à + 15.7 demis-tons

EDIT PITCH	**ENV1 AMOUNT**
	Pressez Edit / Pitch / 3

Ce paramètre permet d'ajustez le niveau à partir duquel l'ENV 1 affectera la hauteur.

Valeurs : de - 15.7 à + 15.7 demi-tons

EDIT PITCH	**RANDOM FREQ; RANDOM AMOUNT**
	Pressez Edit / Pitch / 5

RANDOM (aléatoire) est un générateur de bruit. Son utilisation principale est de «hasardiser/humaniser» la hauteur. Malgré tout, vous pouvez l'utiliser pour moduler les filtres, l'amplitude, etc... Le niveau de "randomisation" détermine la profondeur de la modulation.
Valeurs de la fréquence aléatoire : de 0 à 99.
Niveau : - 99 à + 99.

EDIT PITCH	**PITCH BEND RANGE**
	Pressez Edit / Pitch / 6

Ce paramètre permet d'ajuster l'étendue du pitch bend au niveau de la wavesample. La valeur par défaut est de deux demi-tons.

Valeurs : de 0 à 12 demi-tons.

Note: Quand BEND RANGE = GLOBAL, l'étendue de courbure de la hauteur sera ajustée par défaut sur le réglage global de la page EDIT/System.

EDIT PITCH	**PITCH MOD; PITCH MOD AMOUNT**
	Pressez Edit / Pitch / 7

Ce paramètre permet d'assigner un des 15 modulateurs comme commande d'accord d'un oscillateur, et d'ajuster le niveau (profondeur) de ce modulateur.

Valeurs : - 99 à + 99.

EDIT PITCH	**WS RANGE LO; HI**
	Pressez Edit / Pitch / 8

Ce paramètre détermine l'étendue du clavier couverte par la wavesample. Sélectionnez le paramètre WS RNG LO, jouez la touche qui sera la note la plus basse, le curseur passe automatique au paramètre HI, qui sera réglé de la même manière, pour indiquer la note la plus haute.

Note: Comme pour l'étendue (Key Range) d'un Instrument, si vous réglez accidentellement la note la plus haute *sous* la note la plus basse, la wavesample sélectionnée ne sera pas audible.

Les Enveloppes de l'EPS–16 PLUS

Chaque wavesample de l'EPS-16 PLUS possède trois enveloppes. Chacune de ces enveloppes est assignée à l'accord, le filtre et l'amplitude de la wavesample, bien que les enveloppes 1 et 2 puissent également être assignées n'importe ou, à chaque fois qu'un modulateur est sélectionnable. Le bouton de page de chacune des trois enveloppes est situé directement au-dessus de la fonction à laquelle il est associé:

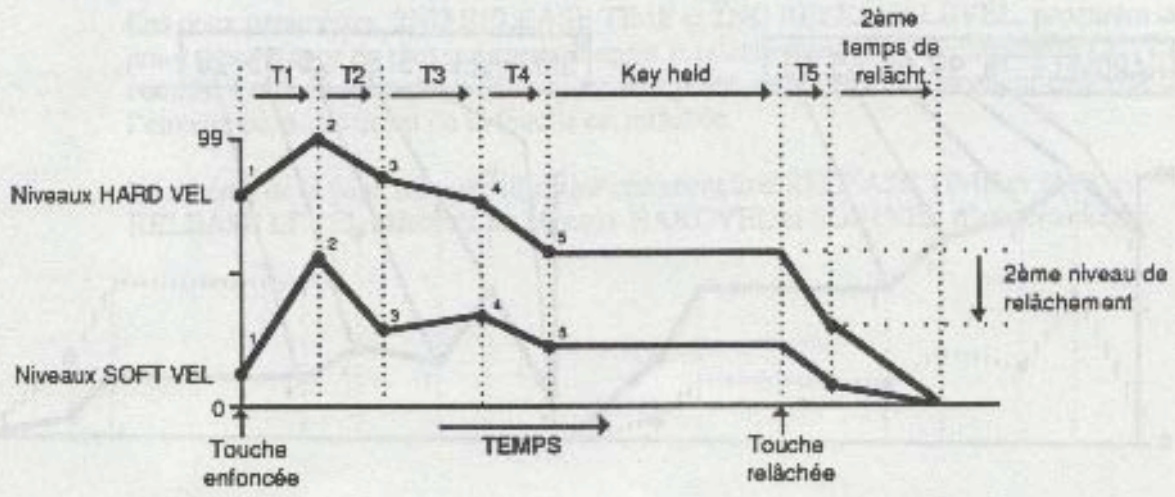
- ENV 1 = WAVESAMPLE PITCH (accord)
- ENV 2 = WAVESAMPLE FILTER (filtre)
- ENV 3 = WAVESAMPLE AMPLITUDE (amplitude/volume)

Dans l'EPS-16 PLUS, la réponse au volume de l'onde échantillonnée, l'ENV 3, et les mixages d'instruments ont une courbe de réponse non-linéaire. Comme indiqué ci-dessous, ajuster un de ces contrôles de volume atténuera le son de 16 decibels.

ENV 3:

REPONSE (dB) NIVEAU MAX. OU MIN.	AMPLITUDE DU NIVEAU
99	0 dB
75	-8 dB
50	-16 dB
25	-32 dB
6	-56 dB
0	-∞

Quand vous êtes sur l'une de ces pages d'enveloppes, le voyant qui s'allume sur l'écran vous dira quelle enveloppe vous éditez. Par exemple, quand vous êtes sur la page EDIT/Env 2, les voyants FILTER et ENV sont allumés. La figure ci-dessous montre la forme typique d'une enveloppe de l'EPS-16 PLUS :



L'enveloppe de l'EPS-16 PLUS descend de la vénérable enveloppe ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release), avec un certain nombre de raffinements supplémentaires. Alors que l'enveloppe ADSR vous offre le contrôle de trois segments de durée et un niveau, les enveloppes de l'EPS possèdent six durées et six niveaux.

De plus, les paramètres des enveloppes vous permettent de décrire deux formes complétement différentes : une pour la vélocité maximale (HARD VEL), et l'autre pour une vélocité minimum (SOFT VEL). Quand une note est enfoncée, le générateur d'enveloppe fait une *interpolation* entre les deux, créant une courbe qui est une combinaison des deux basée sur la vélocité utilisée.

Page EDIT/Env 1, Env 2, Env 3

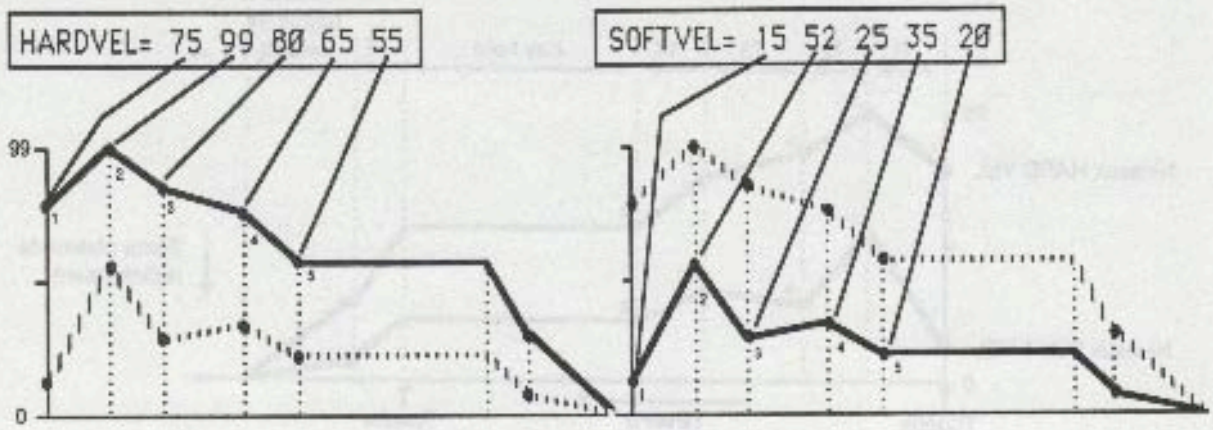
Ces paramètres vous permettent de régler les enveloppes. Chacune de ces trois pages d'enveloppes contient les paramètres suivants :

EDIT ENV	HARD VEL LEVELS
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 1

HARDVEL dispose de cinq niveaux pour l'enveloppe utilisée à la vélocité maximale. Le niveau 1 est le niveau initial, dans une forme ADSR traditionnelle, le niveau 1 est toujours ajusté à zéro. Le niveau 5 est le niveau du sustain. L'illustration de la p. 7-11 montre une courbe HARDVEL.

EDIT ENV	SOFT VEL LEVELS
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 2

SOFTVEL dispose de cinq niveaux pour l'enveloppe utilisé à la vélocité minimale.



EDIT ENV	**TIMES**
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 3

TIMES dispose de cinq paramètres. Les quatre premiers sont les temps entre les cinq niveaux. Le cinquième temps est le (premier) temps de relâchement.

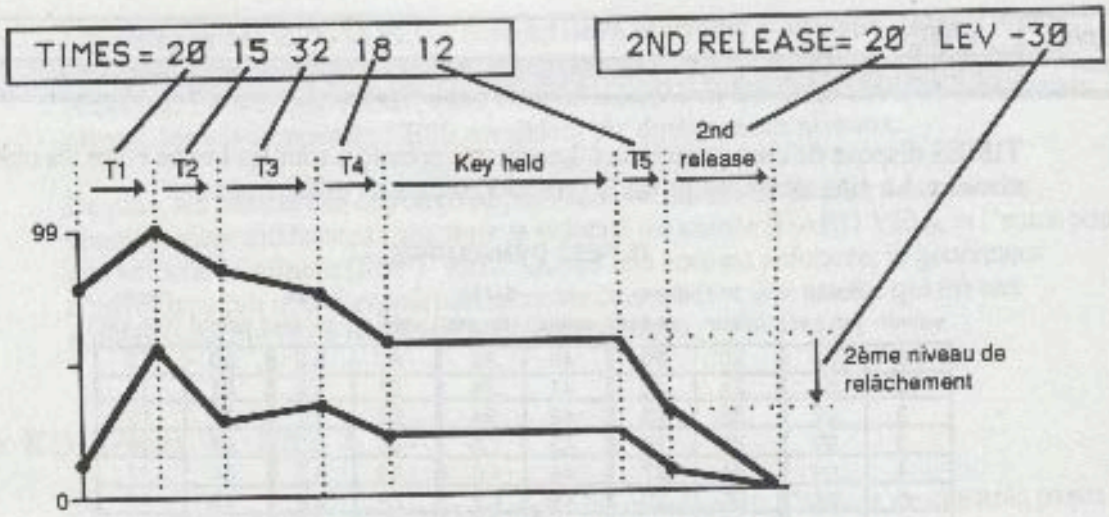
DURÉES D'ENVELOPPE

valeur	durée (en sec)	valeur	durée (en sec)	valeur	durée (en sec)	valeur	durée (en sec)	valeur	durée (en sec)
0	.00	20	.20	40	.82	60	3.2	80	13
1	.01	21	.22	41	.88	61	3.5	81	14
2	.02	22	.23	42	.94	62	3.7	82	15
3	.03	23	.25	43	1.0	63	4.0	83	16
4	.04	24	.27	44	1.0	64	4.3	84	17
5	.06	25	.29	45	1.1	65	4.6	85	18
6	.07	26	.31	46	1.2	66	4.9	86	19
7	.08	27	.33	47	1.3	67	5.3	87	21
8	.08	28	.35	48	1.4	68	5.7	88	22
9	.09	29	.38	49	1.5	69	6.1	89	24
10	.10	30	.41	50	1.6	70	6.5	90	26
11	.11	31	.44	51	1.7	71	7.0	91	28
12	.11	32	.47	52	1.8	72	7.5	92	30
13	.12	33	.50	53	2.0	73	8.1	93	32
14	.13	34	.54	54	2.1	74	8.6	94	34
15	.14	35	.58	55	2.3	75	9.3	95	37
16	.15	36	.62	56	2.4	76	9.9	96	39
17	.16	37	.66	57	2.6	77	10	97	42
18	.17	38	.71	58	2.8	78	11	98	45
19	.19	39	.76	59	3.0	79	12	99	49

EDIT ENV	**2ND RELEASE (Time); 2ND RELEASE (Level)**
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 4

Ces deux paramètres, 2ND RELEASE TIME et 2ND RELEASE LEVEL, procurent un point d'enveloppe de plus qui apparaît après le relâchement (T5). Le paramètre LEVEL contrôle l'endroit où le point de coupure sera placé, relativement à la valeur courante de l'enveloppe, au moment où la touche est relâchée.

Le schéma de la page suivante illustrate comment 2nd RELEASE TIME et 2ND RELEASE LEVEL affectent les niveaux HARDVEL et SOFTVEL d'une enveloppe.



EDIT ENV	**ATTACK TIME VELOCITY**
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 5

Ce paramètre donne un «TIME 1» plus court, lors d'une vélocité élevée.

Valeurs : de 00 à 99

EDIT ENV	**KBD TIME SCALING**
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 6

KBD TIME SCALING rend l'enveloppe plus courte pour les notes situées au-dessus de la note de base. Les notes en-dessous de la note de base auront des enveloppes plus longues. La note de base n'est pas affectée par ce paramètre. Le SECOND RELEASE n'est pas affecté non plus par ce paramètre.

EDIT ENV	**SOFT VEL CURVE**
	Pressez Edit / Env1, Env2, Env3 / 7

Ce paramètre détermine à quel niveau de vélocité, les enveloppes passent des réglages SOFTVEL aux réglages HARDVEL. Il y a quatre réglages :

- OFF — L'enveloppe utilise uniquement les niveaux HARDVEL, quelle que soit la vélocité.
- VEL, VEL 1, VEL 2 — Ces réglages utilisent les courbes de réponse en vélocité indiquées au paragraphe sur les sources de modulation, au début de ce chapitre.

EDIT ENV	ENVELOPE MODE
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 8

Le MODE ENVELOPPE a trois états:

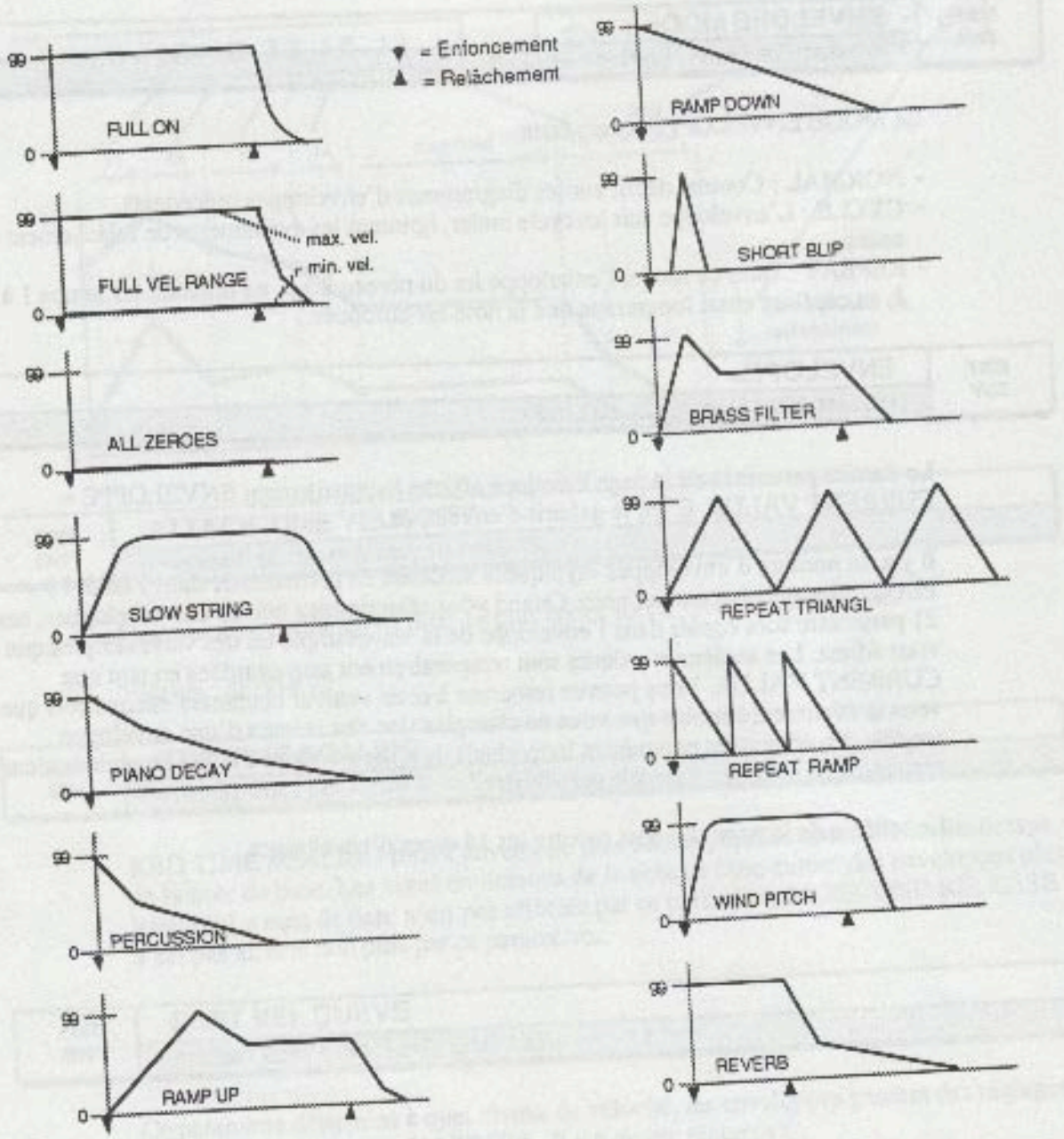
- NORMAL : Comme décrit sur les diagrammes d'enveloppes précédents.
- CYCLE : L'enveloppe suit un cycle entier, ignorant les événements de relâchement de notes.
- REPEAT : Dans ce mode, l'enveloppe ira du niveau 2 à 5, en utilisant les temps 1 à 4, en répétant aussi longtemps que la note est enfoncée.

EDIT ENV	ENVELOPE=
	Pressez Edit / Env1, Env2, ou Env3 / 0

Le dernier paramètre de la page Envelope affiche habituellement ENVELOPPE = CURRENT VALUE. C'est le gabarit d'enveloppe.

Il y a un nombre d'enveloppes «typiques» stockées en permanence dans l'EPS-16 PLUS; elles ont chacune un nom. Quand vous sélectionnez une de ces enveloppes, ses 21 paramètre sont *copiés* dans l'enveloppe de la wavesample ou des wavesamples que vous éditez. Les anciennes valeurs sont temporairement sauvegardées en tant que CURRENT VALUE. Vous pouvez retourner à cette «valeur courante» chaque fois que vous le désirerez, à moins que vous ne changiez une des valeurs d'une enveloppe modèle. En éditant les paramètres individuels de *toute* enveloppe la fait devenir «valeur courante» de cette wavesample particulière.

Le schéma de la page suivante montre les 14 types d'enveloppes.



Copier des Enveloppes

En appuyant sur ***Enter•Yes***, pendant que la page du gabarit d'enveloppe est affichée, vous chargerez les valeurs courantes des paramètres dans un buffer spécial. Le message ENVELOPE PARAMETERS SAVED apparaîtra brièvement. Il n'y a qu'une enveloppe sauvegardée à la fois dans le buffer. Cette enveloppe devient votre propre modèle, qui peut être choisi sur la page des enveloppes modèles en sélectionnant ENVELOPE =SAVED. Vous pouvez utiliser cette fonction pour copier une enveloppe d'une wavesample à une autre.

Page EDIT/LFO

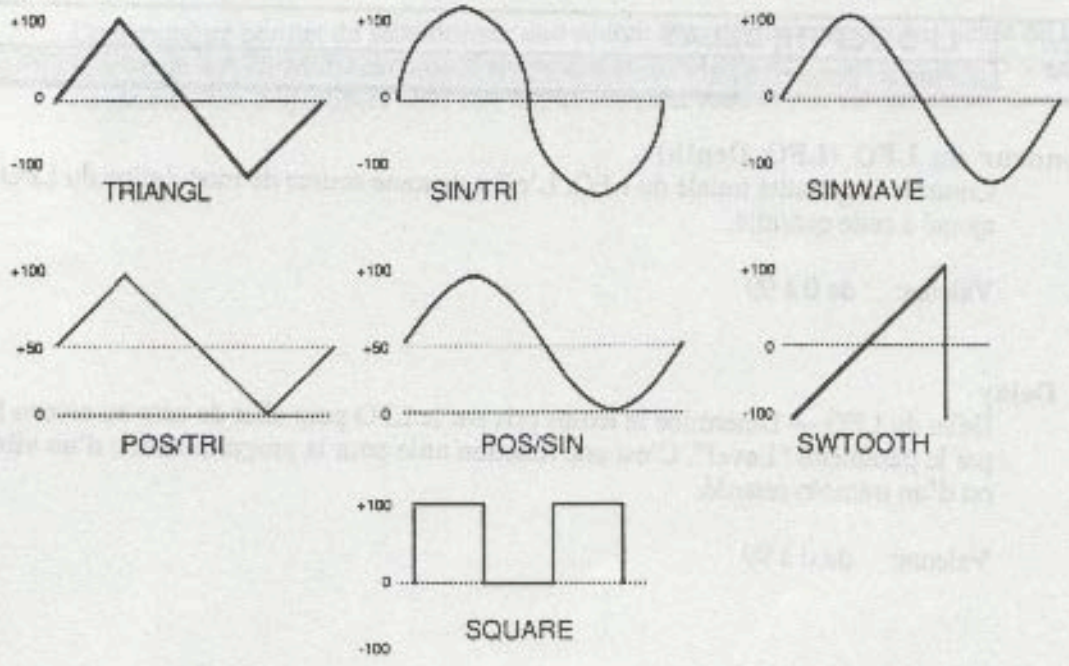
Les paramètres de cette page contrôlent le LFO qui peut être utilisé pour créer un vibrato, un trémolo ou d'autres effets. Pour accéder à ces paramètres appuyez sur ***Edit***, puis sur ***LFO***.

EDIT LFO	**LFO WAVE; SPEED**
	Pressez Edit / LFO / 1

Forme d'Onde du LFO (LFO Wave)

Cette page permet de sélectionner une des sept formes d'onde du LFO.

- TRIANGL — le triangle est généralement utilisé pour moduler le LFO de façon à produire du vibrato.
- SINE/TRI — un mélange de sinus et de triangle, une sorte de sinus pointu.
- SINWAVE — le sinus est une fréquence fondamentale pure, plus abrupte dans ses crêtes et ses creux que le triangle.
- POS/TRI — le POS/TRI est un triangle uniquement positif utile lors de la simulation du vibrato sur les instruments comme la guitare ou la technique du vibrato est limitée au "tirage" de la note vers le haut.
- POS/SINE — le Sinus Positif est similaire en application au POS/TRI.
- SWTOOTH — la dent-de-scie est généralement utilisée pour les effets spéciaux.
- SQUARE — le carré est utile lors de la programmation de trilles.



Vitesse du LFO (LFO Speed)

Détermine la vitesse du LFO, rendant le vibrato plus rapide ou plus lent.

Valeurs: de 0 à 99

FREQUENCES DU LFO

valeur	temps (en Hz)	valeur	temps (en Hz)	valeur	temps (en Hz)	valeur	temps (en Hz)	valeur	temps (en Hz)
0	.05	20	1.25	40	6.25	60	11.25	80	16.25
1	.05	21	1.50	41	6.50	61	11.50	81	16.50
2	.06	22	1.75	42	6.75	62	11.75	82	16.75
3	.06	23	2.00	43	7.00	63	12.00	83	17.00
4	.06	24	2.25	44	7.25	64	12.25	84	17.25
5	.07	25	2.50	45	7.50	65	12.50	85	17.50
6	.07	26	2.75	46	7.75	66	12.75	86	17.75
7	.08	27	3.00	47	8.00	67	13.00	87	18.00
8	.08	28	3.25	48	8.25	68	13.25	88	18.25
9	.09	29	3.50	49	8.50	69	13.50	89	18.50
10	.10	30	3.75	50	8.75	70	13.75	90	18.75
11	.11	31	4.00	51	9.00	71	14.00	91	19.00
12	.13	32	4.25	52	9.25	72	14.25	92	19.25
13	.14	33	4.50	53	9.50	73	14.50	93	19.50
14	.17	34	4.75	54	9.75	74	14.75	94	19.75
15	.20	35	5.00	55	10.00	75	15.00	95	20.00
16	.25	36	5.25	56	10.25	76	15.25	96	20.25
17	.33	37	5.50	57	10.50	77	15.50	97	20.50
18	.50	38	5.75	58	10.75	78	15.75	98	20.75
19	1.0	39	6.00	59	11.00	79	16.00	99	21.00

EDIT LFO	**LFO DEPTH; DELAY**
	Pressez Edit / LFO / 2

Profondeur du LFO (LFO Depth)

Contrôle la quantité intiale du LFO. L'effet de toute source de modulation du LFO sera ajouté à cette quantité.

Valeurs: de 0 à 99

LFO Delay

Délai du LFO — Détermine le temps pris par le LFO pour aller de zéro au niveau fixé par le paramètre "Level". C'est une fonction utile pour la programmation d'un vibrato ou d'un trémolo retardé.

Valeurs: de 0 à 99

EDIT LFO	**LFO MODE**
	Pressez Edit / LFO / 3

Cette page permet de régler le LFO sur un de ces trois modes :

- RESET OFF — Le LFO boucle continuellement sans s'arrêter.
- RESET ON — La forme d'onde du LFO revient au début du cycle chaque fois qu'une nouvelle touche est enfoncée.
- HUMANIZE — La vitesse du LFO s'accroît et diminue aléatoirement, ajoutant ainsi un côté «humain» à vos sons.

EDIT LFO	**LFO MOD; MOD AMOUNT**
	Pressez Edit / LFO / 4

Cette page permet de sélectionner une source de modulation pour la profondeur du LFO. L'effet de LFO MOD est *ajouté* au paramètre LFO DEPTH. L'un ou l'autre des paramètres peut déclencher le LFO. Si vous avez réglé LFO DEPTH à zéro, vous pouvez toujours avoir une modulation du LFO en utilisant une des sources de modulations sur cette page. Chacune des 15 sources de modulation disponibles peut être appliquée pour moduler le LFO Depth.

EDIT PITCH	**RATE MOD; MOD AMOUNT**
	Pressez Edit / LFO / 5

Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation pour la vitesse du LFO. L'effet de RATE MOD est *ajouté* au paramètre LFO SPEED. Chacune des 15 sources de modulation disponibles peut être appliquée pour moduler la vitesse du LFO.

A propos des Filtres

Chacune des 20 voies de polyphonie de l'EPS-16 PLUS possède sa propre paire de filtres numériques, F1 et F2 qui sont connectés en série. Les réglages de filtre déterminent quelles fréquences seront dirigées vers la sortie.

Filtres Passe-Bas et Passe-Haut

Un filtre passe-bas laisse passer uniquement les fréquences situées au-dessous de la fréquence de coupure du filtre, les fréquences plus hautes sont filtrées. L'inverse est vrai pour le filtre passe-haut. Dans l'EPS-16 PLUS, le premier filtre (F1) est toujours un filtre passe-bas. Le second filtre (F2) peut être soit un filtre passe-haut soit un filtre passe-bas.

Pôles: Courbes de Coupure

Le «pôle» est un terme technique qui décrit la raideur de la pente d'un filtre. Chaque pôle supplémentaire donne au filtre une courbe de coupure plus raide. Dans l'EPS-16 PLUS, il y a quatre pôles, mais qui sont divisés entre les deux filtres : soit 2 et 2, soit 3 et 1. Un filtre à pôle unique coupera à 6 dB par octave; un filtre à 2 pôles; 12 dB par octave, un 3 pôles, 18 dB par octave, et 4 pôles, 24 dB par octave. Pour reproduire un filtre passe-bas à 4 pôles (pour obtenir le classique son de synthé analogique), vous devrez ajuster deux filtres passe-bas pour couper à 12 dB par octave, le résultat sera une coupure en fréquence de 24 dB par octave.

Fréquence de Coupure (Cutoff Frequency)

Chaque filtre possède un «coude» dans la courbe de réponse, connu sous le nom de fréquence de coupure. La fréquence de coupure du filtre peut être fixe en permanence, ou bien être variée en modulant le filtre avec une enveloppe, un LFO, la vélocité, etc... Vous pouvez créer certaines configurations de filtres vraiment intéressantes en utilisant un modulateur différent pour chaque filtre. Par exemple, essayez d'utiliser la pression pour moduler le filtre. Vous pouvez ouvrir un filtre avec la pression (aftertouch), pendant que vous fermerez l'autre simultanément.

Page EDIT/Filter

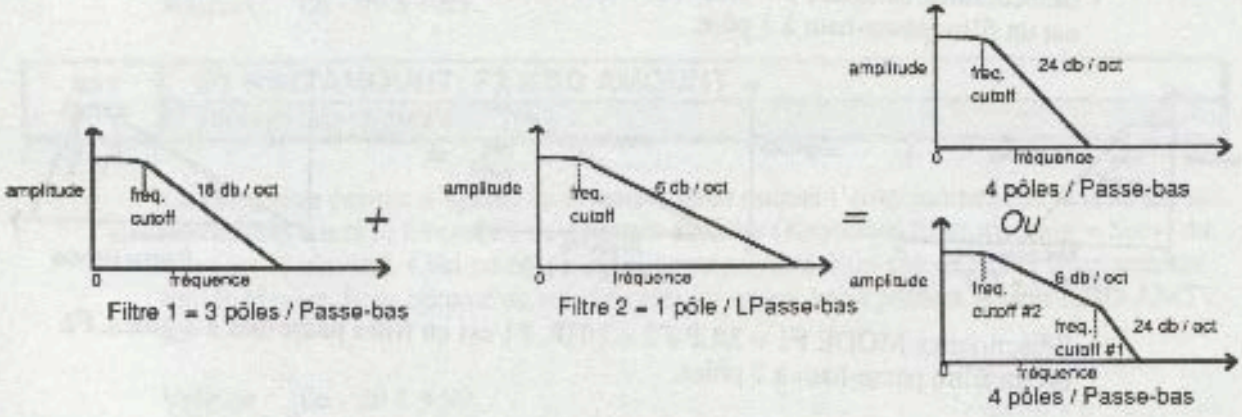
Utilisez ces paramètres pour régler les filtres.

EDIT FILTER	**MODE (Filter Mode)**
	Pressez Edit / Filter / 0

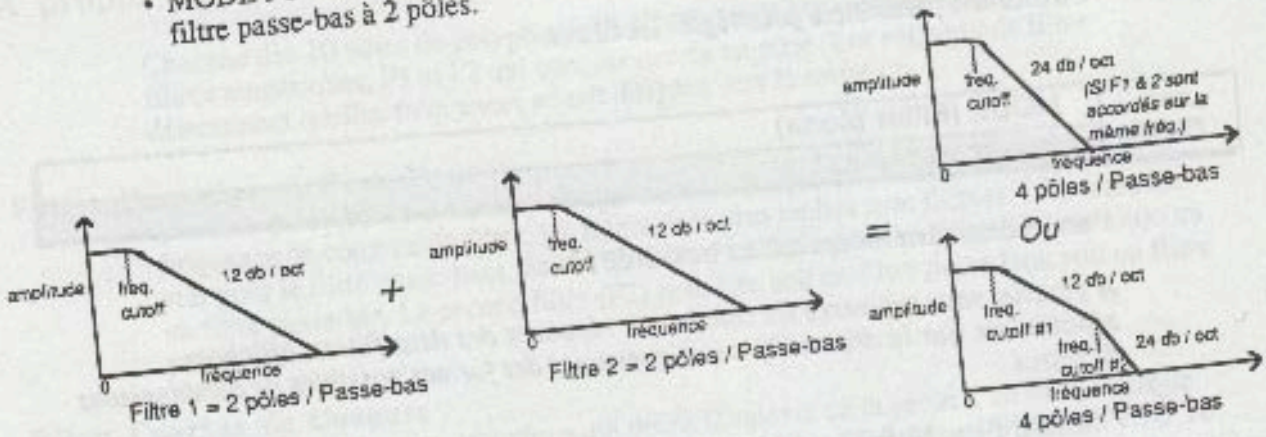
Permet de choisir un des quatre modes de filtres.

A gauche, vous trouverez les courbes de réponses des deux filtres, affichées séparément. Sur la droite, il y a quelques-unes des formes possibles de combinaisons de filtres.

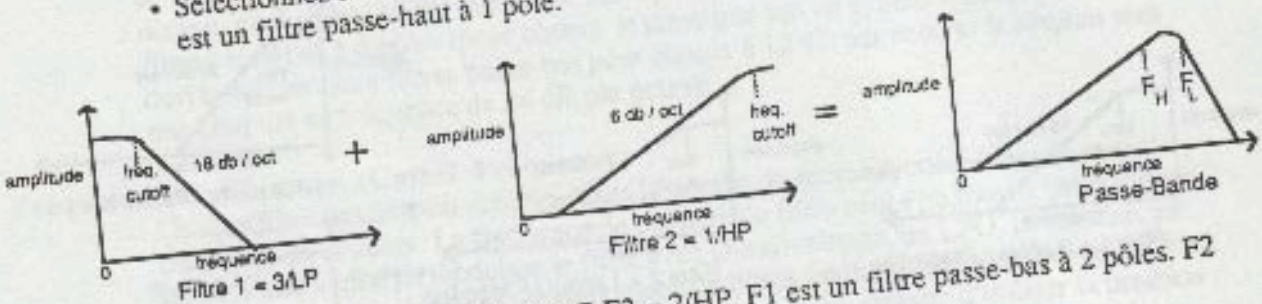
- MODE F1 = 3/LP F2 = 1/LP. F1 est un filtre passe-bas à 3 pôles. F2 est un filtre passe-bas à 1 pôle..



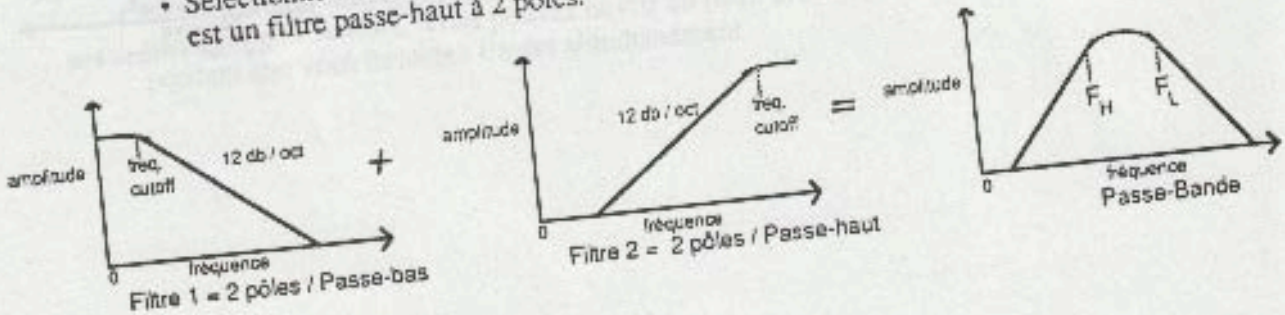
- MODE F1 = 2/LP F2 = 2/LP. F1 est un filtre passe-bas à 2 pôles. F2 est aussi un filtre passe-bas à 2 pôles.



- Sélectionnez MODE F1 = 3/LP F2 = 1/HP. F1 est un filtre passe-bas à 3 pôles. F2 est un filtre passe-haut à 1 pôle.



- Sélectionnez MODE F1 = 2/LP F2 = 2/HP. F1 est un filtre passe-bas à 2 pôles. F2 est un filtre passe-haut à 2 pôles.



EDIT FILTER	**F1 CUTOFF FREQ; F2 CUTOFF FREQ**
	Pressez Edit / Filter / 1

Ce paramètre permet d'ajuster la fréquence initiale de coupure du filtre. Avec un filtre passe-bas, un réglage à 127 laisse le signal original passer à travers le filtre. Ce réglage représente le «plancher» du filtre. L'effet de tout modulateur sélectionné sera ajouté (ou soustrait) à ce niveau.

Valeurs : de 0 à 127.

EDIT FILTER	**F1 ENV2 AMOUNT; F2 ENV2 AMOUNT**
	Pressez Edit / Filter / 2

Ce paramètre permet d'ajuster la profondeur ou le niveau à partir duquel l'enveloppe 2 modulera les filtres. Les niveaux de modulation peuvent être positives ou négatives.

Valeurs : de - 99 à + 99.

EDIT FILTER	**F1 KBD AMOUNT; F2 KBD AMOUNT**
	Pressez Edit / Filter / 3

Ce paramètre permet d'ajuster le niveau à partir duquel l'emplacement de la note sur le clavier modulera la fréquence de coupure du filtre (Keyboard filter tracking = Suivi du filtre sur le clavier). Ceci permet à la brillance relative d'un son de rester constante sur tout le clavier. Pour obtenir un suivi de clavier exact, vous pouvez ajuster KBD AMT sur + 50.

Valeurs : de - 99 à + 99.

EDIT FILTER	**F1 MOD; F1MOD AMOUNT**
	Pressez Edit / Filter / 7

Ce paramètre permet d'assigner des modulateurs aux filtres. Les niveaux de modulation peuvent être positifs ou négatifs.

Valeurs : de - 99 à + 99.

EDIT FILTER	**F2 MOD; F2 MOD AMOUNT**
	Pressez Edit / Filter / 8

Ce paramètre a la même fonction que F1 MOD, F1 MOD AMOUNT, mais pour le filtre 2. Il fonctionne de la même manière. Chacune des 15 sources de modulation peut être appliquée pour moduler la fréquence de coupure du filtre 2.

Page EDIT/Amp

Les paramètres de cette page contrôlent l'amplitude (ou le volume) d'une wavesample.

EDIT AMP	WS VOLUME; PAN
	Pressez Edit / Amp / 1 (pour Volume) 2 (pour Pan)

Wavesample Volume

Pour ajuster le volume d'une wavesample individuelle.

Valeurs : de 0 à 99.

Wavesample Pan

Pour assigner une wavesample à un emplacement du champ stéréo, ou à la sortie principale ou encore à l'une des paires du boitier d'extension de sorties OEX-6.

Valeurs : de -99 (complètement à Gauche) à +99 (complètement à Droite)

EDIT AMP	VOLUME MOD; VOLUME MOD AMOUNT
	Pressez Edit / Amp / 7

Pour assigner un modulateur contrôlant le volume d'un instrument, d'un layer, et/ou d'une wavesample et déterminer de combien sera affectée la source de modulation choisie. Chacune des 15 sources de modulation peut être appliquée pour moduler le volume d'une wavesample.

EDIT AMP	PAN MOD; PAN MOD AMOUNT
	Pressez Edit / Amp / 8

Pour assigner un modulateur contrôlant le panoramique d'un instrument, d'un layer, et/ou d'une wavesample. Chacune des 15 sources de modulation peut être appliquée pour moduler le panoramique d'une wavesample.

EDIT AMP	A - B FADE IN
	Pressez Edit / Amp / 3

EDIT AMP	C - D FADE OUT
	Pressez Edit / Amp / 4

Volume Modulator Crossfade Breakpoints (Points de Crossfade Modulateurs de Volum

Les Points de Crossfade (A et B, C et D) vous permettent d'échelonner l'effet du modulateur de volume, pour créer un crossfade de clavier, de vélocité ou d'autre types de crossfade. Avec les Points de Crossfade, vous pouvez adapter à vos besoins la manière dont le modulateur de volume (aussi sélectionné sur la page EDIT/Amp) agit sur le volume de la wavesample.

Ceci vous permet d'utiliser la vélocité, la position du clavier, la pression ou tout autre source de modulation pour établir des crossfade entre les wavesamples.

Note: Chaque fois que vous effectuez un crossfade entre wavesamples, celles-ci doivent se trouver dans différents layers, puisqu'une seule wavesample peut occuper une note donnée dans un même layer.

Crossfade par le Clavier — Apprentissage

Nous allons utiliser les points de crossfade pour créer un Crossfade par le Clavier. D'abord, créez trois échantillons dans trois layers:

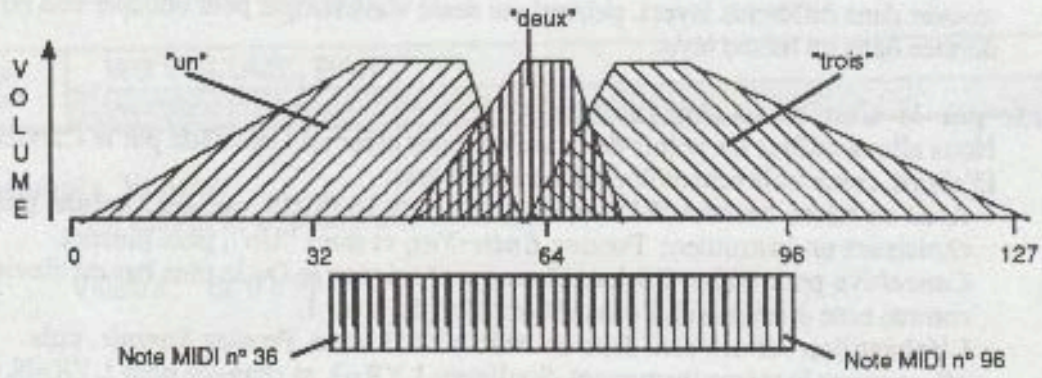
- Avec un micro connecté à l'Audio In de l'EPS-16 PLUS, pressez ***Sample***, puis choisissez un instrument. Pressez ***Enter•Yes***, et dites "Un", puis pressez ***Cancel•No*** pour arrêter l'échantillonnage. Assignez le Do le plus bas du clavier comme note d'origine de l'échantillon "Un" du layer 1.
- L'échantillon suivant sera dans un NOUVEAU layer. Pressez ***Sample***, puis sélectionnez le même instrument. Soulignez LYR=1, et changez pour LYR=N. Pressez ***Enter•Yes*** deux fois (à moins que vous ne vouliez modifier le mode du signal d'entrée). Dites "Deux". Pressez ***Cancel•No***, puis assignez le Do du milieu (deux octaves au-dessus du Do le plus bas) comme note d'origine. Voici l'échantillon "Deux" dans le layer 2.
- Pressez ***Sample***, puis sélectionnez le même instrument. Soulignez LYR=2, et changez pour LYR=N. Pressez ***Enter•Yes*** deux fois. Dites "Trois" dans le microphone. Pressez ***Cancel•No***, puis assignez le Do trois octaves au-dessus du Do du milieu comme note d'origine. L'échantillon "Un" est dans le tiers inférieur du clavier, l'échantillon "Deux" dans le tiers du milieu, et l'échantillon "Trois" dans le tiers supérieur.

Pressez le bouton ***Edit***, ce qui vous amène à la page Edit. Réglez les paramètres dans l'afficheur de façon à obtenir UNNAMED I LYR=1 WS=ALL. Pressez le bouton ***Amp***. Vous êtes à présent dans la page EDIT/Amp. Faites défiler vers la droite jusqu'à VOLUME MOD, puis ajustez les paramètres afin d'obtenir dans l'afficheur VOLUME MOD=KBD* 0. Ceci sélectionne KBD (le clavier) comme source de modulation du volume. Soulignez la valeur numérique dans l'afficheur, et remplacez-la par 99. L'afficheur indique VOLUME MOD=KBD* 99. Faites défiler vers la droite jusqu'à A-B FADE IN, et réglez les paramètres de l'afficheur afin d'obtenir A - B FADE IN = 0 40. Faites défiler d'une page supplémentaire vers la droite, puis réglez les paramètres de l'afficheur de façon à indiquer C-D FADEOUT = 50 60. Pressez le bouton ***Edit*** de façon à revenir à la page Edit. Soulignez LYR=1 dans l'afficheur, et changez pour LYR=2. L'afficheur indique à présent UNNAMED I LYR=2 WS=ALL

Pressez le bouton ***Edit*** de façon à revenir à la page EDIT/Amp. Faites défiler vers la droite jusqu'à la page VOLUME MOD, puis réglez les paramètres sur VOLUME MOD=KBD* 99. Faites défiler vers la droite jusqu'à A-B FADE IN, et réglez les paramètres sur A - B FADE IN = 45 55. Faites défiler jusqu'à C-D FADEOUT, puis réglez les paramètres sur C-D FADEOUT = 65 75.

Pressez le bouton ***Edit***, et réglez les paramètres dans l'afficheur de façon à obtenir UNNAMED I LYR=3 WS=ALL. Pressez à nouveau le bouton ***Edit*** pour revenir à la page EDIT/Amp. Faites défiler vers la droite jusqu'à la page VOLUME MOD, puis réglez les paramètres sur VOLUME MOD=KBD* 99. Faites défiler vers la droite jusqu'à A-B FADE IN, et réglez les paramètres sur A - B FADE IN = 60 70.

Faites défiler sur C-D FADEOUT, puis réglez les paramètres sur C-D FADEOUT = 80 127.
Le schéma suivant illustre le crossfade par le clavier que vous venez de programmer.:



Au fur et a mesure que vous montez chromatiquement le clavier, vous entendez les trois échantillons croître et décroître. Les échantillons de voix auraient pu être des échantillons de piano ou de synthétiseur, le résultat aurait été le même. Le clavier a servi de source de modulation du volume, et les paramètres de points de crossfade vous ont permi de mélanger sans coupure les échantillons.

Remarquez que lorsque le clavier est utilisé de cette façon, les chiffres sélectionnés pour A, B, C et D représentent des numéros de note MIDI. Le Do inférieur du clavier de l'EPS-16 PLUS est la note MIDI 36, le Do supérieur est la note MIDI 96. Le Do du milieu est la note MIDI 60, et ainsi de suite. (Les touches d'un clavier à 88 notes vont des notes MIDI 21 à 108).

Bien que le crossfade décrit ci-dessus utilise le clavier pour déterminer les points de passage, n'importe laquelle des sources de modulation du paramètre Volume Modulator peut être utilisée.

EDIT AMP	**FADECURVE**
	Pressez Edit / Amp / 5

Ce paramètre détermine le type de courbe utilisée pour le passage d'un échantillon à l'autre entre les points de passage. Deux courbes sont disponibles:

- CROSSFADE — Cette courbe possède une pente de montée et de relâchement assez raide. Elle est adaptée aux cas où l'on désire un passage rapide d'un échantillon à l'autre, comme dans un crossfade par le clavier ou la vélocité.

- LINEAR — Cette courbe monte et descend de façon régulière, la rendant adaptée aux cas où une transition plus douce entre les wavesamples s'impose, comme lorsque la pression déclenche le crossfade.

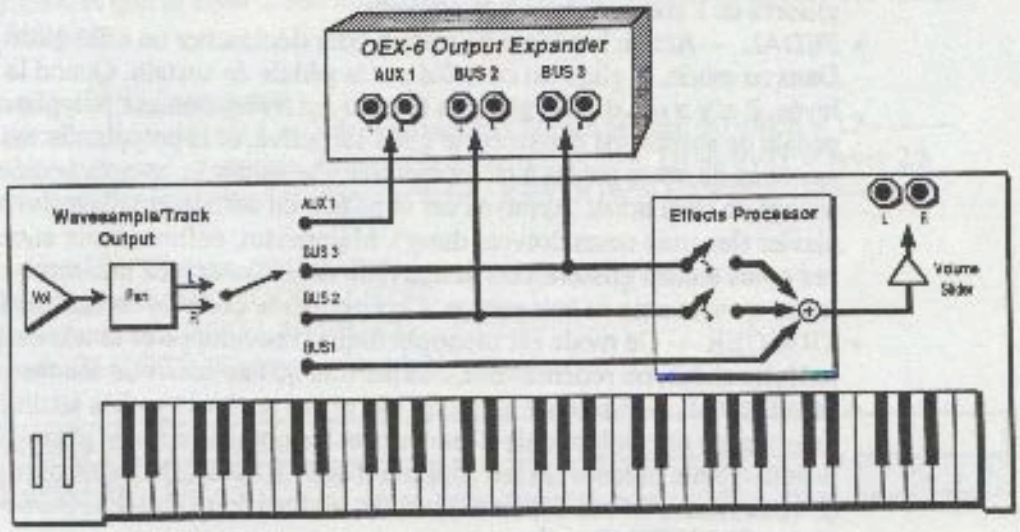
EDIT AMP	BOOST
	Pressez Edit / Amp / 6

En réglant ce paramètre sur ON, on amplifie l'échantillon sélectionné de +12dB. Faites attention à ce que l'amplification n'entraîne pas de saturation.

EDIT AMP	OUT
	Pressez Edit / Amp / 9

Ce paramètre vous permet d'assigner des instruments, wavesamples ou layers à n'importe quel bus de sortie. Lorsqu'un OEX-6 est connecté, il détermine à laquelle des six sorties séparées, en plus des sorties stéréo gauche/droite de l'EPS-16 PLUS, la voix sélectionnée sera assignée.

Le schéma ci-dessous illustre la façon dont les voix sont routées à travers le processeur d'effet et l'OEX-6.



Voir également l'explication du paramètre FX SEND BUS 2/3 dans le *Chapitre 2 — Paramètres Système*, pour plus de détails.

Page EDIT/Layer

Ces paramètres vous permettent de régler les paramètres qui affectent les layers à l'intérieur d'un instrument. Pour accéder à ces paramètres, appuyez sur ***Edit***, puis sur ***Layer***.

EDIT LAYER	**LAYER GLIDE MODE**
	Pressez Edit / Layer / 0

Permet de créer un portamento glissant entre les notes. C'est un effet monophonique qui est déclenché quand vous jouez legato (lié). Quand il est assigné à la pédale, vous devez jouer des notes legato (ou des notes soutenues (avec sustain), et enfoncez la pédale pour activer le glissement).

- MONO — Permet une assignation monophonique de voies, activant une seule voix dans le layer. Si une touche est enfoncée avant qu'une autre soit relâchée, la voix glissera de l'ancienne note à la nouvelle.
- PEDAL — Active la pédale de sustain pour déclencher un effet glide polyphonique. Dans ce mode, le glide est contrôlé par la pédale de sustain. Quand la pédale est levée, il n'y a pas d'effet glide, et le layer est complétement polyphonique. Quand la pédale de sustain est enfoncée, le glide est activé, et la polyphonie est limitée aux nombres de notes jouées à ce moment-là. Par exemple, avec la pédale haute, jouez un accord de trois notes. Appuyez sur la pédale de sustain et enlevez vos doigts du clavier (les trois notes doivent durer). Maintenant, enfoncez une autre note. Une de ces notes tenues glissera vers la nouvelle note. Conservez une touche enfoncée pour éviter qu'une note ne soit perdue. Ceci permet le contrôle de la ligne mélodique.
- TRIGGER — Ce mode est monophonique, l'enveloppe et la wavesample étant redéclenchées, ou redémarrées, chaque fois qu'une nouvelle touche est enfoncée.
- MINIMODE — Similaire au mode Mono des anciens synthés analogiques. Le son jouera avec une polyphonie d'une voix et les nouvelles notes glisseront toujours depuis la note précédente (en supposant que GLIDE TIME soit plus grand que zéro). Si vous voulez un son Mono sans Glide, réglez LYR GLIDEMODE=MINIMODE et réglez GLIDETIME à zéro.

EDIT LAYER	**LAYER GLIDE TIME**
	Pressez Edit / Layer / 1

Ce paramètre permet de régler la vitesse du glide (glissement) entre les notes. Des valeurs basses donneront un glissement rapide, et des valeurs élevées, un glissement lent.

Valeurs : de 0 à 127.

EDIT LAYER	LEGATO LAYER
	Pressez Edit / Layer / 2

Le layer legato est une autre innovation ENSONIQ permet à l'EPS-16 PLUS de reproduire les nuances insaisissables d'un instrument acoustique. Le son d'un instrument à vent, la flûte par exemple, est différent quand il est modulé avec la langue et quand les autres notes sont jouées d'une manière liée (appelée legato). Quand deux notes sont liées ou détachées, les caractéristiques de l'attaque de la seconde note ne seront pas présentes. L'EPS-16 PLUS permet la simulation de cet effet quand il est utilisé en conjonction avec un des modes «GLIDE».

Les règles de glissement, décrites ci-dessus, déterminent la relation entre deux notes. Le temps de glissement détermine la vitesse de glissement d'une note à l'autre. Le paramètre LEGATO LAYER sélectionne quel layer, et par là quel son jouera sur la nouvelle note.

Par exemple, supposons que le layer 1 soit un échantillon de flûte avec une attaque «languée», et que la layer 2 soit un sustain de flûte sans aucune attaque. Pour utiliser cette fonction :

Sur la page EDIT/Instrument :
- Activez les deux layers 1 et 2 dans le patch. L'écran affiche 00 patch = 12———.
- Activez le layer 1, l'attaque, à répondre à l'enfoncement. Désactivez le layer 2 à répondre à l'enfoncement. L'écran affiche : KEYDOWN LAYERS :1———.

Sur la page EDIT/Layer, pour le layer 1 :
- Sélectionnez GLIDE MODE = MONO.
- Sélectionnez LEGATO LAYER = 2.
- Ajustez GLIDETIME comme vous le désirez.

EDIT LAYER	LAYER VEL LO; VEL HI
	Pressez Edit / Layer / 3

Ce paramètre permet d'ajuster les valeurs de vélocité auxquelles le layer répondra. En dehors de ces valeurs, le layer ne répondra pas.

Vélocité et Layers — Apprentissage

Cet apprentissage vous donne un exemple de la façon dont la vélocité peut être utilisée pour déclencher les layers.

- Pressez le bouton ***Sample***, puis sélectionnez un instrument. Pressez ***Enter•Yes***, et dites "Un", puis pressez ***Cancel•No*** pour arrêter l'échantillonnage. Assignez le Do du milieu comme note d'origine. Voici le layer 1.
- Pressez ***Sample*** à nouveau, puis sélectionnez le même instrument. L'afficheur indique UNNAMED I LYR=1 WS= NEW. Soulignez LYR=1, et remplacez-le par LYR=N. Pressez ***Enter•Yes***. Pressez ***Enter•Yes*** à nouveau, puis dites "Deux". Assignez le Do du milieu comme note d'origine. Voici le layer 2.
- Pressez ***Sample***, puis sélectionnez le même instrument. Soulignez LYR=2, et changez pour LYR=N. Pressez ***Enter•Yes*** deux fois, puis dites "Trois". Voici le layer 3. Encore une fois, assignez le Do du milieu comme note d'origine. Lorsque vous jouez le Do du milieu, vous entendez les échantillons "Un", "Deux", "Trois" dans les layers une, deux et trois.

A présent que nous avons nos wavesamples, nous allons pouvoir utiliser le paramètre LAYER VELOCITY.

- Pressez ***Edit***. Ceci vous amène dans la page de sélection des wavesamples. A l'aide du curseur Data Entry ou des boutons fléchés, réglez les paramètres de cette page de façon à ce que l'afficheur indique UNNAMED I LYR=1 WS= ALL.
- Pressez le bouton ***Layer***. Ceci vous amène dans la page EDIT/Layer. Faites défiler jusqu'à la page LYR VEL, puis soulignez et réglez ce paramètre sur LYR VEL LO=0 HI=42.
- Pressez le bouton ***Edit*** à nouveau, qui vous ramène à la page EDIT. Soulignez LYR=1 dans l'afficheur, et remplacez-le par LYR=2. L'afficheur indique UNNAMED I LYR=2 WS= ALL. En pressant le bouton Edit, vous revenez dans la page EDIT/Layer (le bouton ***Edit*** agit comme une bascule).
- Réglez les paramètres EDIT/Layer sur LYR VEL LO=42 HI=85. Pressez le bouton ***Edit*** à nouveau, pour revenir à la page EDIT. Soulignez LYR=2 dans l'afficheur, et changez pour LYR=3. Pressez le bouton ***Edit*** pour revenir dans la page EDIT/Layer. Réglez les paramètres sur LYR VEL LO=86 HI=127.

Les trois Layers sont maintenant réglés pour réagir à la vélocité. Un layer ne jouera que si la vélocité est à l'intérieur de la plage spécifiée dans cette page. Une attaque faible déclenche l'échantillon "un", une attaque moyenne l'échantillon "deux", une attaque forte l'échantillon "trois". Souvenez-vous que vous pouvez programmer ceci sur huit layers.

Valeurs : de 0 à 127

EDIT LAYER

PITCH TABLE

Pressez Edit / Layer / 4

Détermine quel layer utilisera la table d'accord STANDARD (tempérée), ou aura un DO du milieu sur tout le clavier (NO PITCH, pas d'accord), ou utilisera toute table d'accord que vous aurez créée. Voir le paragraphe Créer des Tables d'Accord, à la Page Pitch/COMMAND du *Chapitre 6 — Paramètres de Wavesamples*, pour de plus amples renseignements.

EDIT LAYER

LAYER NAME

Pressez Edit / Layer / 5

Utilisez les contrôles d'entrée de données pour nommer ou renommer un layer.

EDIT LAYER

DELAY; VELOCITY AMOUNT

Pressez Edit / Layer / 6

Le paramètre DELAY détermine le temps d'attente avant que le son ne retentisse lorsqu'une touche est enfoncée. Réglable de 0 à 5000, chaque pas augmentant le délai d'une milliseconde.

VELOCITY AMOUNT est une quantité de modulation, la vélocité servant de source de modulation fixe. Les vélocités plus fortes augmentent le délai en fonction de cette quantité.

EDIT LAYER

LAYER RESTRIKE

Pressez Edit / Layer / 7

Ce paramètre règle la durée de la décroissance (decay) des voix concernées par le layer sélectionné après avoir été redéclenchées. Plus la valeur est grande, plus le temps de décroissance est long.

Valeurs: de 00 à 99

Page COMMAND/Layer

Cette page vous permet de créer, copier et effacer des layers entiers. On y accède en appuyant sur ***Command***, puis sur ***Layer***.

CMD LAYER	CREATE NEW LAYER
	Pressez Command / Instrument / 0

Pour créer un nouveau layer dans l'instrument alors sélectionné.

- Sélectionnez CREATE NEW LAYER.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche LAYER ## CREATED.

CMD LAYER	COPY LAYER
	Pressez Command / Instrument / 1

Pour copier un layer existant et toutes les wavesamples qu'il contient, à l'intérieur d'un instrument, ou d'un instrument à l'autre.

- Sélectionnez COPY LAYER. L'écran affiche TO INST=UNNAMED INST.
- Sélectionnez l'instrument de destination. Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez COPY=PARAMS ONLY/PARAMS+DATA. Il faut choisir PARAMS ONLY pour copier un layer à l'intérieur d'un même instrument, ce qui permet d'utiliser les mêmes données. Ceci économise de la mémoire. Cependant, il faut toujours choisir PARAMS+DATA pour copier un layer d'un instrument à un autre, sinon l'instrument de destination ne contiendra pas de données d'onde lorsqu'il sera sauvegardé sur disquette, puis rechargé.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche LAYER## CREATED.

CMD LAYER	DELETE LAYER
	Pressez Command / Instrument / 2

Utilisez cette commande pour effacer un layer dans l'instrument alors sélectionné.

- Choisissez le layer à effacer.
- Sélectionnez DELETE LAYER.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche DELETE LAYER ##.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** ou sur ***Cancel•No***.

Note: Si vous obtenez le message NO EDIT LAYER SELECTED, appuyez simplement sur ***Edit*** et assurez-vous que le layer que vous voulez effacer ou copier est sélectionné, puis continuez avec les commandes.

Chapitre 8 — Principes de Base du Séquenceur

Ce chapitre contient une introduction au séquenceur de l'EPS-16 PLUS, et toutes les données dont vous avez besoin pour commencer à programmer des séquences. Les fonctions plus avancées seront abordées dans le *Chapitre 9 - Fonctions d'Edition du Séquenceur*.

Séquencer avec l'EPS–16 PLUS . . . . . 8 - 2
La liaison MIDI . . . . . 8 - 2
Enregistrement numérique . . . . . 8 - 3
Qu'est-ce qu'une Séquence? . . . . . 8 - 3
Qu'est-ce qu'un Morceau (Song)? . . . . . 8 - 4
Banques . . . . . 8 - 4
Boutons de Contrôle du Séquenceur . . . . . 8 - 4
Etat (Statut) du Séquenceur . . . . . 8 - 5
Jouer des Séquences et des Morceaux . . . . . 8 - 6
Les Pistes du Séquenceur . . . . . 8 - 6
Créer une Nouvelle Séquence . . . . . 8 - 6

Page EDIT/Seq•Song:
Séquence/Song en Cours; Fonction GOTO . . . . . 8 - 7
Tempo; Loop . . . . . 8 - 8
Clock Source (Horloge Source) . . . . . 8 - 8
Click (Métronome) . . . . . 8 - 8
Volume du Métronome . . . . . 8 - 8
Click Pan; Click Output (Pan/Sortie du Métronome) . . . . . 8 - 9
Sequence Countoff (Décompte) . . . . . 8 - 9
Mode Record . . . . . 8 - 9
Record Source (Source d'Enregistrement) . . . . . 8 - 10

Page EDIT/Track:
Etat des Pistes (Mute/Play/Solo) . . . . . 8 - 11
Track Mix; Track Pan (Mixage/Pan des Pistes) . . . . . 8 - 12
Track Output (Sortie) . . . . . 8 - 12
Effect Control (Contrôle d'Effet) . . . . . 8 - 13
Multi-In MIDI Channel (Canal MIDI Multi-In) . . . . . 8 - 13

Enregistrer une Séquence . . . . . 8 - 14
"Punching In" sur une Piste . . . . . 8 - 15
Enregistrer une autre Piste avec une Copie du même Instrument . . 8 - 15
Copier un Instrument dans un autre Emplacement . . . . . 8 - 15
Autres Remarques . . . . . 8 - 16
MIDI Sequencing:
Branchements MIDI . . . . . 8 - 16
Mode MIDI et Canal MIDI— Instruments de Destination . . . 8 - 17
Enregistrement de Pistes MIDI . . . . . 8 - 18
Enregistrement de Program Changes . . . . . 8 - 18

Mode Song . . . . . 8 - 19
Créer un Morceau . . . . . 8 - 20
Aller à (GOTO) un autre Pas du Morceau . . . . . 8 - 22
Modifier un Pas Existant . . . . . 8 - 22
Insérer un Pas dans un Morceau . . . . . 8 - 22
Effacer un Pas dans un Morceau . . . . . 8 - 23
Pistes de Morceau (Song Tracks) . . . . . 8 - 23
Enregistrer les Pistes d'un Morceau . . . . . 8 - 25
Enregistrement Multipiste . . . . . 8 - 25

Séquencer avec l'EPS–16 PLUS

Le séquenceur intégré de l'EPS-16 PLUS possède le genre de fonctions que vous aimeriez trouver sur un séquenceur à part entière, voire un séquenceur sur ordinateur, mais le fait d'être associé à un clavier de commandes le rend encore plus "intuitif" et facile d'emploi.

Vous trouverez rapidement que les fonctions de votre EPS-16 PLUS le transforment en "Studio sans-bande". Contrairement aux magnétophones à bandes, qui enregistrent les sons générés par les instruments, un séquenceur n'enregistre que les événements : numéro de note, enfoncement et relâchement d'une touche, vélocité, contrôleurs, envoyés et reçus via MIDI. Ainsi, à chaque fois que vous jouerez une séquence, ce sera une exécution de "première génération".

La Liaison MIDI

La plupart d'entre vous sont maintenant des familiers du MIDI — cette liaison magique qui vous permet de jouer sur un instrument (ou tout un ensemble d'instruments) depuis un autre. MIDI — Musical Instrument Digital Interface (Interface Numérique pour Instruments de Musique)— est un standard qui a été accepté par les fabricants pour traduire les événements musicaux en données numériques qui sont transmises et reçues par les instruments MIDI.

Par exemple, lorsque vous jouez le DO du milieu sur l'EPS–16 PLUS, cela envoie instantanément à sa prise MIDI Out jack une série de nombres représentant un événement d'*Enfoncement de Touche*, ainsi que l'emplacement de la note sur le clavier et avec quelle force la touche a été enfoncée. Lorsque vous relâchez la touche, l'EPS–16 PLUS envoie un nombre signifiant *Touche Relâchée*. Un instrument MIDI connecté à l'EPS–16 PLUS peut recevoir et traduire ces nombres, il jouera donc lui-même le DO du milieu. La même chose se produit chaque fois que vous bougez un contrôleur, comme les molettes de Pitch ou de Modulation, ou lorsque vous sélectionnez un nouveau son — chacun de ces événements est transformé en une série de nombres qui sont transmis par la prise MIDI Out.

Enregistrement Numérique

Imaginez maintenant un enregistreur, qui au lieu d'enregistrer les sons d'un instrument, enregistrerait des informations numériques qui seraient envoyées et reçues par MIDI — touche enfoncée, touche relâchée, numéro de touche et vélocité, pitch bend, molette de modulation, Program Changes et ainsi de suite — et vous obtenez un *digital sequencer* ou *enregistreur numérique*.

Un séquenceur enregistre et restitue des "informations de contrôle" plutôt que des notes réelles. Ceci signifie qu'il n'y aucune dégradation du son lors du processus d'enregistrement quel que soit le nombre d'overdubs ou de réenregistrements du morceau. Un séquenceur est une sorte de pianiste électronique.

Il est important de garder à l'esprit qu'un séquenceur enregistre seulement ce que vous jouez. La mémoire du Séquenceur est occupée par des *Evénements* (frappe des touches, contrôleurs, etc.), alors que la mémoire d'un enregistreur à bande (la bande) est toujours occupée par un signal constant durant dans le temps.

Ceci signifie qu'un séquenceur utilisera toujours la même quantité de mémoire pour enregistrer 100 notes, que vous jouiez ces notes pendant dix secondes ou dix minutes. Lorsque vous appuyez sur une touche, le séquenceur enregistre un événement *Touche enfoncée*. Puis il compte les impulsions *d'horloge* jusqu'à ce que vous relâchiez la touche, il enregistre alors un événement *Touche relâchée*. La durée entre l'enfoncement et le relâchement n'affecte pas réellement la quantité de mémoire nécessaire à l'enregistrement de la note. Sur un enregistreur audio à bande, le temps est le facteur principal. Un tel enregistreur utilise toujours la même quantité de bande pour enregistrer une minute de musique, que le signal enregistré contienne une note ou cent.

On peut dire qu'une bande est *linéaire*, elle se déroule en fonction du temps passé, alors que la mémoire d'un séquenceur est *dynamique*, elle utilise juste ce dont elle a besoin. Comprendre cette différence vous aidera à gérer la mémoire du séquenceur de l'EPS–16 PLUS. Par exemple, si les événements de touches (les notes que vous jouez) utilisent relativement peu de mémoire, les contrôleurs comme la pression, la molette de modula-tion, le pitch bend, etc., sont enregistrés comme un flot de nombres qui peuvent très vite remplir et saturer la mémoire. Donc si vous voulez enregistrer une piste de plus dans une séquence alors qu'il ne reste plus beaucoup de mémoire, allez-y doucement sur les contrôleurs.

Qu'est-ce qu'une Séquence?

Une séquence de l'EPS-16 PLUS est un ensemble de huit pistes indépendantes avec leurs notes, contrôleurs, etc.
L'EPS-16 PLUS peut stocker simultanément jusqu'à 80 séquences en mémoire interne. Chaque séquence possède un nom de douze caractères, que vous lui donnez lors de sa création. Une séquence peut comprendre jusqu'à 999 mesures.

On sélectionne une séquence (qui devient la séquence "en cours", c'est-à-dire la séquence que l'on veut écouter ou enregistrer) sur la page EDIT/Seq•Song. Appuyez sur ***Edit***, puis double-cliquez sur ***Seq•Song*** pour parvenir directement à l'écran Select Seq/Song. Vous pouvez sauvegarder une séquence individuelle sur disquette, bien que dans la plupart des cas il soit plus utile de sauvegarder un morceau entier, avec toutes ses séquences.

Qu'est-ce qu'un Morceau (Song) ?

Les séquences en mémoire peuvent être chainées ensemble pour former un morceau. Il ne pourra y avoir qu'un seul morceau en mémoire à la fois. Le morceau possède lui aussi un nom de douze caractères modifiables.

Le morceau peut être sélectionné sur la page EDIT/Seq•Song, de la même manière qu'une séquence. Quand le morceau est sélectionné, l'indicateur SONG apparaît à l'écran.

En mode Song, les séquences sont assignées pour jouer les unes à la suite des autres, dans n'importe quel ordre, jusqu'à former 99 Pas (Steps), et 99 *Répétitions* de chaque Pas. A l'intérieur de chaque Pas d'un morceau, les pistes composant la séquence peuvent être fermées (mutées) ou transposées.

Après avoir chainé ensemble les séquences en un morceau, vous pouvez enregistrer un autre ensemble complet de pistes, d'une longueur égale au morceau, qui seront indépendantes des pistes individuelles de séquences, mais qui partageront le même instrument. Ces pistes de morceau sont sauvegardées avec le morceau. En pratique, le séquenceur de l'EPS-16 PLUS est un enregistreur 16 pistes (voir le Mode Song, plus loin dans ce chapitre).

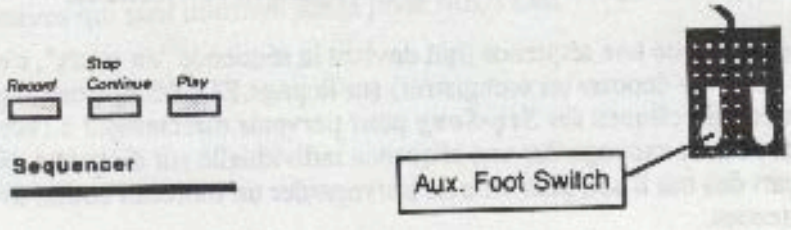
Quand vous sauvegardez un morceau sur disquette (en utilisant la commande SAVE SONG + ALL SEQS, sur la page "COMMAND/Seq•Song), l'EPS-16 PLUS sauvegarde automatiquement toutes les séquences utiles au morceau, et présentes en mémoire (Il ne sauvegarde pas les instruments, aussi, pensez à les sauvegarder séparemment). Quand vous rechargerez ultérieurement le morceau en mémoire (tout seul ou sous forme de banque), toutes les séquences seront chargées avec.

Banques

Le meilleur moyen d'être sûr que les instruments sont stockés à leur bon emplacement, et que tous les mixages et panoramiques de chaque piste soient préservés, c'est de sauver le contenu de la mémoire de l'EPS-16 PLUS sous forme de banque (voir *Chapitre 3 — Instruments & Banques*). En chargeant une banque (au lieu de charger le morceau et les divers instruments séparément), vous serez certain que chaque instrument sera chargé à son propre emplacement d'instrument/piste, et que chaque piste jouera ensuite la bonne chose...

Boutons de Contrôle du Séquenceur

Les trois boutons situés à droite de l'afficheur servent à démarrer ou stopper le séquenceur, ainsi que pour les modes Record (enregistrement) et Overdub (ré-enregistrement). En plus ces trois contrôles, le foot-switch auxiliaire (disponible uniquement lorsque le foot-switch SW-5, en option, est connecté à l'EPS-16 PLUS) peut être utilisé quand les deux mains sont occupées.



- En appuyant sur ***Play***, vous démarrerez la séquence ou le morceau sélectionné, qui sera joué depuis le début.

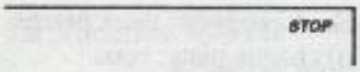
- En appuyant sur ***Stop/Continue***, vous stopperez le séquenceur (si vous appuyez pendant qu'il est activé); ou vous jouerez la séquence ou le morceau en cours à partir du point ou vous l'aviez précédemment arrêté (si vous appuyez quand le séquenceur est stoppé).
- Le foot-switch auxiliaire est la réplique exacte du bouton ***Stop/Continue***.

- En appuyant sur ***Play*** en même temps que ***Record***, vous démarrerez l'enregistrement sur la piste sélectionné à partir du début de la séquence ou du morceau.
- En appuyant sur ***Stop/Continue*** en même temps que Record, vous démarrerez l'enregistrement sur la piste sélectionné à partir du point ou vous l'aviez arrêté.

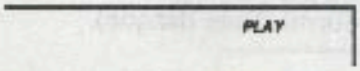
- En appuyant sur ***Record*** quand le séquenceur tourne, vous activerez le mode PUNCH IN. Il attendra vos ordres pour démarrer l'enregistrement sur la piste en cours.

Etat (Statut) du Séquenceur

Le séquenceur aura toujours l'un des statuts suivants; l'indicateur de statut du séquenceur dans la partie en haut à droite de l'écran vous informera toujours du statut dans lequel il se trouve:



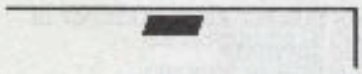
• STOP — Séquenceur au repos



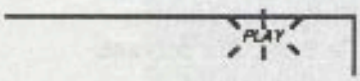
• PLAY — Joue la Séquence ou le Morceau en cours



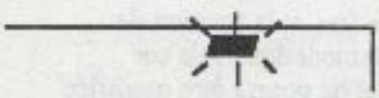
• REC — Enregistre une 1ère fois la Piste en cours



• ODUB — Overdub: Ré-renregistre la Piste en cours



• PLAY (clignotant) — Décompte avant de passer en Lecture, Enregistrement ou Overdub



• REC (clignotant) — Record Standby: attend que vous jouiez pour déclencher l'Enregistrement (première Piste seulement)



• ODUB (clignotant) — "Punch-in" Standby: attend que vous jouiez pour passer en Overdub

Jouer des Séquences et des Morceaux

Sélectionner une séquence, et appuyez sur le bouton ***Play*** de la partie Séquenceur, à droite de l'afficheur. La séquence sélectionnée commence à jouer.

Pendant qu'une séquence joue vous pouvez en sélectionner une autre. Vous verrez le nom de la nouvelle séquence sur l'afficheur, mais la première continuera à jouer. Lorsqu'elle sera terminée, le séquenceur passera à la suivante, et la jouera. De cette manière, vous pouvez enchaîner des séquences en temps réel.

Appuyez sur le bouton ***Start/Continue*** ou sur la pédale auxiliaire pour arrêter la séquence.

Pistes du Séquenceur

Chaque séquence est composée de huit pistes au maximum, qui correpondent aux huit emplacement Instruments•Tracks. Ainsi, chaque emplacement d'instrument est aussi une piste. Tout ce qui est enregistré sur une piste jouera sur l'instrument qui est chargé dans cet emplacement Instrument•Track.

Vous pouvez seulement enregistrer une seule piste à la fois. Tout enregistrement de séquence se fait en mode EDIT, et en mode EDIT vous pouvez seulement sélectionner un Instrument•Track à la fois.

Vous pourrez "mixer" vos séquences sur la page EDIT/Track. A partir des deux écrans de cette page vous pouvez lire, fermer (mute) ou isoler (solo) chaque piste; vous pouvez aussi régler le niveau de mixage et le panoramique de chaque piste. (Mix et Pan d'une piste sont mémorisés lorque vous sauvegardez sous forme d'une banque).

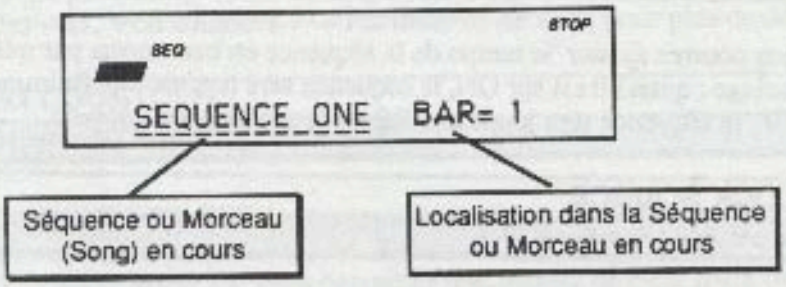
Créer une Nouvelle Séquence

- Appuyez sur ***Command***, puis double-cliquez sur le bouton ***Seq•Song***. L'afficheur indique CREATE NEW SEQUENCE.
- Appuyer sur ***Enter***. L'afficheur indique NEW NAME=SEQUENCE 02 (ou 03, 04, etc). Un curseur se trouve sous le premier caractère. Vous pouvez alors nommer la séquence, ou garder le nom par défaut en passant à l'étape suivante.
- Nommer la nouvelle séquence avec le ***curseur Data Entry*** ou les boutons ***Fléchés Haut/Bas*** pour changer les caractères, et en utilisant les boutons ***Fléchés Gauche/Droite*** pour déplacer le curseur sous le caractère suivant. Continuons jusqu'à ce que l'afficheur indique le nom que vous voulez.
- Pressez ***Enter***.
- Sélectionnez la fraction de mesure de la nouvelle séquence (ou, si la fraction de mesure indiquée est celle que vous voulez, appuyez simplement deux fois sur ***Enter***). La fraction de mesure de cette séquence est fixée et ne pourra être modifiée ultérieurement. Réglez le numérateur de la fraction, puis faites défiler vers la droite pour sélectionner le dénominateur de la fraction et le régler.
- Appuyez sur ***Enter***. La nouvelle séquence est créée et devient la séquence en cours.

Page EDIT/Seq•Song

Cette page fonctionne comme un "tableau de contrôle" des séquences.

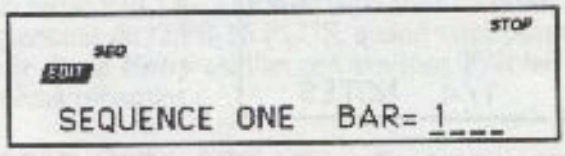
EDIT SEQ-SONG	CURRENT SEQUENCE/SONG; GOTO FUNCTION
	Pressez Edit / Seq•Song / 0



Cet écran est réglé sur ce que vous avez choisi, séquence ou morceau. Avec le morceau ou la séquence souligné, (comme montré sur le dessin), utilisez l'un des boutons ***Flèches Haut/Bas*** ou le ***curseur Data Entry*** pour choisir une autre séquence ou morceau. Vous pouvez toujours revenir à cete page en double-cliquant le bouton ***Seq•Song***, en mode EDIT.

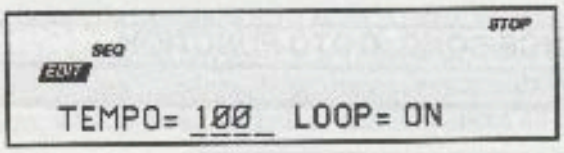
La Fonction GOTO

- Appuyez sur le bouton ***Flèche Droite*** pour amener le curseur sous le numéro de mesure (BAR=).



Ceci montre la position courante de la séquence sélectionnée, ou du morceau. Quand le curseur souligne le numéro de la mesure, Bar (ou du pas, Step), vous pouvez aller (GOTO) à n'importe quel endroit, en utilisant le ***curseur Data Entry*** pour sélectionner le nouvel emplacement, puis appuyez sur ***Enter***. Appuyer sur ***Play*** démarrera toujours le séquenceur au début de la séquence sélectionnée. Appuyer sur ***Start/Continue*** démarrera la séquence à partir de la mesure sélectionnée.

EDIT SEQ-SONG	**TEMPO; LOOP**
	Pressez Edit / Seq•Song / 1

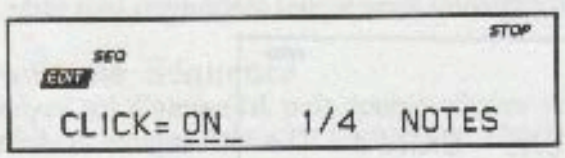


Ici, vous pourrez ajuster le tempo de la séquence en battements par minute, et le mode de bouclage : quand il est sur ON, la séquence sera repétée indéfinimment; quand il est sur OFF, la séquence sera jouée une fois et le séquenceur stoppera.

EDIT SEQ-SONG	**CLOCK SOURCE**
	Pressez Edit / Seq•Song / 2

Ce paramètre détermine la Source d'Horloge. Il y a deux choix possibles :
- INTERNAL — L'EPS-16 PLUS utilise son horloge interne.
- MIDI — L'EPS-16 PLUS se synchronise à l'horloge MIDI reçue d'un appareil externe. Ce qui est pratique lors de la synchronisation avec une boite à rythme, mais en enregistrant sur l'EPS-16 PLUS.

EDIT SEQ-SONG	**CLICK**
	Pressez Edit / Seq•Song / 3



Ces deux paramètres contrôlent le réglage du click (métronome), ainsi que l'intervalle de jeu du métronome.

- REC — le métronome est audible seulement lorsque le séquenceur est en enregistrement, pas en lecture. C'est le réglage par défaut.
- OFF — le métronome n'est pas audible, ni en mode Play, ni en mode Record.
- ON — le métronome est audible chaque fois que le séquenceur fonctionne.

EDIT SEQ-SONG	**CLICK VOLUME**
	Pressez Edit / Seq•Song / 4

Le volume du métronome est réglable de 0 à 99.

EDIT SEQ•SONG

CLICK PAN; CLICK OUTPUT

Pressez Edit / Seq•Song / 5

Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou l'un des boutons ***Flèches Haut/Bas*** pour choisir l'emplacement du métronome dans l'image stéréo (de -99 à +99) de la sortie principale, ou pour l'envoyer sur l'une des paires des sorties du boitier optionnel OEX-6. Le panoramique et la sortie du métronome se règle de la même manière que ceux des voix. Voir *Chapitre 7 — Paramètres de Voix*, pour plus de détails.

EDIT SEQ•SONG

SEQ COUNTOFF

Pressez Edit / Seq•Song / 6

- SEQ COUNTOFF=OFF, le morceau ou la séquence démarrera dès que vous appuierez sur le bouton ***Play*** ou ***Record/Play***.
- SEQ COUNTOFF=ON, vous entendrez une mesure de click track (métronome) avant que le séquenceur ne démarre en mode Play ou Record.
- SEQ COUNTOFF=RECORD, vous entendrez une mesure de click track (métronome) avant que le séquenceur ne démarre en mode Record, mais en mode Play.
- SEQ COUNTOFF=QUIET, il y aura un décompte silencieux d'une mesure avant que le séquenceur ne démarre.

EDIT SEQ•SONG

RECORD MODE

Pressez Edit / Seq•Song / 7

Le paramètre RECORD MODE détermine comment les données seront enregistrées par le séquenceur de l'EPS-16 PLUS, quand vous passez en mode Record. Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou l'un des boutons ***Flèches Haut/Bas*** pour choisir entre les options suivantes :

- RECORD MODE=REPLACE — Tout ce qui sera enregistré sur une piste déjà existante remplacera les données enregistrées antérieurement sur la piste. Le séquenceur stoppera l'enregistrement à la fin de la première écoute et entrera en mode de lecture.
- RECORD MODE=ADD — Les nouvelles données enregistrées sur une piste déjà existante seront ajoutées (ou superposées) aux données existantes. Les données précédentes seront gardées intacts. A nouveau, le séquenceur sortira du mode Record une fois la première lecture effectuée, et entrera en mode lecture.
- RECORD MODE =LOOPED — Comme sur le mode ADD, les nouvelles données enregistrées sur une piste existante seront ajoutées (ou mélangées) aux données enregistrées antérieurement sur la piste. Cependant, dans ce mode, le séquenceur restera toujours en mode Record, au lieu de passer en lecture après le premier passage. Pensez-y comme un mode "boîte à rythmes". Aussi longtemps que la séquence ou le morceau seront joués, vous pourrez rajouter des parties sur cette piste.

- Appuyez sur le bouton ***flèche Droite*** pour revenir au premier écran que nous avons vu, celui qui montre la séquence ou le morceau en cours, et sa position.

EDIT SEQ-SONG	**RECORD SOURCE**
	Pressez Edit / Seq•Song / 8

Ce paramètre détermine ce qui sera enregistré lorsque le mode MIDI IN est réglé sur MULTI dans la page EDIT/System•MIDI — données provenant du clavier, du MIDI reçu ou les deux. Régler ce paramètre sur MIDI est utile si vous voulez envoyer des données à partir de l'EPS-16 PLUS à un processeur MIDI, puis enregistrer seulement les données revenant du processeur. Ce paramètre à seulement un effet en mode MULTI, en modes POLY ou OMNI le séquenceur enregistre toujours les deux.

- BOTH — Le séquenceur enregistrera les données provenant du clavier ou reçues en MIDI sur la piste du Canal MIDI.
- KYBD — Le séquenceur enregistrera seulement les données provenant du clavier.
- MIDI — Le séquenceur enregistrera seulement les données reçues en MIDI sur la piste du Canal MIDI.
- MULTI — Ce réglage vous permet d'enregistrer les données sur plusieurs pistes de l'EPS-16 PLUS simultanément, mais seulement celles reçues en MIDI. C'est plus pratique pour enregistrer des pistes provenant de séquenceurs externes ou jouées à partir de contrôleur guitare.

Note: L'EPS-16 PLUS doit être réglé pour recevoir en mode MIDI MULTI (MIDI IN MODE=MULTI dans la page EDIT/Sytem•MIDI) de manière à ce que cette fonction marche correctement.

Conseil: Il est possible d'enregistrer des séquences en multipiste à partir du clavier, mais seulement si vous avez réglé le statut de la piste sur MIDI pour chacune des pistes actives (première et superposée) puis en réalisant une boucle MIDI (en connectant le MIDI Out au MIDI In). Cette procédure est un peu compliquée, et ne doit être tentée que si vous avez une bonne connaissance du système.

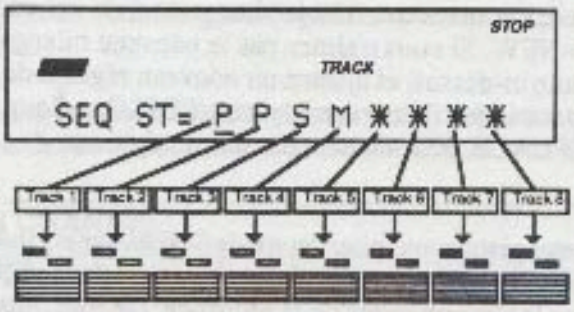
Page EDIT/Track

Ces paramètres contrôlent les fonctions de piste utilisées en enregistrement.

EDIT TRACK	**TRACK STATUS (Mute/Play/Solo)**
	Pressez Edit / Track / 0

Ce paramètre vous permet de contrôler le mode de lecture de chacune des pistes du morceau ou de la séquence sélectionnée. Le curseur (souligné) vous indique la piste sélectionnée. Pour sélectionner une autre piste, appuyez sur le bouton ***Instrument•Track***. Le tiret se déplace sous une autre piste.

Vous pouvez sélectionner n'importe quelle piste contenant des données enregistrées et utiliser les boutons ***Flèches Haut/Bas*** pour sélectionner le mode PLAY, SOLO ou MUTE pour chaque piste.



L'afficheur indique le mode de lecture de chaque piste:
- "P" signifie PLAY – Les pistes "P" joueront normalement.
- "S" signifie SOLO – Les pistes "S" sont lues isolément les autres sont muettes.
- "M" signifie MUTE – Les pistes "M" sont fermées et donc muettes.
- Une "Etoile" indique que rien n'est encore enregistré sur cette piste.

Dans l'illustration, les Pistes 5, 6, 7, et 8 n'ont pas encore enregistrées.

EDIT TRACK	**TRACK MIX; TRACK PAN**
	Pressez Edit / Track / 1

Mixage de Piste

L'EPS-16 PLUS mémorise l'information de piste pour chaque piste d'une séquence. Lorsque vous enregistrez une piste de séquence, le mixage de piste peut être enregistré à l'intérieur de la piste. Lorsque vous lisez une séquence, chaque piste peut ainsi avoir un réglage de volume correct.

Après avoir créé une séquence, pour changer le volume du mixage d'une piste donnée :

- Allez à la page EDIT/Seq•Song, et ajustez RECORD MODE sur ADD.
- Allez à la page EDIT/Track, et réglez le mixage de la piste à la valeur de départ désirée. Il peut être utile de jouer la séquence, et d'ajuster le volume en écoutant la piste, jusqu'à ce que l'on trouve le bon niveau.
- Tout en maintenant enfoncé ***Record***, appuyez sur ***Play***. A la fin de la première mesure de la séquence, appuyez sur ***Stop/Continue***.
- Choisissez KEEP=NEW. Vous avez enregistré le nouveau mix de cette piste. Vous ne pouvez pas écouter le changement de volume sur la page KEEP=OLD/NEW. Mais, vous pourrez entendre le changement de volume après avoir choisi KEEP=NEW. Si vous n'aimez pas le nouveau mixage, répétez simplement la procédure ci-dessus, et ajustez un nouveau réglage de volume.
- Une bonne idée : Retournez à la page EDIT/Seq•Song pour ajuster RECORD MODE sur REPLACE, pour un enregistrement ultérieur.

Mixage

Si vous enregistrez une piste en mode SONG sur un instrument qui a déjà des pistes de séquence définies, les informations de mixage de la piste enregistrée en mode SONG effaceront les informations de la séquence. De plus, quand vous enregistrez une piste en mode SONG, tout changement apporté au mixage de la piste durant l'enregistrement sera mémorisé dans la piste SONG. Vous pourrez ainsi créer des assignations FADE IN/FADE OUT (atténuation/augmentations progressives) pendant le déroulement de la séquence.

Panoramique de Piste (Track Pan)

Ce paramètre vous permet d'attibuer un réglage de panoramique spécifique à chaque piste d'une séquence ou d'un morceau, quels que soient les réglages de panoramique de l'instrument.

Valeurs : de -98 (complètement à Gauche) à +99; WS (Wavesample — lorsque ce réglage est sélectionné, la piste utilisera les réglages de panoramique contenus dans l'instrument).

EDIT TRACK	**TRACK OUTPUT**
	Pressez Edit / Track / 2

Ce paramètre vous permet d'ignorer le réglage de sortie de l'instrument et d'envoyer la piste d'une séquence ou d'un morceau vers une autre sortie. Voir la description du Paramètre Voice Out dans le *Chapitre 7 — Paramètres de Voix*, pour une description complète des schémas de sortie de l'EPS-16 PLUS.

EDIT TRACK

EFFECT CONTROL

Pressez Edit / Track / 3

Du fait de la nature dynamique du processeur de signal de l'EPS-16 PLUS, les instruments peuvent agir et contrôler certains paramètres de l'effet sélectionné. Mais que se passe-t-il lorsque vous utilisez un effet BANK ou ROM, qui sont des effets globaux pour tous les instruments en mémoire ? S'il n'y avait pas un moyent de déterminer lequel des instruments aura le contrôle de l'effet, les contrôleurs de tous les instruments enverraient des commandes désordonnées au processeur de signal.

Ce paramètre est spécialement conçu pour être utilisé lorsqu'une séquence ou un morceau utilise un effet BANK ou ROM, et agit comme un "flic au carrefour" sur les contrôleurs des instruments.

- ON — L'instrument aura accès à l'effet via ses contrôleurs. Tout paramètre de l'effet qui répondra aux contrôleurs prendra les cues de l'instrument.
- OFF — L'information de contrôle générée par l'instrument sera ignorée par le processeur de signal.

Evidemment, comme ce paramètre est conçu pour permettre à un instrument de contrôler l'effet, vous devez régler un instrument sur ON, et tous les autres sur OFF.

EDIT TRACK

MULTI-IN MIDI CHANNEL

Pressez Edit / Track / 4

Détermine quel canal MIDI l'instrument sélectionné recevra si MIDI IN MODE=MULTI dans la page EDIT/System•MIDI. N'oubliez pas que le paramètre MIDI STATUS doit être réglé sur LOCAL, BOTH ou MIDI pour recevoir les données MIDI.

Ce paramètre n'a pas d'effet sur le canal sur lequel émet l'instrument/piste (ce qui est déterminé par le paramètre MIDI OUT CHANNEL de la page EDIT/Instrument).

Le réglage de MULTI IN MIDI CHANNEL pour l'ensemble des huit instruments/pistes est sauvegardé avec les paramètres globaux. Donc, il vaut mieux utiliser la commande SAVE GLOBAL PARAMETERS pour mettre le réglage MULTI IN MIDI CHANNEL sur la disquette contenant le Système d'Exploitation, ou la banque, le morceau ou la séquence spécifique auquel il est associé. Vous pouvez utiliser la commandes LOAD GLOBAL PARAMETERS pour recharger ce réglage.

Enregistrer une Sequence

Nous allons décrire ici l'enregistrement d'une nouvelle séquence à partir de rien. Tout d'abord nous verrons l'enregistrement avec l'EPS-16 PLUS seul, puis avec d'autres instruments MIDI.

1) Créer une Nouvelle Séquence:

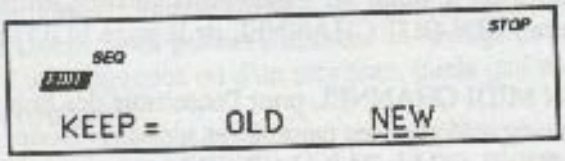
- Suivre les étapes mentionnées plutôt dans ce chapitre à Créer une nouvelle séquence.

2) Enregistrer la Première Piste:

- Sélectionner n'importe quel instrument chargé en pressant son bouton ***Instrument•Track***. Cet emplacement d'instrument deviendra votre première piste.
- Tout en maintenant enfoncé le bouton ***Record***, appuyez sur ***Play***. L'EPS-16 PLUS se met immédiatement sur la page EDIT/Seq• Song, décrite plus haut, et le métronome se met en marche (si CLICK=ON ou REC à la page EDIT/Seq• Song), donnant le tempo. Le premier temps de chaque mesure est accentué.
- Ajustez le tempo. Appuyez sur le bouton ***Flèche Droite*** deux fois pour parvenir au paramètre TEMPO. Ajustez-le au tempo désiréz avec le ***curseur Data Entry***.
- Jouez sur le clavier pour commencer à enregistrer. La mesure sur laquelle vous avez commencé à jouer devient la première mesure de la séquence.
- Appuyez sur ***Stop*** pour arrêter l'enregistrement. L'écran affiche XXX BARS - KEEP TRACK?. La longueur (en nombre de mesures, "bars") de la première piste détermine la longueur de la séquence.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour garder la piste, définissant la longueur de la séquence, ou :
- Appuyez sur ***Cancel•No*** pour effacer la piste, et recommencer l'enregistrement.

3) Enregistrer d'Autres Pistes:

- Sélectionnez une piste différente. A nouveau, choisissez un instrument chargé en mémoire, en activant son bouton ***Instrument•Track***, ce sera la piste à enregistrer.
- Tout en maintenant enfoncé la touche ***Record***, appuyez sur ***Play***. Après le décompte d'une mesure (si "COUNTOFF=CLICK à la page EDIT/Seq• Song), l'EPS-16 PLUS démarre l'enregistrement et enregistrera sur cette piste tout ce que vous jouerez sur le clavier.
- Appuyez sur ***Stop***. L'écran affiche :



Cette page est appelée PLAY/KEEP (JOUER/GARDER). Quand NEW est souligné, vous jouerez la nouvelle version en appuyant sur ***Play***, et vous la conserverez en appuyant sur ***Enter•Yes***, effaçant l'originale. Si vous soulignez OLD, vous pourrez lire l'ORIGINAL en appuyant sur Play, et conserver, en appuyant sur ***Enter•Yes***, la version originale.
Tout en jouant la séquence, le fait de presser l'un des boutons Flèche Gauche/Droite fera passer le curseur de OLD à NEW, pour écouter la version originale ou la nouvelle prise.

- Avec NEW souligné, appuyez sur ***Enter•Yes*** pour garder la nouvelle piste, ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour garder l'original. Notez que, sur cette page, appuyer sur ***Cancel•No*** conservera *toujours* l'ancienne version.

"Punching In" sur une Piste

Supposez que vous ayez une piste "bonne" sur les quatre premières mesures, et que les quatre mesures suivantes doivent être recommencées. Vous pouvez effectuer un "Punch In" (insertion d'enregistrement) à n'importe quel endroit de la piste, en suivant la procédure suivante :

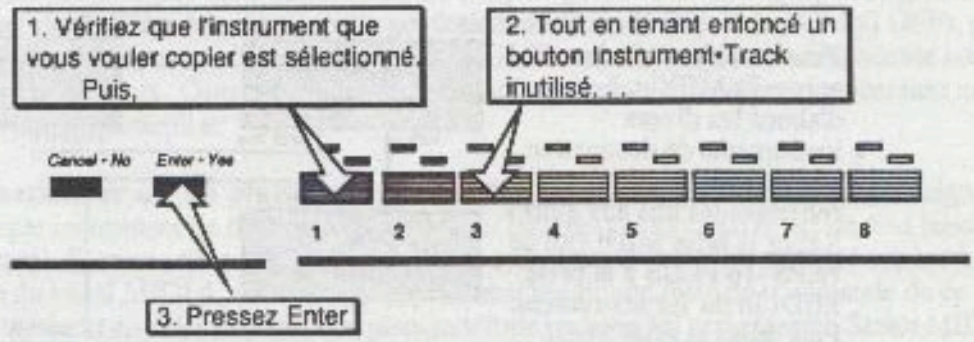
- Choisissez la piste à enregistrer.
- Appuyez sur ***Play*** pour démarrer la séquence ou le morceau.
- Appuyez sur ***Record***. Cette procédure mettra l'EPS-16 PLUS en "Overdub Stanby" (attente d'insertion), l'indicateur ODUB clignote sur l'écran et le séquenceur attend que vous jouiez pour démarrer l'enregistrement.
- Commencez à jouer à l'endroit où vous voulez faire le Punch In. Dès que vous avez commencé à jouer, l'EPS-16 PLUS se met en mode Overdub (ou Record, si il s'agit d'une nouvelle piste), et enregistre ce que vous jouez, gardant intact la partie de la piste précédant le punch in.
- Appuyez sur ***Stop***. Vous voyez la page PLAY/KEEP, expliquée précédemment. Vous pouvez ainsi écouter, voire conserver la nouvelle ou l'ancienne version.

Enregistrer une Autre Piste avec une Copie du même Instrument

Vous aurez parfois besoin d'enregistrer une seconde piste, utilisant le même instrument. Il y a un moyen rapide de faire une "copie de travail" d'un instrument de l'EPS-16 PLUS, à un emplacement libre, sans copier les données numériques des échantillons, ce qui économisera de la mémoire.

Supposons, par exemple, que vous ayez enregistré une piste avec un piano sur la piste 1. Maintenant, vous voulez enregistrer une autre piste avec le même son, mais avec des contrôleurs différents, d'autres mixages, panoramiques, etc. Vous pouvez copier le piano sur un emplacement d'instrument/piste vide, par exemple la piste 3, en suivant ces trois étapes :

Pour Copier un Instrument à un autre Emplacement:



L'afficheur indique PIANO COPIED. L'emplacement Instrument•Track 3 contient maintenant une copie du piano se trouvant à l'emplacement 1. Vous pouvez enregistrer sur cette piste comme vous le feriez sur une autre. Les touches, contrôles, etc. enregistrés sur la nouvelle piste seront indépendants de ceux enregistrés sur la piste 1. Vous pouvez modifier les statut Solo, Mute, Mix et Pan de la nouvelle piste indépendamment de l'original. Les deux pistes ne font que "pointer" sur le même son. Vous pouvez faire autant de copies que vous le voulez d'un instrument. Elles ne prennent pas beaucoup de place en plus, puisque elles ne sont que des "pointeurs" du son d'origine.

Autres Remarques

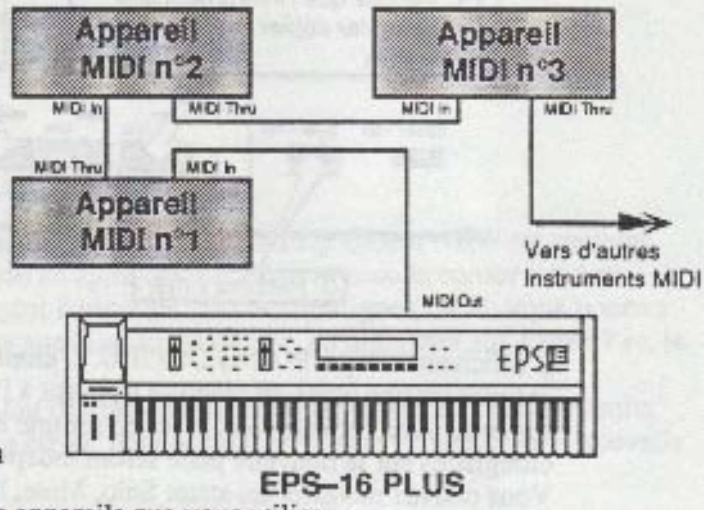
- Quand vous choisissez un emplacement d'instrument/piste, il est semblable à l'original, c'est-à-dire que le nom sera le même. En mode LOAD, vous pouvez ajuster le volume de l'instrument copié, le sélectionner, le désélectionner ou l'empiler, comme n'importe quel autre instrument.
- Ces copies d'instrument sont temporaires, le morceau ou les séquences ne reconnaissent pas les copies (en fait, les séquences et morceaux ne savent jamais quels instruments sont chargés, et à quels emplacements). Tout instrument copié sera oublié quand l'EPS-16 PLUS sera éteint, à moins que vous n'ayez sauvegardé le contenu de la mémoire sous forme de banque (en utilisant la commande SAVE BANK, sur la page COMMAND/Instrument). Quand vous chargez une banque, l'EPS-16 PLUS recrée toute copie d'instrument présent quand la banque a été sauvegardé.
- Vous ne pouvez pas éditer séparément les paramètres de l'instrument, du layer ou d'une wavesample copié. Tout paramètre changé sur la copie affectera l'original, et vice-versa. .
- Si vous chargez un nouvel instrument à l'emplacement d'instrument/piste qui contient l'instrument original, toute copie de cet instrument sera effacée de la mémoire.

MIDI Sequencing sur l'EPS–16 PLUS — Branchements MIDI

Vous pouvez séquencer tout appareil commandé en MIDI exactement comme s'il s'agissait d'un instrument interne de l'EPS–16 PLUS:

- Sur la page EDIT/MIDI, réglez MIDI IN MODE = POLY, et vérifiez que TRANSMIT ON = paramètre réglé sur INST CHAN.
- Créez un instrument MIDI, comme expliqué au *Chapitre 3 — Instruments et Banques*, et assignez l'instrument MIDI pour envoyer sur le canal MIDI du synthétiseur le signal que vous allez enregistrer sur cette piste.
- Puis sélectionnez l'instrument MIDI et effectuez l'enregistrement de la piste comme vous l'auriez fait pour toute autre piste. Toutes les touches, contrôleurs et Program Changes que vous enregistrez seront envoyés en MIDI à l'appareil de contrôle. Vous pouvez mixez, fermez (mute), et isoler ces pistes MIDI sur la page EDIT/Track.

Pour contrôler plusieurs appareils MIDI, reliez d'abord les divers instruments de destination à l'EPS–16 PLUS, puis reliez-les les uns aux autres. Reliez la prise MIDI Out de l'EPS–16 PLUS à la prise MIDI In du 1er instrument. Puis reliez la prise MIDI Thru du 1er instrument à la prise MIDI In du 2ème instrument. Reliez la prise MIDI Thru du 2ème instrument à la prise MIDI In du 3ème instrument.
Et ainsi de suite pour tous les appareils que vous utilisez.



EPS–16 PLUS

Avec cette installation, après avoir réglé les Canaux MIDI, etc. (voir page suivante), chaque appareil recevra et jouera seulement les données qui lui sont destinées, et ignorera les autres. Ainsi, chaque instrument peut être joué depuis son propre clavier (ou depuis l'EPS–16 PLUS) sans affecter les autres, car les prises MIDI Thru laissent seulement passer les données MIDI reçues, et ne transmettent pas ce qui est joué sur l'instrument.

Cette installation est idéale pour contrôler tout ce qui provient de l'EPS–16 PLUS. Simplement en réalisant un Instrument MIDI et en réglant l'Instrument•Track sur le même canal MIDI qu'un Instrument particulier, vous pouvez:

- Jouer cet instrument depuis le clavier de l'EPS–16 PLUS;
- Enregistrer une piste qui jouera en play back sur cet instrument lorsque vous jouerez la séquence ou le morceau (voir les chapitres sur la séquence); et
- Envoyer des Program Changes à l'appareil de destination et régler son volume (en supposant que l'appareil reçoive le volume MIDI).

En d'autres mots, une fois que vous aurez fait les branchements appropriés et réglez la configuration MIDI des pistes et tous les appareils de destination, vous pourrez utiliser le clavier de l'EPS–16 PLUS et sa face avant pour contrôler et enregistrer tous les instruments de votre usine à gaz.

Mode et Canaux MIDI — Instruments de Destination

L'étape suivante consiste à régler les instruments de destination de façon à ne recevoir que l'information qui lui est destinée. Chacun des appareils récepteurs étant réglé sur la réception d'un canal MIDI différent (ou de plusieurs, pour les appareils multi-timbraux), vous pouvez les contrôler parfaitement à l'aide de l'EPS—16PLUS.

Pour chaque instrument de destination:

- **Régler sur le mode POLY (OMNI OFF) ou MULTI.** Chaque synthétiseur de destination doit être dans un mode où il ne reçoit que sur son canal (ou canaux) MIDI sélectionné. C'est ce qu'on appelle généralement le mode POLY (ou OMNI OFF), pour la réception sur un seul canal, et le mode MULTI pour la réception indépendante sur plusieurs canaux. Consultez le mode d'emploi si un problème se pose concernant un instrument particulier.

- **Sélectionner un ou plusieurs canaux MIDI.** Le meilleur moyen est d'assigner chaque instrument de destination sur son/ses propres canaux MIDI, est de tout laisser tel quel. Si vous savez, par exemple, qu'un synthétiseur est toujours réglé sur la réception du canal MIDI 4, vous pouvez rapidement régler une piste de commande de ce synthétiseur en sélectionnant une piste indéfinie, puis en lui assignant un Statut MIDI et le canal MIDI 4. De plus, chaque instrument de destination étant toujours réglé sur un canal MIDI distinct, cela signifie que les différentes séquences et morceaux enregistrés à des moments différents joueront toujours le bon instrument sur la bonne piste.

  Une fois que vous avez assigné les canaux MIDI de chaque instrument de votre configuration, notez-la, et gardez le papier à portée de la main pour pouvoir le consulter dès que nécessaire.

Enregistrement de Pistes MIDI

Lorsque tout est installé, vous pouvez procéder à l'enregistrement d'instruments MIDI, exactement comme vous le feriez pour des Instruments internes contenant des données de son, avec un statut LOCAL ou BOTH. Les pistes envoyées par MIDI sont traitées de la même manière en terme d'enregistrement, d'overdub, de punch in, d'édition, etc. Suivez les mêmes étapes expliquées précédemment pour l'enregistrement de la première piste puis pour les pistes supplémentaires.

Pour chacune des pistes successives que vous enregistrez, la procédure sera la même:

- Définir la configuration MIDI de la piste,
- Enregistrer la piste, puis
- Garder ou éliminer la nouvelle piste sur la page KEEP=OLD/NEW.

Les pistes MIDI peuvent être sélectionnées et empilées grâce aux boutons ***Instrument•Track*** , elles peuvent être fermées (mute) ou isolées (solo) depuis la page EDIT/Track, comme pour les autres pistes. Les paramètres Performance/Track tels que Volume, Key Zone, et Transpose s'appliquent tous aux pistes MIDI comme aux pistes LOCAL.

Vous aurez souvent à enregistrer des séquences et des morceaux contenant des pistes MIDI et des pistes LOCAL. Dans ce cas, assignez un statut LOCAL (et non BOTH) aux pistes que vous voulez jouer seulement sur l'EPS-16 PLUS. Ceci vous évitera d'envoyer des données MIDI inutiles à un instrument MIDI externe.

Enregistrement de Program Changes

L'EPS-16 PLUS vous permet d'enregistrer des Program Changes sur n'importe quelle piste d'une séquence, et à n'importe quel endroit.

Pour enregistrer des Program Changes :

- Vérifiez que RECORD MODE=ADD dans la page EDIT/Seq•Song.
- Passez en mode Overdub en appuyant sur ***Play***, puis sur ***Record***. Le voyant ODUB s'allume et clignote.
- Tout en maintenant enfoncé le bouton ***Instrument•Track*** (celui qui correspond à la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer le Program Change), utilisez le pavé numérique pour taper le numéro de Program Change que vous souhaitez enregistrer.
- Relâchez le bouton ***Instrument•Track*** au moment de la séquence où doit se produire le changement de programme. *Le Program Change sera enregistré sur la piste au moment où le bouton est relâché.*

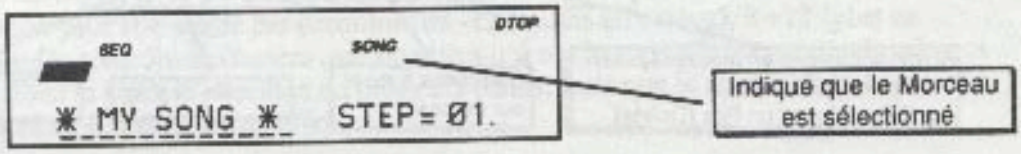
Mode Song

Le mode Song de l'EPS-16 PLUS permet de chainer des séquences individuelles pour former un morceau. Chaque séquence ayant sa propre longueur, son propre tempo, son propre chiffrage de mesure, vous pouvez utiliser le mode Song pour créer des morceaux ayant un tempo et un chiffrage différent. de toute façon, le mode Song de l'EPS16 PLUS vous offre beaucoup plus que de jouer uniquement des séquences.

En premier, pour chaque pas du morceau, vous pouvez sélectionner "MUTE" ou "TRANSPOSE" pour chacune des pistes de chacune des séquences. Deuxièmement...

Vous pouvez enregistrer en mode Song. Un morceau sur l'EPS-16 PLUS vous offre un autre jeu de huit pistes, appelées SONG TRACKS (pistes de morceau), qui vous permettent d'enregistrer sur la longueur entière d'un morceau. Les informations contenues dans ces pistes de morceau sont indépendantes des informations de pistes des séquences individuelles qui sont comprises dans le morceau. De toute façon, chaque piste de morceau *doit* "partager" un instrument avec la piste de séquence à l'emplacement identique (même numéro d'instrument/piste).
Vous trouverez d'autres indications sur les pistes de morceaux un peu plus tard. En premier, voici quelques règles de base du mode Song de l'EPS-16 PLUS :

- Il n'y a qu'un seul morceau à la fois dans l'EPS-16 PLUS. Quand un morceau est sélectionné (à l'opposé d'une des séquences), l'indicateur SONG s'affiche sur l'écran :



L'indicateur SONG restera allumé tant que le morceau sera sélectionné, quel que soit le mode actif ou la page de l'EPS-16 PLUS. Quand l'indicateur SONG *n'est pas allumé*, une séquence individuelle est sélectionnée.

- On choisit un morceau de la même manière qu'une séquence, sur la page EDIT/Seq•Song (appuyez sur ***Edit***, puis double-cliquez sur ***Seq•Song***)

- Les morceaux sont composées de Pas. Pour chaque Pas du morceau, vous pourrez définir :
  - > Quelle séquence sera jouée pendant ce pas,
  - > Le nombre de répétitions, c'est-à-dire combien de fois la séquence sera jouée pendant ce pas,
  - > Le statut (Play, Mute, Transpose) de chaque piste de chaque séquence pendant ce pas,
  - > Le niveau de la transposition, qui détermine de combien de demi-tons chaque piste pourra être transposée, vers le haut ou vers le bas.

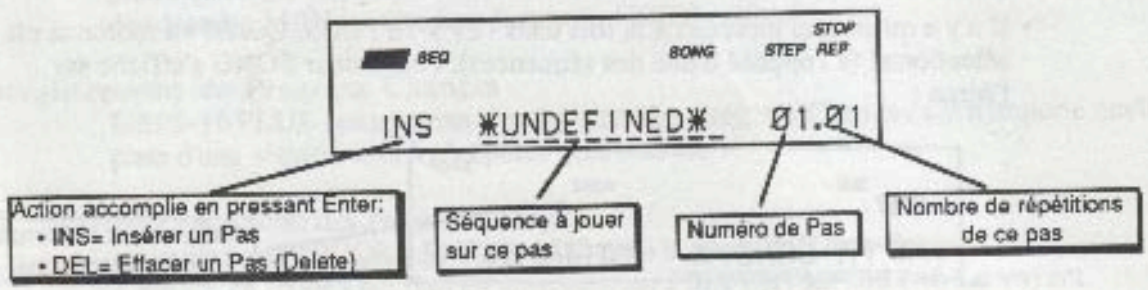
- Un morceau peut contenir jusqu'à 99 pas, et jusqu'à 63 répétitions de chaque pas.

- Pour enregistrer un morceau sur l'EPS-16 PLUS, vous devrez suivre ces étapes :
  > Enregistrer (ou charger à partir d'une disquette) les diverses séquences qui vont former le morceau,
  > Construire le morceau, en utilisant la commande EDIT SONG STEPS sur la page COMMAND/ Seq•Song (vous apprendrez plus tard comment le faire)
  > Enregistrer toutes les pistes de morceau,
  > Sauvegarder la chanson (avec toutes ses séquences), en utilisant la commande SAVE SONG + ALL SEQS, sur la page COMMAND/Seq•Song.
  > Comme étape finale, c'est toujours une bonne idée de sauvegarder le contenu de la mémoire sous forme de banque. Vous pourrez ainsi charger ultérieurement le morceau, et charger en même temps tous les instruments à leur bon emplacement, simplement en chargeant la banque.

Créer un Morceau (Song)

Une fois vos séquences enregistrées, pour les chainer sous forme de morceau :

- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Seq•Song***.
- Appuyez sur l'un des boutons ***Flèches Gauche/Droite***, jusqu'à ce que l'écran affiche EDIT SONG STEPS.
- Appuyez sur ***Enter***. La page EDIT SONG apparaît :



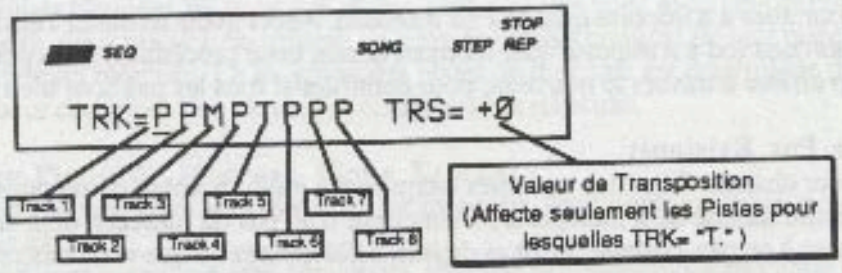
Il y a quatre options qui peuvent être choisies sur cette page :

- A gauche, vous pouvez choisir INS (insert step), ou DEL (delete step). Il est d'origine positionné sur INS, pour insérer de nouveaux pas dans votre chanson (voir plus bas pour effacer des pas)
- Au milieu de l'écran, vous choisissez quelle séquence sera jouée sur ce pas. Le réglage par défaut de ce paramètre est *UNDEFINED* (indéfini), comme indiqué sur l'exemple, parce qu'aucun pas n'a été défini pour cette chanson.
- A droite de l'écran, vous voyez le numéro du pas (dans le cas d'un nouveau morceau, il s'agit du pas n° 1), ainsi que le nombre de répétitions (REP) de ce pas.

Pour chaque pas du morceau que vous voulez créer :

- Positionnez le curseur sous le nom de la séquence (si ce n'est pas encore fait), qui doit afficher *UNDEFINED*.
- Appuyez sur l'une des ***Flèches Haut/Bas*** pour sélectionner l'une des séquences en mémoire, jusqu'à ce que l'écran affiche le nom de la séquence que vous désirez jouer sur ce pas.
- Amenez le curseur sous REP, c'est-à-dire le nombre de répétitions, et ajustez le nombre de fois que vous voulez répéter cette séquence sur ce pas (Si vous désirez jouer une seule fois la séquence, laissez-le reglé sur 01)

• Appuyez sur le bouton Flèche Droite, vous verrez l'écran suivant :



Ici, pour chaque pas du morceau, vous pouvez sélectionner un statut (PLAY, MUTE, TRANSPOSE), pour chaque piste de chaque séquence.

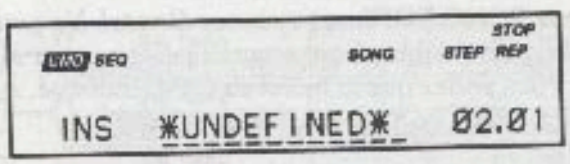
- "P" signifie PLAY — Les pistes affichant "P" joueront normalement.
- "M" signifie "MUTE"— En sélectionnant "M", vous rendrez la piste muette, durant ce pas de la chanson.
- "T" signifie "TRANSPOSE" — Les pistes affichant "T" seront transposées vers le haut ou le bas, selon le degré affiché à droite de l'écran, pour la durée de ce pas.

Si vous voulez rendre muette, ou transposer une piste pendant ce pas, soulignez cette piste avec le curseur, et utilisez les ***Flèches Haut/Bas*** pour choisir M (Mute), ou T (Transpose) pour cette piste.

Si vous voulez sélectionner T pour transposer n'importe laquelle des pistes durant ce pas du morceau, allez à droite souligner le niveau de transposition avec le curseur. Ce paramètre peut être ajusté par demi-ton, de -12 (moins un octave), à +12 (plus un octave). Ce contrôle n'affectera que les pistes qui ont le statut T. Bien entendu, si vous avez choisi le statut T pour une ou plusieurs pistes, mais que le niveau de transposition est sur zéro, il n'aura aucun effet.

• Appuyez sur l'une de ***Flèches Gauche/Droite*** pour retourner à votre premier écran.

Une fois que la séquence et son nombre de répétitions sont correctement reglés, appuyez sur Enter•Yes pour créer le premier pas du morceau. L'écran affiche brièvement EDITING..., puis revient sur cet écran en affichant :



Maintenant, vous pouvez répéter la procédure expliquée ci-dessus pour définir le deuxième pas du morceau.

Pour chaque pas, choisissez une séquence et un nombre de répétitions, et appuyez sur ***Enter•Yes*** pour créer ce pas.

• Il y a toujours un pas *UNDEFINED* après le dernier pas du morceau.

Aller à (GOTO) un autre pas du morceau

Soulignez avec le curseur le numéro de pas, et utilisez l'"une des ***Flèches Haut/Bas*** pour aller à n'importe quel pas du morceau. Après avoir terminer l'édition des pas du morceau (ou à n'importe quel moment durant cette procédure) vous pouvez retourner en arrière à travers le morceau, pour contrôler si tous les pas sont bien réglés.

Modifier un Pas Existant:

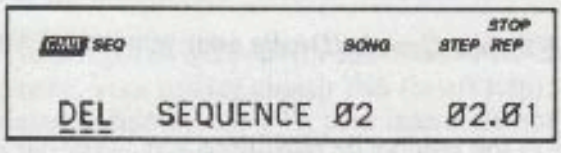
Pour changer l'une des variables (séquence à jouer, nombre de répétitions, piste à rendre muette ou à transposer) à l'intérieur d'un pas du morceau déjà créé, allez simplement à ce pas, comme décrit ci-dessus, sélectionnez ce que vous désirez changer, et changez-le. Vous n'avez pas à appuyer sur ***Enter•Yes*** pour activer ce changement, n'utilisez cette commande que pour insérer ou effacer un pas de la séquence.

Insérer un Pas dans un Morceau:

- Allez au pas *précédant celui* que vous voulez insérer. Si vous voulez insérer un pas entre le pas 2 et le pas 3, allez au pas 3.
- Soulignez le nom de la séquence avec le curseur.
- Utilisez l'une des ***Flèches Haut/Bas*** pour choisir la séquence que vous voulez jouer sur ce nouveau pas.
- Réglez le nombre de répétitions, le statut de la piste (transposé, muette, etc...) pour ce pas, comme expliqué précédemment,
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. Le nouveau pas est inséré. Si, comme dans l'exemple au-dessus, vous allez au pas 3 et insérez un pas, le pas que vous insérerez deviendra la pas 3. Le pas 3 deviendra le pas 4, et ainsi de suite.

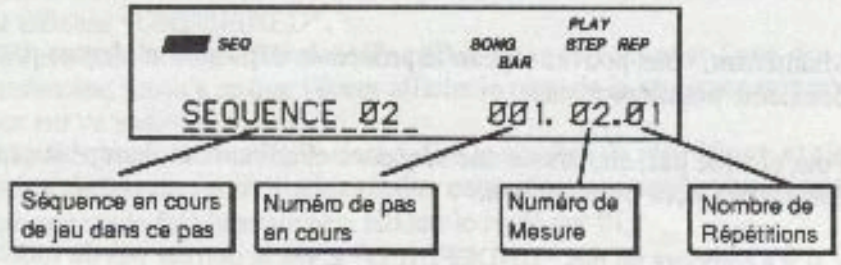
Effacer un Pas dans un Morceau:

- Allez au pas que vous voulez effacer,.
- Soulignez INS avec le curseur, à gauche de l'écran.



- Appuyez sur la ***Flèche Haut*** pour amener ce paramètre sur DEL.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. Le pas affiché sera effacé.

Quand vous êtes en mode SONG EDIT, appuyez sur ***Cancel•No*** pour sortir de ce mode. Appuyez sur ***Edit***, puis double-cliquez sur ***Seq•Song***, pour aller à la page Sequence/Song Select. Vous verrez que le morceau est sélectionné. Appuyez sur ***Play*** pour jouer ce morceau. En jouant ce morceau, l'écran affiche :



Pistes de Morceau (Song Tracks)

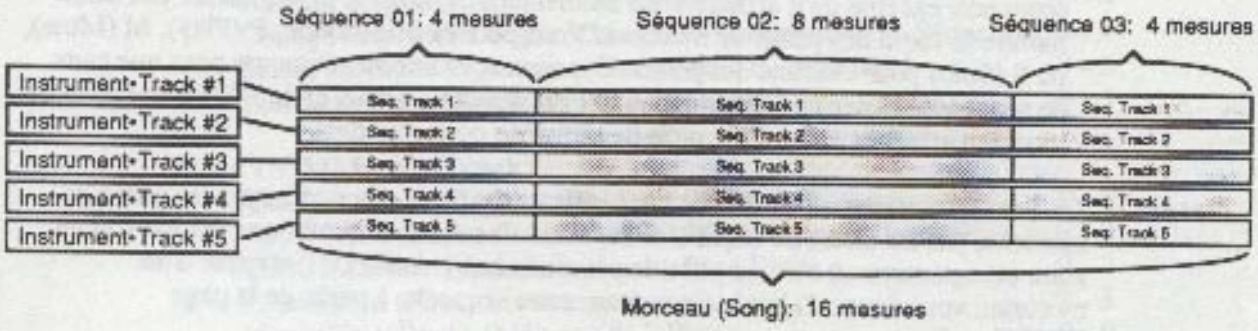
Un morceau (Song) de l'EPS-16 PLUS est beaucoup plus qu'un ensemble de séquences chainées les unes aux autres. Une fois que vous avez créé et édité un morceau, vous pouvez enregistrer un autre ensemble complet de huit pistes de la longueur du morceau. La longueur des pistes de morceau est déterminée par la longueur combinée des séquences composant le morceau.

Enregistrer des Pistes de Morceau (Song Tracks)

Supposons que vous ayez construit un morceau. Pour notre exemple, nous prendrons un cas simple :

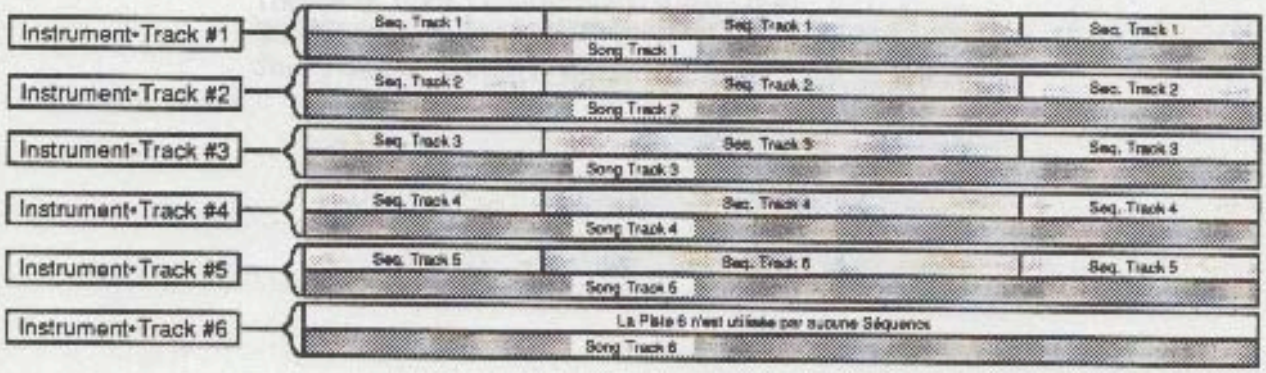
- Vous avez enregistré trois séquences, chacune utilisant cinq pistes étant combinées dans un morceau.
- Le pas 1 du morceau est la séquence 01 (longue de 4 mesures), jouée une fois
- Le pas 2 est la séquence 02 (longue de 8 mesures), jouée une seule fois
- Le pas 3 est la séquence 03 (longue de 4 mesures), jouée une seule fois

Votre morceau devrait ressembler à ceci :



Maintenant, le morceau étant sélectionné, vous pouvez enregistrer (en maintenant enfoncée la touche ***Record***, et en appuyant sur ***Play***) une nouvelle piste de la longueur du morceau, sur n'importe laquelle des cinq pistes. Suivez les mêmes procédures pour enregistrer les pistes de morceau que pour les pistes de séquences. Les seules différences sont que la piste de morceau est associé au morceau, et non avec les séquences individuelles comprises dans le morceau.

Continuons avec l'exemple précédent, les pistes de séquences devraient ressembler à ceci :



Toutes les notes et les contrôleurs d'une piste de morceau joueront l'instrument chargé à cet emplacement. Les pistes de morceau partageront les huit emplacements d'instrument/piste avec les pistes de séquence correspondantes. Ils ne sont donc pas entièrement indépendants. Par exemple, les pitch bend, les sustain, la pression, et tous les autres contrôleurs enregistrés dans une piste de morceau affecteront les notes enregistrées sur les pistes de séquences correspondantes.

Pour cette raison, il vaut mieux enregistrer une piste de morceau à un emplacement non utilisé par une séquence, comme avec la piste 6 dans l'illustration précédente. Vous pouvez charger un son de piano à l'emplacement 6, et enregistrer une piste de morceau avec ce son qui restera complétement indépendant de toute piste des séquences individuelles. Ou encore, faites une copie de l'instrument à un emplacement libre et enregistrez une piste de morceau, en utilisant la copie.

- Quand le morceau est sélectionné, si vous allez sur la page EDIT/Track, vous trouvez un troisième écran supplémentaire, qui ressemble à l'écran de statut de piste pour une séquence, excepté qu'il affiche SNG au lieu de SEQ dans le coin gauche. Cet écran montre le statut des pistes de morceau. Vous pouvez sélectionner P (Play), M (Mute), ou S (Solo) pour chacune des pistes de morceau, exactement comme pour une piste de séquence. Notez que malgré tout, le changement de MIX et de PAN d'une piste de morceau affectera aussi toute piste de séquence correspondante.

Note: Tout enregistrement ou édition de piste effectué en mode Song affectera les pistes de morceau, pas les pistes de séquences individuelles. Pour effectuer une édition (ou un autre enregistrement) sur une piste de séquence individuelles à l'intérieur d'un morceau, vous devez d'abord sélectionner cette séquence à partir de la page EDIT/Seq•Song.

Chapitre 9 — Fonctions d'Edition du Séquenceur

Les paramètres suivants contrôlent les fonctions d'édition du séquenceur. Les commandes pour créer et manipuler les séquences, les morceaux et les pistes sont traitées ici.

Page COMMAND/Seq•Song:

Create New Sequence (Créer une Nouvelle Séquence) . . . . 9 - 2
Copy Sequence (Copier une Séquence) . . . . . 9 - 2
Delete Sequence (Effacer une Séquence) . . . . . 9 - 2
Save Current Sequence (Sauver la Séquence en Cours) . . . 9 - 2
Save Song + All Sequences . . . . . 9 - 3
(Sauver le Morceau + Toutes les Séquences)
Rename Song/Sequence (Renommer) . . . . . 9 - 3
Sequence Information (Information sur une Séquence) . . . 9 - 3
Erase Song + All Sequences . . . . . 9 - 3
(Effacer le Morceau + Toutes les Séquences)
Append Sequence (Ajouter une Séquence) . . . . . 9 - 4
Change Sequence Length (Changer la Longueur d'une Séquence) 9 - 4
Select Loadable Instrument (Chargement d'Instrument) . . . 9 - 5
Edit Song Steps (Editer les Pas du Morceau) . . . . . 9 - 5

Page COMMAND/Track:

Quantize Track (Quantisation d'une Piste) . . . . . 9 - 6
Copy Track (Copie d'une Piste) . . . . . 9 - 7
Erase/Undefine Track (Effacement d'une Piste) . . . . . 9 - 7
Filter Event (Filtre d'événement) . . . . . 9 - 8
Merge Two Tracks (Mélange de 2 Pistes) . . . . . 9 - 9
Event Edit Tracks . . . . . 9 - 10
Event Cursor (Curseur d'Evénement) . . . . . 9 - 11
Current Event Type (Type d'Evénement choisi) . . . . 9 - 11
Key Name (Nom de la Touche) . . . . . 9 - 11
Event Value (Valeur de l'Evénement) . . . . . 9 - 11
Event Location (Emplacement de l'Evénement) . . . . . 9 - 12
Event — Event Type Filter (Filtrer les Types d'Evénement) 9 - 12
Ecran de Localisation d'Evénements . . . . . 9 - 12
Insérer et Effacer . . . . . 9 - 13
Ecouter les Modifications . . . . . 9 - 13
Transpose Track (Transposition d'une Piste) . . . . . 9 - 14
Scale Event (Etalonnage d'Evénement) . . . . . 9 - 14
Shift Track by Clocks (Décalage de Piste par les Horloges) . . 9 - 14

Page COMMAND/Seq•Song

CMD SEQ-SONG	CREATE NEW SEQUENCE
	Pressez Command / Seq•Song / 0

Pour créer une nouvelle séquence. *Voir Chapitre 8 — Principes de base du Séquenceur* pour des informations complémentaires sur la création d'une nouvelle séquence.

CMD SEQ-SONG	COPY SEQUENCE
	Pressez Command / Seq•Song / 1

Cette commande vous permet de copier une séquence entière, comprenant les pistes et les paramètres de la séquence. La commande COPY SEQUENCE permet d'utiliser toutes les commandes sur la copie, tout en préservant l'originale.

- Sélectionnez COPY SEQUENCE.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche FROM SEQ = SEQUENCE ##". Choisissez votre séquence source.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche NEW NAME SEQUENCE. Vous pouvez utiliser les contrôles d'entrée de données pour changer le nom de la séquence, ou utiliser le nom par défaut.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour confirmer la commande.

CMD SEQ-SONG	DELETE SEQUENCE
	Pressez Command / Seq•Song / 2

Pour effacer les séquences indésirables.

- Sélectionnez DELETE SEQUENCE.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche SEQ = SEQUENCE ##.
- S'il s'agit de la séquence que vous voulez effacer, appuyez sur ***Enter•Yes.***

CMD SEQ-SONG	SAVE CURRENT SEQUENCE
	Pressez Command / Seq•Song / 3

Pour sauvegarder la séquence en cours.

- Vérifiez que la séquence que vous voulez sauvegarder est bien sélectionnée.
- Sélectionnez SAVE CURRENT SEQUENCE.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche NEW NAME = SEQUENCE ##, si vous voulez renommer la séquence utilisez les contrôles d'entrée de données.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche SAVING SEQUENCE ##, puis DISK COMMAND COMPLETED.

CMD SEQ-SONG	**SAVE SONG + ALL SEQS**
	Pressez Command / Seq•Song / 4

Permet de sauvegarder toute la mémoire du séquenceur dans un fichier.

- Sélectionnez SAVE SONG + ALL SEQS.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche NEW NAME : ** SONG**. Vous pouvez changer le nom de la chanson à ce moment.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche "SAVING ** SONG** ", puis DISK COMMAND COMPLETED.

CMD SEQ-SONG	**RENAME SONG/SEQUENCE**
	Pressez Command / Seq•Song / 5

Pour renommer la séquence en cours ou le morceau.

- Vérifiez que le morceau ou la séquence que vous voulez renommer est sélectionné.
- Sélectionnez RENAME SONG/SEQ.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche NEW NAME = SEQUENCE ##.Utilisez les boutons fléchés pour renommer la séquence en cours.
- Appuyez sur Enter•Yes pour compléter la commande.

CMD SEQ-SONG	**SEQUENCER INFORMATION**
	Pressez Command / Seq•Song / 6

Vous pouvez utiliser cette commande pour connaitre la longueur d'une séquence, en mesures, le chiffrage de la mesure, la taille des données de la séquence en cours et la taille de toutes les données du séquenceur. De plus, vous pouvez garder une trace de la durée de la séquence en minutes, secondes, et fractions de secondes. Si un morceau est sélectionné, un paramètre supplémentaire est affiché, qui est MIDI SONG SELECT = ##. Le morceau peut être assigné à un numéro MIDI de 0 à 127. Les numéros MIDI 1 à 127 sont transmis via MIDI et sont stockés avec le morceau quand vous le sauvegardez sur disque. Quand MIDI SONG SELECT = 0, ce paramètre est désactivé.

Note: Cette page est *uniquement informative*. Vous ne pouvez changer un seul des paramètres de cette page.

CMD SEQ-SONG	**ERASE SONG + ALL SEQS**
	Pressez Command / Seq•Song / 7

Pour vider toute la mémoire du séquenceur. Sauvegardez toutes les séquences importantes sur disque avant d'exécuter cette commande.

- Sélectionnez ERASE SONG + ALL SEQS.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche ERASE ALL SEQ DATA?
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure).

CMD SEQ•SONG	**APPEND SEQUENCE**
	Pressez Command / Seq•Song / 8

Permet de prendre une séquence et de la coller à la fin d'une autre séquence. Vous pouvez aussi coller une séquence à elle-même pour créer une boucle de séquence. Par exemple, si vous avez une séquence de batterie longue de quatre mesures, vous pouvez la coller à elle-même pour créer une séquence de huit mesures. Faites-le à nouveau, et vous aurez une séquence de seize mesures. La séquence à coller doit avoir le même chiffrage de mesure que la séquence sélectionnée.

- Sélectionnez APPEND SEQUENCE.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche FROM SEQ=SEQUENCE ##. C'est la séquence source.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche TO SEQ=SEQUENCE ##. C'est la séquence de destination.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure).

CMD SEQ•SONG	**CHANGE SEQUENCE LENGTH**
	Pressez Command / Seq•Song / 9

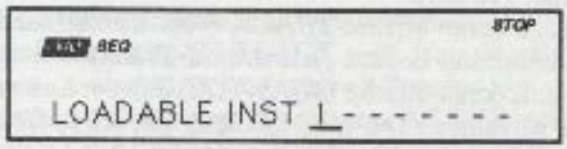
Pour ajouter ou effacer des mesures à une séquence.

- Sélectionnez "CHANGE SEQUENCE LENGTH.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche ADD ## BARS AT ##. Si, par exemple, vous voulez ajouter 2 mesures à la séquence, à partir de la mesure 4, réglez l'écran sur ADD 4 BARS AT 4.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure)
- Ou, soulignez ADD sur l'écran, et utilisez le bouton ***Flèche Haut*** pour le remplacer par DELETE. Vous pouvez maintenant effacer des mesures spécifiques de la séquence, en utilisant la procédure ci-dessus.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure).

CMD SEQ-SONG	**SELECT LOADABLE INST**
	Pressez Command / Seq•Song / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Ce paramètre est utilisé lorsqu'un morceau ou une séquence de l'EPS-16 PLUS émet des Program Changes pour charger des instruments à partir d'une disquette ou d'un disque dur. Comme l'EPS-16 PLUS attribue sa mémoire interne de façon dynamique, le chargement de nouveaux instruments alors que le séquenceur tourne peut poser certains problèmes d'organisation de la mémoire. Le paramètre SELECT LOADABLE INST vous permet en fait de spécifier quels instruments du morceau ou de la séquence sélectionné doivent être chargés. L'EPS-16 PLUS peut alors organiser la mémoire du clavier pour faire de la place pour le chargement régulier d'instruments.

- Sélectionnez SELECT LOADABLE INST.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran indiquera :



- Puis utilisez les boutons Fléche Gauche/Droite pour faire défiler les pistes (indiquées par des tirets) et les boutons Fléche Haut/Bas pour activer ou désactiver les pistes pour le chargement d'instruments (les numéros indiquent que la piste est activée).

Vous pouvez alors entrer les Program Changes dans les pistes activées du morceau ou de la séquence sélectionné, et l'EPS-16 PLUS organisera la mémoire en conséquence. Voir le *Chapitre 3 — Instruments & Banques* pour plus de détails sur le chargement des Program Changes. Bien sûr, il doit y avoir suffisamment de mémoire dans l'EPS-16 PLUS pour contenir les instruments et les données du séquenceur.

CMD SEQ-SONG	**EDIT SONG STEPS**
	Pressez Command / Seq•Song / Faites défiler à l'aide des boutons fléchés

Voir le *Chapitre 8 — Principes de base du Séquenceur* pour une description complète de EDIT SONG STEPS.

Page COMMAND/Track

Ces commandes vous permettent de manipuler les données de pistes individuelles.

CMD TRACK	QUANTIZE TRACK
	Pressez Command / Track / 0

Cette commande permet d'"Auto-corriger" la mise en place d'une piste. Après avoir enregistré une piste, l'EPS-16 PLUS peut post-quantifier la piste et bougera les notes jusqu'au temps le plus proche. Par exemple, si vous quantifiez à 1/4, toutes les notes seront ajustées sur une noire. Vous pouvez comparer la piste quantifiée avec la piste originale sur la page KEEP = OLD NEW, avant de décider de garder un résultat.

- Sélectionnez QUANTIZE TRACK.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche TRACK = ##. Choisissez la piste à quantifier en apppuyant sur son bouton ***Instrument•Track***.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche QUANTIZE TO ##. Les valeurs de quantifications sont les suivantes : 1/4, 1/4T (triolet), 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32T, 1/64, 1/64T. Choisissez une valeur de quantification.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.L'écran affiche ENTIRE TRACK. Appuyer sur Enter•Yes à ce moment-là modifiera toute la piste et vous amènera à la page KEEP =OLD/NEW. Si vous voulez seulement modifier une partie de la piste, appuyez sur le bouton ***Flèche Haut*** et réglez à la fois l'étendue clavier (key range) et l'étendue des mesures/temps (bar/beat) sur lesquelles vous voulez effectuer la quantisation. Après avoir effectué tous ces réglages, la quantisation est réalisée et vous revenez à la page KEEP =OLD/NEW. Si vous aviez déjà réglé une zone de modifications pour le morceau ou la séquence en cours, vous pouvez utiliser le bouton ***Flèche Haut*** pour rappeler ces réglages avec USE RANGE. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour commencer l'édition sur l'étendue précédemment fixée.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** si vous voulez garder la version quantifiée de la piste, ou sur ***Cancel•No*** pour garder la version non quantifiée.

CMD TRACK	**COPY TRACK**
	Pressez Command / Track / 1

Cette commande copie d'une étendue de mesures d'une piste à une autre piste.

- Sélectionnez COPY TRACK.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.L'écran affiche FROM SEQ = SEQUENCE ##. Utilisez les ***Flèches Haut/Bas*** pour choisir une séquence source.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***, ou cherchez à droite et sélectionnez FROM TRACK ##. Sélectionnez la piste source en appuyant sur son bouton ***Instrument•Track***. Pour cette commande, la piste source est la piste courante.
- Cherchez à droite pour sélectionner BAR##à BAR ##. Indiquez ici l'étendue à copier.
- Cherchez à droite TO SEQ = SEQUENCE ##. C'est la piste de destination. Elle n'est pas sélectionnable, dans ce cas, parce que c'est la piste en cours. Si vous voulez copier une piste d'une séquence à une autre, utilisez le paramètre FROM SEQ pour sélectionner une autre séquence source.
- Cherchez à droite TO TRACK = ##. Choisissez une piste de destination en appuyant sur un des boutons ***Instrument•Track***.
- Cherchez à droite pour sélectionner AT BAR = ##.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.L'écran affiche KEEP =OLD/NEW.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande, ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

CMD TRACK	**ERASE/UNDEFINE TRACK**
	Pressez Command / Track / 2

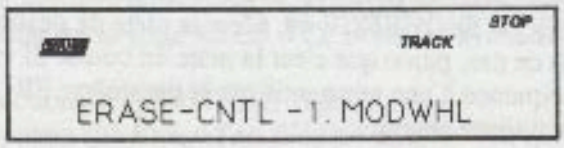
Pour effacer une piste. Gardez en mémoire, même si vous effacez un instrument de son emplacement, les données de la piste seront toujours présentes, jusqu'à ce que vous les ayez effacées. Vous pouvez savoir si une piste est définie en appuyant sur ***Edit***, puis sur ***Track***. Faites défiler jusqu'au paramètre TRACK STATUS. Un astérisque indique que la piste a été effacée.

- Sélectionnez ERASE/UNDEFINE TRACK.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche TRACK = ##. Sélectionnez la piste que vous voulez effacer en appuyant sur son bouton ***Instrument•Track***.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande, ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

CMD TRACK	**FILTER EVENT**
	Pressez Command / Track / 3

Cette commande permet d'éliminer ou de copier facilement des informations particulières d'une piste, tout en conservant les autres données intactes.

- Sélectionnez FILTER EVENT.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche TRACK = ##. Choisissez la piste qui contient les contrôleurs que vous voulez effacer en appuyant sur son bouton ***Instrument•Track***.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche alors :



Sur cet écran, vous pouvez sélectionner le type d'événement que vous voulez "filtrer" ou éditer.
Les types d'événement suivants peuvent être sélectionnés :

- CNTL-1.MODWHL — Molette de Modulation
- CNTL-4.PEDAL — Pédale CV
- CNTL-7. VOLUME — Volume
- CNTL-64. SUSTN — Sustain
- CNTL-70.PSEL — Patch Select
- CNTL-XX.XCTRL — Contrôleur externe
- ALL CONTROLLERS — Tous contrôleurs
- CHAN-PRESSURE — Pression par Canal (Monophonique)
- MIXDWN VOLUME — Volume de Piste
- MIXDOWN PAN — Panoramique de Piste
- PITCH-BEND — Molette de Pitch Bend
- KEY-PRESSURE — Pression par touche (Polyphonique)
- LOADFILE EVNT — Evénement chargé depuis un fichier
- PROGRAM-CHNG — Program Change
- KEY-EVENTS — Information de touche

- Sélectionnez le type d'événement que vous voulez éditer avec les boutons ***Flèches Haut/Bas***, puis appuyez sur ***Enter•Yes***. Vous avez alors accès à deux options :

- ERASE — Cette option effacera tout ou partie des événements spécifiés à l'étape précédente. Appuyez sur ***Enter•Yes*** et l'écran indique ENTIRE TRACK. Appuyez encore sur ***Enter•Yes*** pour effacer tous les événements spécifiés de la piste entière et revenir à la page KEEP=OLD/NEW. Si vous souhaiter seulement effacer une partie de la piste, appuyez sur le bouton ***Flèche Haut*** jusqu'à ce l'afficheur indique SET RANGES. Vous devez alors appuyer sur ***Enter•Yes***, puis régler l'étendue de la piste (key range et bar/beat range) sur laquelle portera la modification.

Après le réglage de l'étendue, la modification est effectuée et vous revenez à la page KEEP =OLD/NEW. Si vous aviez déjà réglé une zone de modifications pour le morceau ou la séquence en cours, vous pouvez utiliser le bouton ***Flèche Haut*** pour rappeler ces réglages avec USE RANGE. Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour commencer l'édition sur l'étendue précédemment fixée.

- COPY — Cette option vous permet de copier des événements sur une autre piste. Sélectionnez la piste de destination en appuyant sur son bouton ***Instrument•Track***. Apppuyez ensuite sur ***Enter•Yes*** . La copie est alors effectuée de la même manière que l'effacement d'événement décrit ci-dessus.

CMD TRACK	**MERGE TWO TRACKS**
	Pressez Command / Track / 4

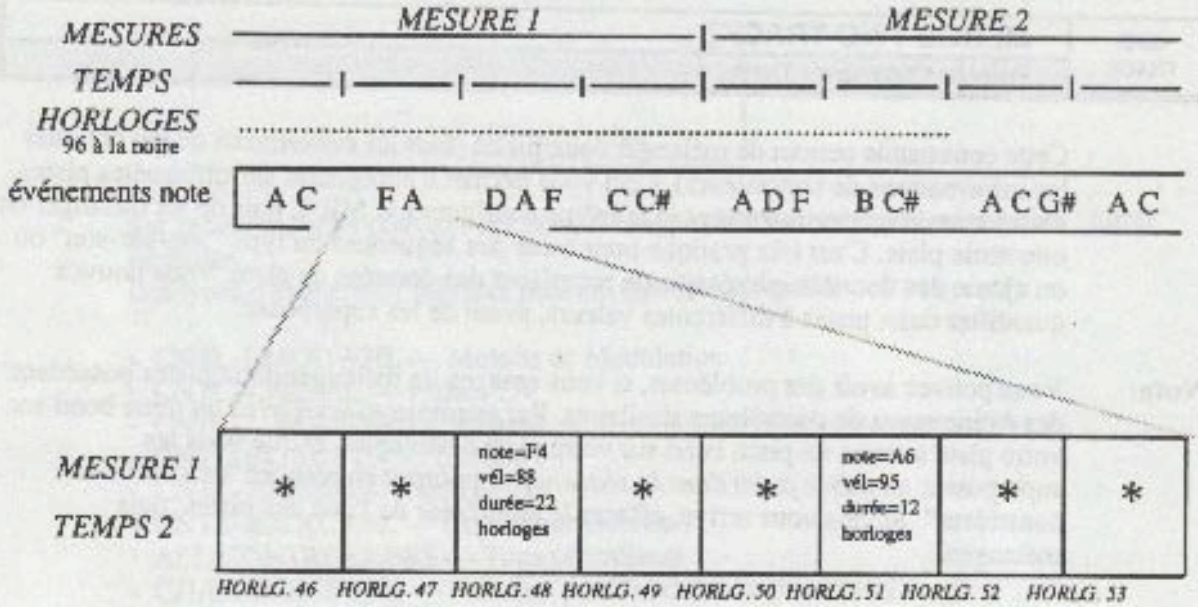
Cette commande permet de mélanger deux pistes (tous les événements de jeu et toutes les informations de contrôleurs). Ceci vous permet d'enregistrer sur différentes pistes, toutes avec le même instrument et la même configuration MIDI, puis de les mélanger en une seule piste. C'est très pratique pour créer des séquences du type "son-sur-son" où on ajoute des données, plutôt que de remplacer des données de piste. Vous pouvez quantifier deux pistes à différentes valeurs, avant de les superposer.

Note: Vous pouvez avoir des problèmes, si vous essayez de mélanger deux pistes possédant des événements de contrôleurs similaires. Par exemple, si vous avez un pitch bend sur votre piste source, un pitch bend sur votre piste destination, et que vous les superposiez *au même point dans la séquence*, il pourrait en résulter "un conflit de contrôleur". Si cela vous arrive, effacer le contrôleur de l'une des pistes, puis mélangez.

CMD TRACK	**EVENT EDIT TRACKS**
	Pressez Command / Track / 5

Cette commande permet d'ajouter, effacer, allonger, raccourcir, changer la vélocité ou la position d'une note individuelle dans une piste. EVENT EDIT TRACKS est une commande très pratique, voire indispensable. En voici le principe.

Le séquenceur utilise des mesures, des temps et des pas d'horloge (bars-beats-clocks), pour marquer le temps durant l'enregistrement d'une piste. L'illustration de la page 9-10 représente un ensemble d'événements enregistrés sur les deux mesures d'une piste.



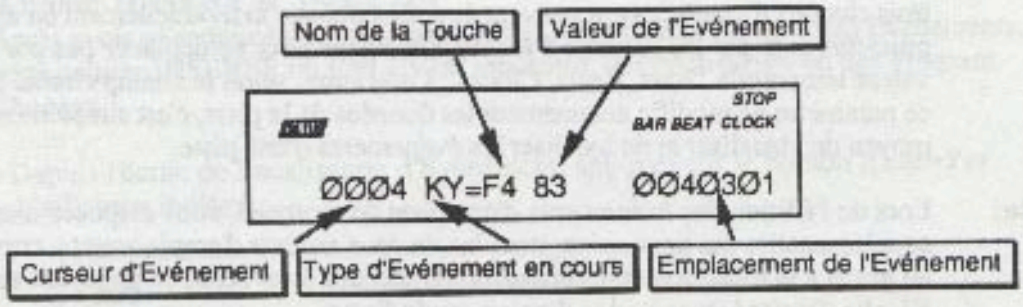
Il y a toujours 96 impulsions d'horloge (clock) par noire. Le nombre de temps dans une mesure dépend du chiffrage de la séquence. Le nombre de mesures dépend de la longueur de la séquence.

Les pistes du séquenceur sont faites d'événements de jeu qui apparaissent à un certain endroit de la piste. L'emplacement est défini en termes de mesure, de temps, de pas d'horloge. Les événements de jeu consistent en informations de note, de vélocité, et de durée de chaque note.

Dans l'illustration ci-dessus, un événement apparaît à la mesure 1, temps 2, clock 48. L'événement de jeu est la note F4. Elle a été jouée à une vélocité de 88 (V=88). Sa longueur de note (durée) est de 22 pas d'horloge (clocks). Toutes ces informations sont affichées sur l'écran pour chaque événement de jeu, quand vous utilisez la commande EVENT EDIT TRACKS. Vous pouvez changer chaque note, sa vélocité ainsi que sa longueur. Vous pouvez aussi effacer des événements et en insérer de nouveaux.

La fonction EVENT EDIT TRACK fonctionne sur la base d'une piste prise individuellement.

- La piste que vous voulez éditer étant sélectionnée, appuyez sur le bouton ***Command***, puis sur le bouton ***Track***. L'afficheur indique :



C'est l'Ecran de Localisation d'Evénement.

Curseur d'Evénement (Event Cursor)

Lorsque ce champ est sélectionné, vous passez d'un événement à l'autre sur la piste en utilisant le ***curseur Data Entry*** ou les boutons ***Fléches Haut/Bas***, pour trouver l'événement à éditer. En appuyant sur les boutons ***Fléches Haut/Bas***, vous passez à l'événement suivant ou précédent du type indiqué par le filtre d'événement. Le ***curseur Data Entry*** vous permet de vous déplacer rapidement dans tous les événements de la piste. Vous entendrez les notes de la séquence jouer au fur et à mesure de votre déplacement.

Type d'Evénement Choisi (Current Event Type)e

Ce champ indique le type d'événement choisi par le curseur; il ne peut être modifié.

Nom de la Touche (Key Name)

Ce champ indique le nom de la touche qui est jouée (si le Type d'événement est "KY" - événement de note) ou le nom de la touche affectée par la pression (si le Type d'événement est "KP" - Key Pressure ou Pression par touche).

Le paramètre Nom de la Touche se comporte de la même façon que le Curseur d'événement, vous pouvez utiliser le ***curseur Data Entry*** pour vous déplacer d'un événement à l'autre.

Pour changer le Nom de la Touche, sélectionnez ce champ et jouez une autre note sur le clavier.

Valeur de l'Evénement (Event Value)

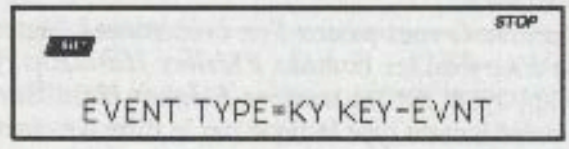
Indique la valeur de l'événement choisi. Les valeurs peuvent être modifiées avec le ***curseur Data Entry*** ou les ***boutons Fléches Haut/Bas***. Ces modifications sont prises en compte immédiatement.

Note: Si le Type de l'événement choisi est KEY EVNT, la valeur de l'événement fait référence à la vélocité des touches. Lorsque vous ajustez cette valeur, vous remarquerez que les boutons ***Fléches Haut/Bas*** modifient la valeur par pas de trois ou quatre, au lieu de un. Ceci est dû à la réponse en vélocité de l'EPS-16 PLUS et c'est tout à fait normal.

Emplacement de l'Evénement (Event Location)

Indique l'emplacement courant de l'événement dans la piste. L'emplacement est représenté en termes de mesures, de temps, et pas d'horloge (Bar, Beat, Clock). Ces trois champs d'emplacement peuvent être sélectionnés individuellement en appuyant plusieurs fois sur les boutons ***Fléches Haut/Bas*** pour se déplacer pas par pas d'une valeur temporelle "Bars, Beats, Clocks" à une autre, selon le champ choisi. Notez que ce paramètre ne modifie aucunement les données de la piste, c'est simplement un moyen de visualiser et de localiser les événements d'une piste.

Note: Lors de l'édition des événements d'une piste de morceau, vous disposez d'un écran supplémentaire qui peut comporter plus de deux valeurs d'emplacement, correspondant au pas et à la répétition du morceau. Vous accédez à cet écran en appuyant sur le bouton ***Flèche Droite*** lorsque vous êtes en mode Song.
Lorsque vous serez familiarisé avec les paramètres de cet écran, appuyez sur le bouton ***Flèche Gauche*** pour passez à l'écran suivant :



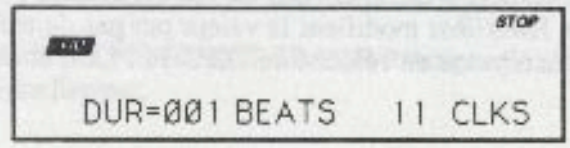
Evénement — Filtrer les Types d'Evénement

Ceci contrôle quels types d'événements seront montrés sur l'écran "Localisation des événements", lorsque vous faites défiler les événements de la piste. Réglé sur AL = ALL EVNT, tous les événements de la piste seront listés. Avec les autres réglages, certains types d'événements seront éliminés de la liste — lorsque le Type d'événement est changé et que vous revenez à l'écran de Localisation des événements, l'afficheur passe directement à l'événement suivant du type indiqué, sautant les autres. Les Types d'événements qui peuvent être sélectionnés sont les suivants :

MW = MODWHEEL — Modulation
FP = FOOTPEDL — Pédale
VO = VOL PEDL — Pédale de Volume
SU = SUSTAIN — Pédale Sustain
PS = PATCH SEL — Patch Select
XC = EXT CONT — Contrôleur Externe
CO = ALL CONT — Tous Contrôleurs
CP = CHANPRSR — Pression/Canal
MX = MIX VOL — Volume de Mixage
PN = MIX PAN — Pan de Mixage
PW = PITCHWHL — Pitch Bend
KP = KEY PRSR — Pression/Touche
LO= LOADFILE — Evnt. chargé d'un fichier
PC = PROG CHG — Program Changes
KY = KEY EVNT — Evénements de note
AL = ALL EVNT — Toutes notes et contrôleurs

Ecran de Localisation d'événement pour Tous les événements, événements de Note et de Pression par touche

Lors de l'édition d'événement Key Events (événement de note) sur l'écran de Localisation, appuyer sur le bouton ***Flèche Droite*** une fois (en mode Séquence) ou deux fois (en mode Song) affiche un écran supplémentaire, comme celui-ci :

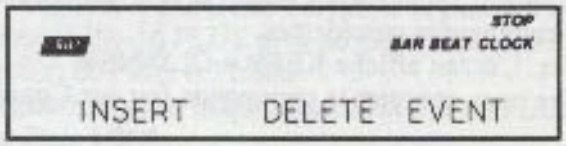


Ces deux paramètres règlent la durée d'une note en temps (BEATS), et pas d'horloge (CLKS). Cet écran n'apparaît que lorsque le Type d'événement est KEY EVNT.

Insérer et Effacer (INSERT & DELETE)

Après avoir sélectionné un emplacement sur l'écran de Localisation des Evénements, vous pouvez INSÉRER ou ENLEVER des notes, des contrôleurs ou des Program Changes.

- Depuis l'écran de Localisation d'Evénement, appuyez sur le bouton ***Enter•Yes***. L'afficheur indique :



A partir de cet écran, vous pouvez utiliser les boutons Flèche Gauche/Droite pour choisir entre:
1) INSERT — pour insérer une note, un contrôleur ou un Program Change dans la piste sélectionnée
2) DELETE — pour effacer une note, un contrôleur ou un Program Change de la piste sélectionnée

- INSERT — Cette commande permet d'insérer un événement dans la piste sélectionnée. Pour utiliser cette fonction, sélectionnez le type de commande à insérer avec le Filtre de Type d'événement. Passez à l'écran de Localisation d'Evénement pour choisir l'emplacement ou sera inséré le nouvel événement . Pour des événements autres que les événements de note (Key events), réglez la valeur de l'événement. Enfin, utilisez cet écran pour insérer l'événement en appuyant sur ***Enter•Yes*** , INSERT étant souligné.

- DELETE — Efface l'événement affiché sur l'écran de Localisation d'événement. Comme pour la commande INSERT, sélectionnez le type de commande qui sera effacée avec le Filtre de Type d'événement. Passez à l'écran de Localisation d'événement pour choisir l'emplacement où se trouve l'événement à effacer. Enfin, utilisez cet écran pour supprimer l'événement en appuyant sur ***Enter•Yes***, DELETE étant souligné.

ConseiL: Lorsqu'un événement de note est effacé, le numéro de note et sa vélocité sont conservés. La prochaine fois qu'un événement de note sera inséré, il aura par défaut les valeurs du dernier événement supprimé. C'est un moyen pratique pour déplacer une seule note qui n'est pas en mesure. C'est valable seulement pour les événements de note.

Ecouter les Modifications

Lorsque vous avez terminé les modifications d'une piste et que vous voulez écouter ce que ça donne, appuyez sur le bouton ***Cancel•No***, ceci vous ramène à la page KEEP OLD/NEW. Ici, vous pouvez décider si vous voulez conserver les changements que vous avez faits, ou recommencer. Si vous n'avez fait aucun changement sur la piste, appuyer sur ***Cancel•No*** vous permet de quitter la commande EVENT EDIT TRACK.

CMD TRACK

TRANSPOSE TRACK

Pressez Command / Track / 6

Cette commande permet de transposer les notes d'une piste d'une octave vers le haut ou le bas.

- Sélectionnez TRANSPOSE TRACK.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche TRACK = ##.
- Sélectionnez TRANSPOSE AMOUNT = ##. (Valeurs : de - 12 à + 12 demi-tons).
- Sélectionnez RANGE. Réglez l'étendue des notes (key) et mesures/temps(bar/beat) comme décrit dans les commandes précédentes.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche KEEP = OLD/NEW.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour l'annuler).

CMD TRACK

SCALE EVENT

Pressez Command / Track / 7

Cette commande permet d'augmenter ou diminuer l'effet d'un contrôleur dans une piste.

- Cherchez le paramètre SCALE CONTROLLER.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche TRACK ##.
- Cherchez la page SCALE = ___. Les contrôleurs de cette page comprennent : KEY-VELOCITY, PEDAL, VOLUME, SUST, PSEL, XCTRL, ALL CONTROLLERS, CHAN PRESSURE, MIXDWN-VOLUME, MIXDWN-PAN et PITCH BEND.
- Cherchez SCALE BY = ##. Le ***curseur Data Entry*** augmente ou diminue le contrôleur par valeurs entières; les ***Flèches Haut/Bas*** augmentent ou diminuent par fractions. Les valeurs inférieures à 1.00 diminueront l'effet du contrôleur. Les valeurs supérieures à 1.00 augmenteront l'effet d'un contrôleur dans la piste sélectionnée.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche KEEP = OLD/NEW.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour l'annuler).

CMD TRACK

SHIFT TRACK BY CLOCKS

Pressez Command / Track / 8

Cette commande permet de décaler les pistes en avant ou en arrière dans le temps. C'est très utile pour corriger des retards MIDI, ou créer un feeling "paresseux" ou "pressé" quand une piste est déplacée dans le temps par rapport aux autres pistes.

- Cherchez SHIFT TRACKS BY CLOCKS.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche TRACK = ##.
- Cherchez SHIFT AMOUNT = ##. (Valeurs : de - 96 à + 96 clocks)
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche KEEP = OLD/NEW.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour exécuter la commande (ou sur ***Cancel•No*** pour l'annuler).

Chapitre 10 — Applications du Séquenceur

Ce chapitre aborde un certain nombre d'applications sophitiquées du séquenceur, incluant l'utilisation de l'EPS–16 PLUS avec différents appareils MIDI externes.

Song Position Pointers (Pointeurs de Position) . . . . . 10 - 1
MIDI Song Selects (Sélections de Morceaux MIDI) . . . . . 10 - 1
Utilisation de l'EPS–16 PLUS avec une Boîte à Rythme:
Synchroniser une Boîte à Rythme avec l'EPS–16 PLUS . . . 10 - 2
Synchroniser l'EPS–16 PLUS sur une Boîte à Rythme . . . 10 - 2
Séquencer une Boîte à Rythme depuis l'EPS–16 PLUS . . . 10 - 2
Utiliser l'EPS–16 PLUS avec un Contrôleur de Guitare MIDI . . . 10 - 3
Sélection de Patch et Presets . . . . . 10 - 5
Enregistrer avec le Séquenceur de l'EPS–16 PLUS à partir d'un Contrôleur MIDI:
Enregistrer sur une Seule Piste (Un Canal MIDI) . . . . . 10 - 6
Enregistrer sur Plusieurs Pistes (Plusieurs Canaux MIDI) . . 10 - 6
Utiliser l'EPS–16 PLUS avec un Séquenceur Externe:
Mode Poly — L'EPS–16 PLUS comme Instrument Unique . 10 - 7
Mode MULTI — L'EPS–16 PLUS comme Huit Instruments Indépendants . . . . . 10 - 8
Quelques Précisions Importantes sur le Mode MULTI . . . . 10 - 8

Song Position Pointers (Pointeurs de Position)

L'EPS–16 PLUS envoie et reçoit des Song Position Pointers via MIDI. Les Song Position Pointers sont des commandes MIDI qui indiquent au séquenceur ou à la Boîte à Rythme comment se positionner à l'intérieur d'un morceau ou d'une séquence.

Lorsque l'EPS–16 PLUS reçoit un Song Position Pointer, il se placera à l'endroit approprié dans le morceau ou la séquence sélectionné.

L'EPS–16 PLUS envoie un Song Position Pointer par MIDI chaque fois que vous utiliser le contrôle Auto-Locate (la fonction GOTO sur la page EDIT/Seq• Song). Chaque appareil récepteur qui capable de reconnaitre les Song Position Pointers se placera sur le même point. (Tous les appareils ne reconnaissent pas les Song Position Pointers. Consultez le manuel de l'autre séquenceur utilisé).

MIDI Song Selects (Sélections de Morceaux MIDI)

MIDI Song Selects permet au séquenceur de l'EPS–16 PLUS d'indiquer à l'autre séquenceur ou à la Boîte à Rythme de sélectionner le nouveau morceau chaque fois que vous sélectionnez un morceau sur l'EPS–16 PLUS. L'envoi de la commande dépend du réglage du paramètre MIDI SONG SELECT sur la page EDIT/System•MIDI.

Le paramètre SEQUENCER INFORMATION sur la page COMMAND/Seq•Song vous permet de régler le numéro de MIDI SONG SELECT qui sera envoyé chaque fois que le morceau est sélectionné. Cette information est sauvegardée en même temps que le morceau.

Utiliser l'EPS–16 PLUS avec une Boîte à Rythme

Lorsque vous utilisez l'EPS–16 PLUS avec une Boîte à Rythme ou tout autre séquenceur rythmique, il y a trois manières de les faire fonctionner ensemble:

1) Synchroniser l'horloge de la Boîte à Rythme à l'EPS–16 PLUS;
2) Synchroniser l'horloge de l'EPS–16 PLUS à une Boîte à Rythme; ou
3) Séquencer la Boîte à Rythme depuis l'EPS–16 PLUS, comme si c'était un synthétiseur.

Synchroniser une Boîte à Rythme avec l'EPS–16 PLUS:

- Connectez la prise MIDI Out de l'EPS–16 PLUS à la prise MIDI In de la Boîte à Rythme.
- Réglez la Boîte à Rythme pour qu'elle soit synchronisée par l'horloge MIDI.
- Réglez la Boîte à Rythme, pour qu'elle reçoive sur un Canal MIDI inutilisé, en OMNI Off; ou désactivez l'information de canal. Vous ne voulez pas que la Boîte à Rythme joue les données de séquence de l'EPS–16 PLUS destinées aux autres instruments. Les horloges MIDI, les commandes Start, Stop, et Continue sont des commandes en *temps réel*, et sont envoyées et reçues quel que soit le canal ou le mode MIDI.
- La Boîte à Rythme est maintenant synchronisée à l'horloge de l'EPS–16 PLUS. Appuyer sur ***Play*** ou ***Stop•Continue*** démarrera (Start), arrêtera (Stop), et relancera (Continue) la Boîte à Rythme, si elle reçoit ces commandes.

Synchroniser l'EPS–16 PLUS sur une Boîte à Rythme:

- Connectez la prise MIDI Out de la Boîte à Rythme à la prise MIDI In de l'EPS–16 PLUS.
- Réglez l'EPS–16 PLUS pour qu'il soit synchronisé sur l'horloge MIDI. Sur la page EDIT/Seq•Song, sélectionnez CLOCK SOURCE=MIDI.
- Réglez la Boîte à Rythme, pour qu'elle n'envoie pas d'info canal, ou pour qu'elle émette sur un Canal MIDI qui n'est utilisé par aucune des pistes de l'EPS–16 PLUS. Comme précédemment, les horloges MIDI, les commandes Start, Stop, et Continue sont envoyées et reçues quel que soit le canal ou le mode MIDI.
- L'EPS–16 PLUS doit alors être synchronisé par l'horloge de la Boîte à Rythme. Démarrer, arrêter, ou relancer la Boîte à Rythme démarrera, arrêtera, ou relancera l'EPS–16 PLUS.

Séquencer une Boîte à Rythme à partir d'une Piste de l'EPS–16 PLUS:

- Connectez la prise MIDI Out de l'EPS–16 PLUS à la prise MIDI In de la Boîte à Rythme.
- Réglez la Boîte à Rythme sur Tape Sync ou External Clock, ou tout réglage autre que Internal ou MIDI Clock. Ainsi elle ne jouera pas ses propres patterns, mais se comportera simplement comme un appareil générateur de sons, qui sera commandé par une séquence à partir d'une piste de l'EPS–16 PLUS.
- Réglez la Boîte à Rythme en mode POLY (OMNI Off) , et sélectionnez un Canal MIDI.
- Depuis la page EDIT/Instrument, assignez une piste au statut MIDI de l'EPS–16 PLUS MIDI, et réglez-la sur le même canal MIDI que celui de la Boîte à Rythme.

- Vous pouvez alors jouez les sons de la Boîte à Rythme depuis le clavier de l'EPS–16 PLUS. Vous pouvez ensuite enregistrer une piste sur l'EPS–16 PLUS, depuis le clavier de EPS–16 PLUS, qui jouera la Boîte à Rythme — exactement comme si vous séquenciez en utilisant un synthétiseur externe. L'avantage de cette approche est que certaines Boîtes à Rythme répondent mieux à la vélocité lorsqu'elles sont jouées en MIDI à partir d'un clavier, que lorsqu'elles sont utilisées à partir de leur propre face avant. Vous obtiendrez ainsi davantage de dynamique de votre Boîte à Rythme. L'inconvénient étant que vous utilisez la mémoire du séquenceur de l'EPS–16 PLUS pour séquencer votre rythme sur la Boîte à Rythme.

Utiliser l'EPS–16 PLUS avec un Contrôleur de Guitare MIDI

L'EPS–16 PLUS est un module de sons idéal quand il est utilisé avec tout contrôleur de guitare MIDI pouvant émettre en mode MONO. Le mode MONO permet au contrôleur de guitare d'envoyer les notes jouées par chaque corde sur un canal MIDI différent. Ceci a l'avantage de permettre à chaque corde d'envoyer ses pitch bends indépendamment, ce qui est la seule façon de véritablement recréer la technique de la guitare sur un synthétiseur.

Certains anciens contrôleurs de guitare ne disposent pas du mode MONO. Vous devrez consultez le manuel de votre appareil, pour voir s'il possède cette fonction. Si vous avez un contrôleur de guitare qui émet seulement en mode POLY (c'est à dire qui envoie les six cordes sur le même canal MIDI) vous devrez utiliser l'EPS–16 PLUS en mode POLY, ou OMNI.

Pour les contrôleurs de guitare MIDI qui ne disposent pas du mode MONO, vous pourrez mettre l'EPS–16 PLUS dans l'une des deux versions du mode MONO dont il dispose. En mode MONO (A ou B), l'EPS–16 PLUS recevra sur huit canaux MIDI consécutifs avec une seule voix assignée à chaque canal MIDI.

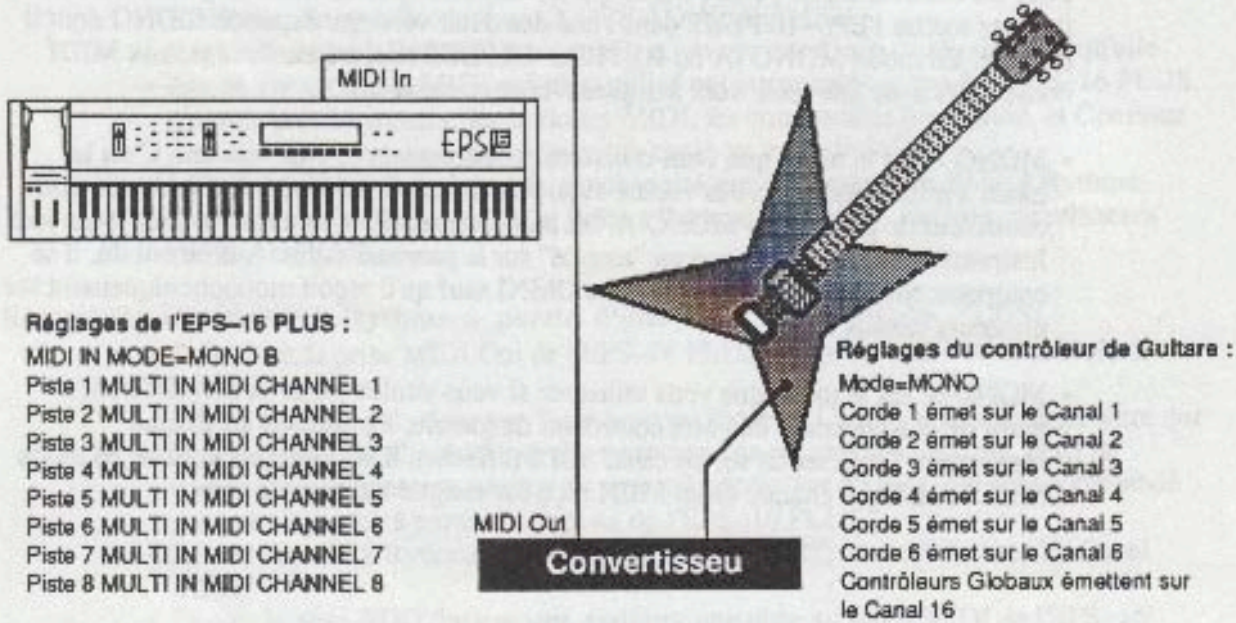
- MONO A est le mode que vous utiliserez probablement le plus souvent. C'est le mode à utiliser lorsque vous voulez avoir le même son sur toutes les cordes de votre contrôleur de guitare. En MONO A, les huit canaux MIDI sont routés pour jouer tout Instrument•Track sélectionné ou "empilé" sur le panneau avant. Autrement dit, il se comporte comme en modes POLY ou OMNI sauf qu'il reçoit monophoniquement sur plusieurs canaux MIDI.

- MONO B est le mode que vous utiliserez si vous voulez jouer un son différent à partir de chaque corde de votre contrôleur de guitare. En MONO B, chaque Instrument•Track reçoit sur un canal MIDI différent. Il se comporte comme en mode MULTI sauf que chaque canal MIDI reçu est assigné à une seule voix.

Pour utiliser l'EPS–16 PLUS en mode MONO A, réglez-le ainsi:

- Chargez un ou plusieurs instruments dans l'EPS–16 PLUS.
- Pressez ***Edit***, puis ***System•MIDI***. Faites défiler jusqu'à MIDI IN MODE.
- Sélectionnez MIDI IN MODE=MONO A.
- Pressez ***Edit***, puis ***Track***. Faites défiler jusqu'à MULTI IN MIDI MODE.
- Réglez chaque Instrument•Track MULTI IN MIDI CHANNEL pour qu'il corresponde à son numéro de piste (Piste 1 MULTI IN MIDI CHANNEL=1, Piste 2 MULTI IN MIDI CHANNEL=2, etc.).
- Réglez votre contrôleur de guitare pour qu'il émette en mode MONO sur les canaux 1 à 6 (certains modèles disposent d'un raccourci pour obtenir ce réglage).
- Connectez la prise MIDI Out du contrôleur de guitare à la prise MIDI In de l'EPS–16 PLUS.
- Pressez ***Load*** sur l'EPS–16 PLUS pour revenir au mode LOAD. (Souvenez-vous, l'EPS–16 PLUS répondra seulement aux Program Changes ou sélectionnera plusieurs instruments en mode LOAD.)
- Sélectionnez un Instrument•Track soit en appuyant sur son bouton du panneau avant, soit en envoyant un Program Change depuis le contrôleur de guitare.
- Vous pouvez alors jouer sur l'EPS–16 PLUS depuis le contrôleur de guitare, sur toutes les cordes, quels que soient les instrument(s) sélectionnés ou "empilés" sur la face avant.

Pour utiliser l'EPS–16 PLUS en mode MONO B:
La procédure pour utiliser l'EPS–16 PLUS en MONO B est pratiquement la même sauf que chaque canal MIDI joue son Instrument•Track correspondant comme indiqué ci-dessous.



Quelques points importants sur le Mode MONO B:

- Les notes jouées sur chaque corde joueront seulement l'Instrument•Track correspondant. Chaque combinaison corde/Instrument•Track est totalement indépendante.
- Les paramètres MULTI IN MIDI CHANNEL n'ont pas besoin d'être réglés de 1 à 8. Ils peuvent être réglés sur n'importe quel canal de 1 à 16, tant que chaque piste à un MULTI IN MIDI CHANNEL indépendant, et que le contrôleur de guitare transmet en conséquence. A moins d'avoir un réglage MIDI complexe, les réglages ci-dessus vous donneront la solution la plus simple et la plus intuitive.

Sélection de Patch et Presets

Faire des changements de "Patch Select" à partir d'un contrôleur continu (par ex. la molette de modulation) peut être une aventure. Les commandes Patch Select sont envoyées et reçues comme contrôle MIDI 70. Comme l'EPS–16 PLUS reconnait les banques de Patch Select 0 à 31 comme Patch Select Supérieur; 32 à 63 comme Patch Select inférieur; 64 à 95 comme autre Patch Select; 96 à 127 aussi comme Patch Selects inférieur, il sera difficile de faire des changements maîtrisables à partir d'un contrôleur continu. Si votre module MIDI a la possibilité d'envoyer des numéros spécifiques, plutôt que des contrôles continus, vous pourrez ainsi envoyer des changements de Patch Select prévisibles.

Une autre possibilité consiste à assigner les deux pédales du Foot Switch Dual optionnel SW-5 pour remplacer les boutons Patch Select. De cette façon, vous pouvez changer de patches avec vos pieds tout en jouant sur votre contrôleur de guitare.

De plus, les configurations Patch Select peuvent être stockées dans les Performance Presets accessibles grâce aux Program Changes de 17 à 27 (MONO A seulement). Chaque fois que vous envoyez un Program Change depuis votre module MIDI, l'EPS–16 PLUS répondra à ce changement en sélectionnant un des huit Presets (Voir *Chapitre 3 — Instruments et Presets*). Vérifiez aussi vos Program Changes et la section d'assignement de Patch dans le manuel de votre contrôleur MIDI.

Enregistrer dans le Séquenceur de l'EPS–16 PLUS à partir d'un Contrôleur MIDI

Dans diverses occasions, il peut être pratique d'utiliser un contrôleur externe pour enregistrer une piste dans le séquenceur interne de l'EPS–16 PLUS'. Ceci permet ajouter de l'authenticité (enregistrer depuis des Drum Pads pour obtenir le feeling d'un "batteur en direct"), de la souplesse (enregistrement depuis un clavier de contrôle 88 notes), ou une facilité d'utilisation (un guitariste enregistrant depuis un contrôleur de guitare). Quel que soit le type de contrôleur MIDI utilisé, il y a quelques paramètres à régler pour enregistrer dans le séquenceur.

Enregistrer sur une Seule Piste (Un Canal MIDI)

- Connectez la prise MIDI Out du contrôleur à la prise MIDI In de l'EPS–16 PLUS.
- Réglez le MIDI IN MODE sur POLY dans la page EDIT/System•MIDI de l'EPS–16 PLUS. Le contrôleur MIDI doit aussi être en mode POLY.
- Réglez le CANAL DE BASE MIDI de l'EPS–16 PLUS sur le même canal MIDI que celui qui doit être transmis par le contrôleur MIDI.
- Sélectionnez la piste que vous voulez enregistrer en appuyant sur le bouton ***Instrument•Track*** approprié de l'EPS–16 PLUS, et vérifiez que son MIDI STATUS est réglé sur BOTH, LOCAL, ou MIDI.
- Sur la page EDIT/Seq•Song, réglez le paramètre RECORD SOURCE sur BOTH ou MIDI.

Enregistrez normalement à partir de ce point, le séquenceur répondant aux données provenant du contrôleur MIDI comme s'il s'agissait de données provenant du clavier.

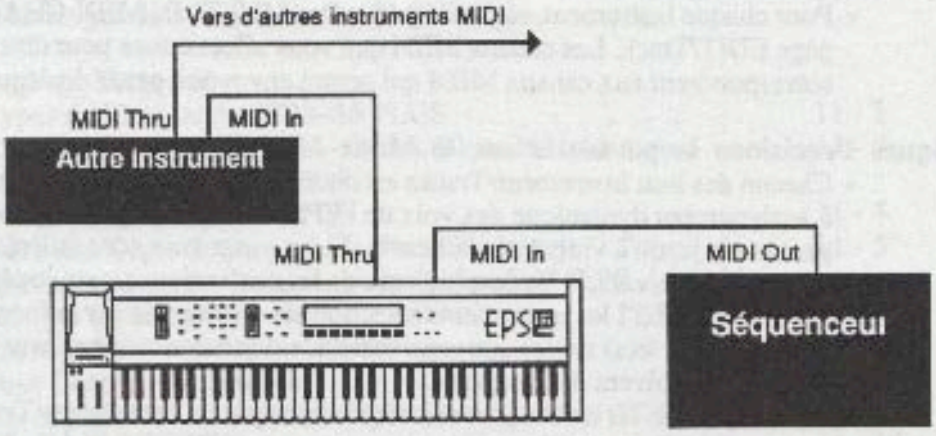
Enregistrer sur Plusieurs Pistes (Plusieurs Canaux MIDI)

- Connectez la prise MIDI Out du contrôleur à la prise MIDI In de l'EPS–16 PLUS.
- Réglez le MIDI IN MODE sur MULTI dans la page EDIT/System•MIDI de l'EPS–16 PLUS.
- Réglez le contrôleur MIDI sur MONO B (pour les contrôleurs de guitare émettant sur des cordes séparées) ou MULTI (pour transférer des données provenant d'un autre séquenceur). Consultez le manuel du contrôleur pour les informations complémentaires.
- Réglez le MULTI IN MIDI CHANNEL individuel (sur la page EDIT/Track) de chaque piste, correspondant aux canaux MIDI qui seront envoyés par le contrôleur.
- Vérifiez que toutes les pistes que vous voulez enregistrer ont leur MIDI STATUS réglé sur BOTH, LOCAL, ou MIDI.
- Sur la page EDIT/Seq•Song, réglez le paramètre RECORD SOURCE sur MULTI.

Lorsque ces paramètres seront réglés, vous pourrez commencer l'enregistrement. Pour davantage d'information sur l'enregistrement en MULTI, voir *Chapitre 8 — Principes de Base du Séquenceur*.

Utiliser l'EPS–16 PLUS avec un Séquenceur Externe

Grâce à ses possibilités multitimbrales, l'EPS–16 PLUS est un instrument idéal employé avec un séquenceur MIDI. Sa possibilité d'interpréter jusqu'à huit canaux MIDI simultanément signifie que l'EPS–16 PLUS remplacer plusieurs instruments dans votre studio.



L'illustration ci-dessus une installation typique pour effectuer des séquences. Bien sûr l'EPS–16 PLUS peut ne pas être le premier de la chaîne après le séquenceur — vous pouvez chaîner les instruments MIDI dans n'importe quel ordre, à une exception près. Si un appareil ne dispose pas de prise MIDI Thru, vous devrez placer cet appareil en fin de chaîne.

Mode POLY — L'EPS–16 PLUS comme Instrument Unique

Commençons par la situation de base, dans laquelle l'EPS–16 PLUS sera utilisé comme un instrument ordinaire. Il fonctionnera alors en mode POLY. En mode POLY, l'EPS–16 PLUS répondra seulement aux informations reçues sur le Canal de Base MIDI, et jouera seulement les sons qui sont sélectionnés sur le panneau avant.

- Sur la page EDIT/System•MIDI, réglez le paramètre de mode MIDI sur MIDI IN MODE=POLY.
- Aussi sur la page EDIT/System•MIDI, réglez le canal MIDI (MIDI BASE CHANNEL=___) sur le canal MIDI sur lequel vous voulez que l'EPS–16 PLUS reçoive. L'EPS–16 PLUS répondra seulement aux informations reçues sur ce Canal MIDI.

Mode MULTI — L'EPS–16 PLUS comme Huit Instruments Indépendants

Lorsque vous sélectionnez le mode MULTI sur la page EDIT/System•MIDI, l'EPS–16 PLUS fonctionne comme huit "instruments virtuels," chacun recevant sur propre canal MIDI, et tous partageant les mêmes vingt voix.

- Sur la page EDIT/System•MIDI, réglez le paramètre mode MIDI In sur MIDI IN MODE=MULTI.
- Pour chaque instrument, réglez le paramètre MULTI IN MIDI CHANNEL, sur la page EDIT/Track. Les canaux MIDI que vous sélectionnez pour chaque piste doivent correspondrent aux canaux MIDI qui seront envoyés à partir du séquenceur externe.

Quelques Précisions Importantes sur le Mode MULTI

- Chacun des huit Instrument•Tracks est entièrement indépendant et polyphonique. L'assignement dynamique des voix de l'EPS–16 PLUS signifie que chaque piste peut avoir jusqu'à vingt voix si besoin. Si les vingt voix sont utilisées et qu'une piste a besoin d'une voix, il "volera" la voix de la plus ancienne note jouée.
- En mode MULTI les instruments sélectionnés ou empilés sur la face avant n'ont pas d'importance, le(s) son(s) que vous entendez dépendent entièrement des canaux MIDI qui reçoivent des données.
- En mode MULTI, les Program Changes reçus par un Instrument•Track donné sur son canal MIDI provoqueront le chargement par l'EPS–16 PLUS d'un fichier sur disquette dans cet Instrument•Track, remplaçant l'instrument se trouvant à cet endroit.
- Lorsque vous utilisez un séquenceur MIDI il peut être pratique d'assigner un canal MIDI particulier (ou des canaux) à chaque instrument de votre studio et de toujours le garder réglé sur ce canal.
- Lors de l'enregistrement en mode MULTI, le paramètre RECORD SOURCE de la page EDIT/Seq•Song doit aussi être réglé sur MULTI.

Chapitre 11 — Fonctions de Stockage

Les fonctions de Stockage de l'EPS-16 PLUS vous permettent de :

- transférer les données d'Instruments, de Banque, de Séquenceur ou Système vers ou en provenance de disquettes, et
- d'effectuer des dumps contenant des données d'Instruments, de Banque, de Séquenceur ou Système via les messages de Système Exclusif MIDI.

Stockage sur Disquette:
- Types de Fichiers de l'EPS–16 PLUS . . . . . 11 - 2
- Capacité d'une Disquettes — Octets, Blocs et Fichiers . . . . 11 - 3

Fonctions Disk de l'EPS–16 PLUS:
- Formater une Disquette . . . . . 11 - 4
- Faire une Copie de Sauvegarde d'une Disquette . . . . . 11 - 5

Charger et Sauvegarder Instruments et Banques de l'EPS–16 PLUS :
- Charger un Instrument . . . . . 11 - 6
- Sauvegarde d'un Instrument sur Disquette . . . . . 11 - 7
- Pour Charger une Banque . . . . . 11 - 8
- Sauvegarder le Contenu de la Mémoire sous forme de Banque . 11 - 9
- Effacer un Fichier d'Instrument ou de Banque d'une Disquette . 11 - 10

Charger et Sauvegarder les Données du Séquenceur . . . . . 11 - 10
- Charger un Morceau ou une Seule Séquence d'une Disquette . . 11 - 10
- Sauvegarder une Seule Séquence sur Disquette . . . . . 11 - 11
- Sauvegarder un Morceau (avec toutes les Séquences) sur Disquette 11 - 12
- Effacer un Fichier de Morceau ou de Séquence d'une Disquette 11 - 12

Charger et Sauvegarder les Effets de l'EPS-16 PLUS:
- Charger un Effet sur Disquette . . . . . 11 - 13
- Sauvegarder un Effet sur Disquette . . . . . 11 - 13
- Remarque à Propos de la Sauvegarde et du Chargement sur FLASHBANK et Disques Durs 11- 14

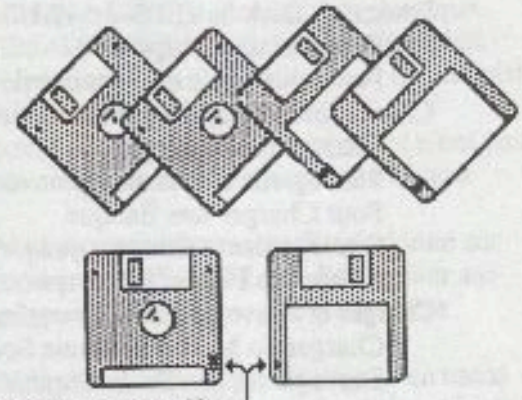
Enregistrement de Données de Système Exclusif MIDI:
- Qu'est-ce que les Données de Système Exclusif? . . . . . 11 - 15
- Stockage des Données de Système Exclusif . . . . . 11 - 15
- La Sauvegarde des Données Sys-Ex Utilise la Mémoire Interne . 11 - 15
- Sauvegarder les Données Sys-Ex d'un Appareil Externe . . . 11 - 16
- Charger les Données Sys-Ex d'une Disquette vers un Appareil Externe . . . . . 11 - 17

Messages Disquette de l'EPS–16 PLUS . . . . . 11 - 19

Stockage sur Disquette — Utiliser le lecteur de Disquette pour Sauvegarder et Charger les Données

Le lecteur intégré de l'EPS-16 PLUS permet de sauvegarder toutes vos données d'instrument, de banque, de séquence, ainsi que les messages de Système Exclusif pour d'autres appareils MIDI. L'EPS-16 PLUS utilise des disquettes 3,5 pouces double-face, double-densité (DSDD) qui permettent de stocker plus de 800 Kilo-octets de données par disquette. Vous devez utiliser uniquement ce type de disquette. Les disquettes sont recouvertes d'une enveloppe plastique disposant d'un obturateur métallique automatique, ce qui les protègent contre tout dommage physique. Ne jamais abimer cette protection d'aucune manière.

Les disquettes 3,5" disposent d'une protection amovible contre l'écriture. Vous pouvez ainsi protéger vos sons et séquences de tout effacement accidentel. En obturant l'encoche, dans le coin gauche, en haut, vous pouvez inscrire ou supprimer des informations sur la disquette. En l'ouvrant, vous protégerez la disquette contre tout effacement, écriture ou reformatage accidentel.



Encoche de Protection Contre l'Ecriture

Les disquettes sont un support de stockage magnétique et doivent faire l'objet des mêmes précautions que les bandes magnétiques. Protégez vos disquettes de la poussière et des liquides. Ne mettez rien d'autre dans le lecteur qu'une disquette 3,5". N'exposez pas vos disquettes à des températures extrêmes, ni à d'importants champs magnétiques (comme les haut-parleurs). N'éjectez jamais une disquette alors que le lecteur fonctionne (son voyant est allumé).

Types de Fichiers de l'EPS–16 PLUS

Le système de stockage sur disquette de l'EPS-16 PLUS est conçu pour assurer un maximum de fiabilité à la sauvegarde, au chargement et à l'organisation de vos données d'instrument et de séquence. C'est pour cela qu'il existe plusieurs types de fichiers :

- **Instrument** — sauvegarde des Instruments individuels de l'EPS-16 PLUS.
- **Banque** — contient une "photographie" des emplacements d'instruments, mixage, panoramiques, etc.
- **Séquence** — contient une seule séquence EPS-16 PLUS.
- **Song** — contient un morceau entier avec ses séquences.
- **Effet** — contient un algorithme d'effet qui peut être chargé dans une banque.

- **Données de Système Exclusif MIDI** — En plus des types de fichiers de données mentionnés ci-dessus, vous pouvez utiliser le lecteur de disquette pour sauvegarder des données provenant d'autres appareils MIDI. L'EPS-16 PLUS peut ainsi servir de "bibliothèque" pour votre matériel MIDI. Cette fonction est traitée à la fin de ce chapitre.

- **Fichiers System** — Il y a deux autres types de fichiers qui sont en rapport avec les fonctions globales:

> GLOBAL PARAMETERS — Les fichiers de paramètres globaux vous permettent de sauvegarder les paramètres System ou "globaux", ceux qui figurent à la page EDIT/System•MIDI, de manière à pouvoir recharger une nouvelle configuration de système en quelques secondes. C'est très utile si vous utilisez l'EPS-16 PLUS dans de nombreuses applications différentes nécessitant des réglages différents de mode MIDI, Canal de base MIDI, Accord général, etc.

> OS — Le programme d'ordinateur qui contrôle l'EPS-16 PLUS (l'*Operating System* ou Système d'Exploitation) est contenu sur une disquette et est chargé dans la RAM lors de la mise en route. La disquette fournie avec votre EPS-16 PLUS contient l'O.S. en cours. Des mises à jour du Système d'Exploitation seront disponibles auprès de votre revendeur ENSONIQ dès leur parution. Ainsi, si les données de l'EPS-16 PLUS étaient erronées vous auriez à recharger le Système d'Exploitation à partir de la disquette. Une fonction de la page COMMAND/System•MIDI vous permet de copier l'O.S. sur une autre disquette.

> DOSSIERS et MACROS — La structure des fichiers de l'EPS-16 PLUS est telle que chaque catégorie de fichiers, appelée *Directory* ou Dossier, peut contenir jusqu'à 38 fichiers. Si des fichiers supplémentaires sont nécessaires dans un dossier, il faudra créer un sous-dossier qui contiendra ces fichiers. Dans une structure Dossier/Fichier, il est utile d'avoir un moyen rapide pour retrouver un sous-dossier profondément "enfoui" dans la structure. C'est le rôle des MACROS qui vous donnent un accès direct aux fichiers, tout comme l'accès direct aux commandes ou aux paramètres. Comme il est improbable que vous ayez à utiliser les dossiers, sous-dossiers et macros avec des disquettes, ils sont traités en détails dans le manuel de fonctionnement du SCSI.

Capacité de la Disquette — Octets, Blocs et Fichiers

Chaque disquette double-face 3,5" peut contenir 800 kilo-octets de données EPS-16 PLUS, soit environ 1600 blocs. (Un bloc est une unité pratique utilisée par l'EPS-16 PLUS pour mesurer la mémoire d'une disquette — 1 Bloc = 512 octets; 2 Blocs = 1 Koctet).

Les fichiers de l'EPS-16 PLUS ont des tailles différentes, le nombre de fichiers pouvant être contenus sur une disquette dépend de leur taille.

Il y a toutefois une limite au nombre de fichiers sur une disquette :

- Chaque disquette peut contenir au *maximum* 156 fichiers.
- Une disquette peut contenir jusqu'à 60 fichiers du même type, mais pas plus de 156 fichiers de toutes sortes.

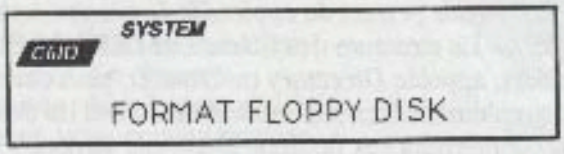
Fonctions Disk de l'EPS–16 PLUS

FORMAT FLOPPY DISK — Formater une Disquette

Avant de pouvoir sauvegarder vos données sur une disquette, celle-ci doit être formatée. Le formatage met sur la disquette des informations qui sont nécessaires à la lecture et à l'écriture des fichiers. Vous pouvez aussi reformater une disquette qui a été utilisée sur un autre appareil, comme un ordinateur ou un autre instrument de musique. Notez que toutes les données de la disquette sont perdues lorsqu'elle est formatée.

Pour formater une disquette vierge :

- Insérez une disquette 3,5 pouces double-face, double-densité dans le lecteur de disquette, l'étiquette vers le haut, et l'obturateur métallique en premier. L'encoche de protection contre l'écriture doit être fermée.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur le bouton ***System•MIDI***.
- Appuyez plusieurs fois sur le bouton ***Flèche Droite*** pour obtenir l'écran suivant :



- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'afficheur indique DISK LABEL=DISK000. Avec le curseur Data Entry et les boutons fléchés, donnez un nom spécifique à la disquette, grâce auquel vous pourrez l'identifier. Ceci est très important, car l'EPS-16 PLUS vous demandera cette disquette en l'appelant par son nom, si un instrument ou un morceau contenu sur cette disquette est utilisé dans une banque. De plus, vous devez écrire ce nom sur l'étiquette de la disquette après l'avoir formatée.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'afficheur indique ERASE AND FORMAT DISK ?
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour procéder au formatage (et à l'effacement). (Appuyez sur ***Cancel•No*** pour revenir à la page COMMAND/System•MIDI sans dommage pour la disquette).
- Pendant le formatage, l'EPS-16 PLUS indique *FORMATING*. Le processus de formatage prend environ 80 secondes.
- Lorsque le formatage est terminé, l'afficheur indique DISK COMMAND COMPLETED, puis vous revenez à page COMMAND/System•MIDI.

Messages de Formatage d'une Disquette :

- DISK DRIVE NOT READY — Pas de disquette dans le lecteur.
- DISK FORMAT FAILURE — DISK IS UNUSUABLE. Ceci indique que la disquette est défectueuse. Si vous obtenez ce message, nous vous conseillons de jeter cette disquette et de recommencer avec une autre.
- DISK WRITE-PROTECTED — L'encoche dans le coin inférieur gauche, doit être fermée (vous ne devez pas voir à travers le trou) avant de pouvoir écrire quoi que ce soit sur la disquette. Fermez l'encoche et recommencez.

COPY FLOPPY — Faire une copie de sauvegarde d'une disquette

La fonction COPY permet de dupliquer le contenu entier d'une disquette (la disquette source) sur une autre disquette (la disquette destination). C'est une bonne habitude de dupliquer de cette manière les données importantes ainsi que le Système d'Exploitation fourni avec l'EPS-16 PLUS

Attention: Cette procédure utilise la mémoire interne pour stocker temporairement les données à recopier. Toutes les données présentes dans la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS avant de procéder à la copie seront effacées. Sauvegardez les données importantes sur disquette avant de copier une disquette.

Pour faire une copie de sauvegarde d'une disquette :

- La disquette d'origine peut être protégée contre l'écriture (encoche fermée) c'est une protection supplémentaire.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur le bouton ***System•MIDI***.
- Appuyez plusieurs fois sur le bouton ***Flèche Droite*** pour que l'écran indique COPY FLOPPY
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche FUNCTION=COPY FLOPPY.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- A ce moment apparaît le message MUST ERASE MEMORY, OK?. Vous indiquant que la mémoire interne va être effacée. Appuyez sur ***Enter•Yes*** (ou sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure).
- L'écran répond INSERT SOURCE DISK. Insérez la disquette source, puis appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Le lecteur lit la disquette et affiche READING SOURCE DISK. Lorsqu'il s'arrête, le message de l'afficheur devient INSERT DEST DISK.
- Sortez la disquette source, insérez la disquette de destination, et appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Le lecteur écrit les fichiers et l'afficheur indique WRITING DEST DISK. Lorsqu'il s'arrête, le message de l'afficheur devient INSERT SOURCE DISK.
- Répétez le processus quatre fois, en suivant les instructions de l'afficheur de l'EPS-16 PLUS, jusqu'à ce qu'il indique DISK COMMAND COMPLETED, quand tous les fichiers auront été sauvegardés sur la disquette de destination.

Note: Lorsqu'une disquette est copiée, le Numéro de disquette est copié de la disquette source sur celle de destination.

Messages de Copie de disquette :

- DISK WRITE-PROTECTED — La disquette de destination est protégée contre l'écriture. Elle ne doit pas l'être, son encoche doit être ouverte.
- DISK IS NOT SOURCE DISK ou DISK IS NOT DESTINATION DISK — Vous avez inséré une mauvaise disquette. Ce n'est pas grave, la procédure de copie n'est pas annulée. Insérez simplement la disquette qui vous a été demandée et continuez.

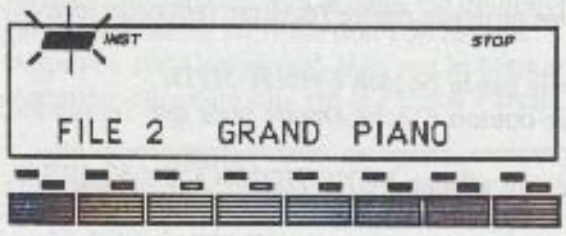
Charger et Sauvegarder Instruments et Banques de l'EPS–16 PLUS

Charger un Instrument

Vous pouvez charger jusqu'à huit instruments dans l'EPS-16 PLUS en même temps, si la mémoire le permet.

Insérez d'abord une disquette contenant un ou plusieurs instruments dans le lecteur de disquettes.

- Appuyez sur ***Load***. Le voyant LOAD se met alors à clignoter.
- Appuyez sur ***Instrument***. L'écran indiquera alors



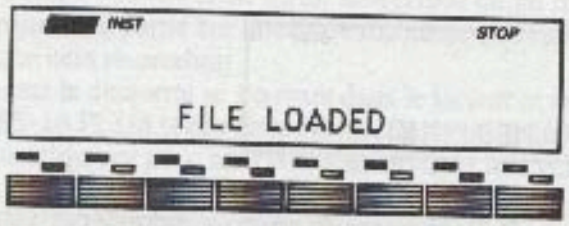
Quand le voyant LOAD clignote, l'EPS-16 PLUS vous montre les fichiers disponibles sur la disquette. Ce qui en fait correspond à la question : "Charger le fichier indiqué sur l'afficheur?" Appuyer sur l'un des boutons ***flèches Haut/Bas*** vous montrera les autres fichiers instruments disponible sur la disquette. Si il n'y en a aucun, l'afficheur indiquera : "NO INSTRUMENTS".

Quand un fichier est visualisé sur l'afficheur, vous pouvez appuyer sur l'un des boutons ***flèches Gauche/Droite*** pour voir la taille de ce fichier, exprimée en Blocs (un bloc = 256 échantillons élémentaires, 4 Blocs = 1K échantillons). Appuyez à nouveau sur l'un des boutons ***flèches Gauche/Droite*** pour retourner au nom du fichier.

- Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou l'un des boutons ***flèches Haut/Bas*** pour voir les divers fichiers d'instruments sur la disquette. Chaque fichier possède son propre numéro de fichier. Quand un instrument est affiché, le voyant INST est allumé. Le voyant BANK est allumé lorsqu'une banque est affichée.

- Trouvez l'instrument que vous désirez charger, et appuyez sur ***Enter***. L'écran vous indiquera alors PICK INSTRUMENT BUTTON. L'EPS désire savoir à quel emplacement d'instrument/piste vous désirez stocker le son.

- Appuyez sur n'importe lequel des huit boutons ***Instrument•Track***. L'EPS-16 PLUS se mettra immédiatement à charger l'instrument à l'emplacement désiré. L'afficheur indique LOADING FILE... Et le voyant supérieur jaune *clignotera* pendant le chargement de l'instrument.



Une fois que l'instrument est chargé, l'afficheur indique brièvement FILE LOADED. Le voyant au dessus du bouton s'arrêtera de clignoter, et restera allumé, indiquant que l'instrument de cet emplacement peut être sélectionné en appuyant sur ce bouton.

Si vous donnez l'ordre à l'EPS-16 PLUS de charger un instrument à un emplacement déjà occupé (voyant supérieur allumé), le nouvel instrument sera chargé à cet endroit, et l'ancien sera automatiquement effacé.

- Vous aurez peut être à effacer un (des) instrument(s) avant d'en charger un autre. Si il y a déjà un certain nombre d'instruments chargés dans l'EPS-16 PLUS, il n'y aura peut être pas assez de mémoire disponible pour charger le nouveau. Dans ce cas, l'écran affichera le message suivant PICK INSTRUMENT TO DELETE. Vous avez alors trois choix :

> Appuyer sur un bouton ***Instrument•Track***. Cet instrument sera automatiquement effacé de la mémoire, et le nouveau sera chargé.

> Appuyer sur ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS effacera un (des) instrument(s) pour vous, en commençant par celui qui a *le numéro le plus élevé* dans la mémoire.

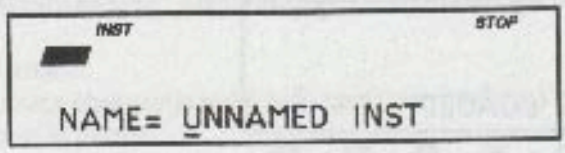
> Appuyer sur ***Cancel•No***. La commande de chargement sera annulée, sans aucun dommage.

Note: Vous pouvez continuer à jouer et à sélectionner des instruments pendant le temps de chargement de nouveaux sons.

Sauvegarder un Instrument sur Disquette

Après avoir créé un nouvel Instrument, ou effectué des modifications sur un instrument existant, vous pouvez le sauvegarder sur une disquette formatée EPS-16 PLUS en suivant ces étapes :

- Insérez une disquette formatée dans le lecteur. Si vous n'avez pas de disquette formatée, commencez par en formater une (voir Formater une Disquette, plus haut dans ce chapitre).
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Instrument***. Ceci vous amène à la page COMMAND/Instrument, qui contient toutes les commandes concernant les instruments. Vérifiez que vous avez sélectionné le bon instrument. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Instrument•Track qui convient pour le sélectionner.
- Appuyez sur le bouton ***Flèche Gauche/Droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique SAVE INSTRUMENT. (Ou utilisez ce raccourci — après avoir appuyé sur ***Command***, faites un double-clic sur le bouton ***Instrument***.)
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
- Modifiez le Nom de l'Instrument (si nécessaire):

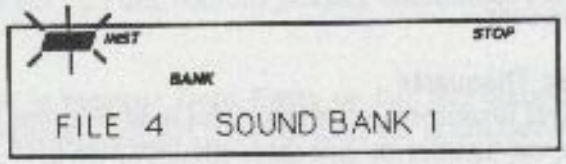


L'afficheur indique le nom de l'instrument en cours, le premier caractère étant souligné. Si vous voulez renommer l'instrument, faites-le maintenant. Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou les boutons ***Flèche Haut/Bas*** pour modifier le caractère souligné, puis appuyez sur les boutons ***Flèche Gauche/Droite*** pour déplacer le curseur (tiret). (Si vous ne voulez pas renommer l'instrument, passez à l'étape suivante).

- Appuyez sur ***Enter•Yes***.
  L'afficheur indique SAVING <NOM DE L'INST> pendant la sauvegarde de l'instrument. Remarquer que vous pouvez continuer à jouer sur le clavier pendant la sauvegarde, et que vous pouvez aussi sélectionner d'autres instruments. Vous ne pouvez pas quitter le mode COMMAND tant que la procédure de sauvegarde n'est pas terminée.
- S'il y a déjà un fichier d'instrument portant le même nom sur la disquette, l'afficheur demandera DELETE OLD VERSION ? Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour sauvegarder l'instrument et remplacer l'ancien. Ceci permet de mettre à jour les instruments qui ont été modifiés. Ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.
- S'il n'y a pas assez de place sur la disquette pour l'instrument, l'afficheur indiquera NO ROOM ON DISK. Sauvegardez l'instrument sur une autre disquette (ou effacez certains fichiers de la disquette).

Pour Charger une Banque

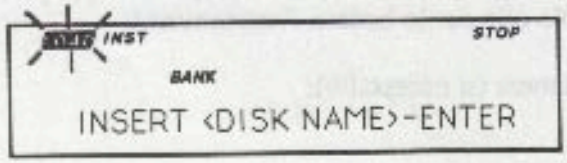
- Appuyez sur ***Load***, puis sur ***Instrument***.
- Utilisez les boutons ***flèches Haut/Bas*** pour visionner les différents fichiers.



Quand un fichier de banque apparaît, le voyant BANK s'allume en même temps que le voyant INST.

- Quand la banque est affichée, appuyer sur ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS commencera à charger les instruments et les données de morceau. L'afficheur vous indique ce qui se passe en affichant les différents instruments chargés. Dès que le chargement des instruments est terminé, vous pouvez sélectionner cet instrument alors que les banques restantes sont en train d'être chargées.

Durant le processus de chargement, il se peut que vous rencontriez ce message :



Ce message vous informe qu'un instrument ou un morceau composant la banque a été sauvegardé en partie sur une autre disquette que celle se trouvant dans le lecteur. Lorsque cela se produit:

- Ejectez la disquette se trouvant dans le lecteur et remplacez-la par celle que demande l'EPS-16 PLUS (celle dont l'étiquette mentionne le nom correspondant — puisque vous étiquetez avec soin vos disquettes en leur écrivant leur nom dessus, n'est-ce pas?). Pour plus d'information sur l'Identification des Disquettes, voir le *Chapitre 2 — Paramètres System*, et le *Chapitre 11 — Fonctions de Stockage*).
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS reprendra le chargement jusqu'à ce qu'il soit terminé, ou jusqu'à ce qu'il ait besoin d'une nouvelle disquette.
- Lorsque l'EPS-16 PLUS a terminé le chargement des instruments, il charge le morceau (s'il y en a un) et installe tous les instruments copiés inclus dans la banque.

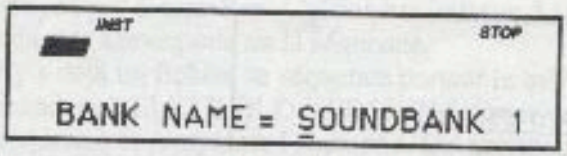
Sauvegarder le Contenu de la Mémoire sous Forme de Banque

Ce type de sauvegarde est un peu comme si vous preniez une "photo" du contenu de la mémoire de l'EPS-16 PLUS. Plus tard, quand vous rechargerez cette banque, l'EPS-16 PLUS "regardera" cette photo, et essaiera de reproduire ce qu'il y avait en mémoire lors de la sauvegarde de la banque. Vous pouvez utiliser la sauvegarde BANK pour charger automatiquement un nouveau groupe d'instruments et/ou un nouveau morceau ou Song.

Les banques sont importantes : les séquences et les songs de l'EPS-16 PLUS n'ont aucun moyen de reconnaitre quels instruments ont été stockés dans les emplacements d'instruments/pistes. Supposons, par exemple, que vous ayez enregistré une piste avec un son de piano, et que vous chargez un échantillon de kazoo à l'emplacement prévu pour le piano. La piste jouera sa partition avec le son du kazoo. Si vous utilisez les banques, vous éviterez ce genre de problèmes...

Il est facile de sauvegarder le contenu de la mémoire de l'EPS-16 PLUS sous forme de banque. Rappelez-vous seulement que tout instrument stocké dans la mémoire interne, ainsi que les séquences et les songs, devront avoir été sauvegardés séparément, avant de sauvegarder la banque.

- Sauvegardez tous les instruments en mémoire, en utilisant la commande SAVE INSTRUMENT, sur la page COMMAND/Instrument.
- Sauvegardez le morceau sur disquette (si vous désirez que le morceau fasse partie de la banque), en utilisant la commande SAVE SONG + ALL SEQS, sur la page COMMAND/Seq•Song.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Instrument***.
- Appuyez sur le bouton ***Flèche Gauche/Droite*** jusqu'à ce que l'écran affiche SAVE BANK.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche :



Le nom par défaut apparaît, avec le curseur qui souligne le premier caractère. Nommez la banque, en utilisant le ***Curseur Data Entry***, ou l'un des boutons ***Flèche Haut/Bas*** pour modifier les caractères , puis l'un des boutons ***Flèche Gauche/Droite*** pour déplacer le curseur.

Si vous "up-datez" une banque existante, ne renommez pas la banque, appuyez directement sur ***Enter•Yes***, puis une deuxième fois pour répondre à la question DELETE OLD VERSION? (Effacer l'ancienne version?).

- Appuyez sur ***Enter•Yes***.

Il n'est pas nécessaire que les instruments et les morceaux soient sauvegardés sur la même disquette que la Banque. Chaque instrument, le morceau et la banque peuvent se trouver sur des disquettes différentes.

Effacer un Fichier d'Instrument ou de Banque d'une Disquette

L'effacement des fichiers se fait en mode LOAD. Pour effacer un instrument ou une banque d'une disquette :

- Appuyez sur ***Load***, puis sur ***Instrument***.
- Appuyez sur le bouton ***Flèche Haut/Bas*** jusqu'à ce que le fichier à effacer apparaisse à l'écran.
- Tout en maintenant enfoncé le bouton ***Load***, appuyez sur ***Cancel•No***. L'écran demande DELETE<NOM DU FICHIER>?".
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour effacer le fichier de la disquette. Utilisez la même procédure pour effacer tout type de fichier d'une disquette.

Charger et Sauvegarder les Données du Séquenceur de l'EPS-16 PLUS

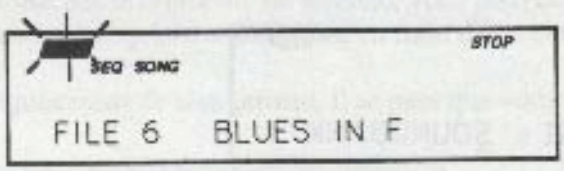
Il y a deux moyens de stocker les données du séquenceur de l'EPS-16 PLUS sur disquette :

- **Fichier Song.** Contient un morceau et toutes ses séquences. Charger un fichier Song depuis une disquette effacera complètement le contenu de la mémoire du séquenceur de l'EPS-16 PLUS, remplaçant ce qui s'y trouvait par le morceau et les séquences de la disquette.
- **Fichier Séquence Seule.** Ce type de fichier contient une seule séquence. Le fait de charger une seule séquence *n'effacera pas* les données du séquenceur alors en mémoire — la nouvelle séquence devient simplement une séquence supplémentaire dans la mémoire interne, et peut être sélectionnée ou utilisée que comme élément d'un morceau. Il peut y avoir huit séquences à la fois en mémoire.

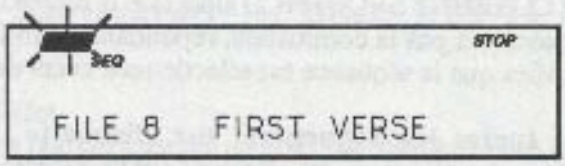
Charger une Seule Séquence ou un Morceau sur disquette

Ces deux types de fichiers sont accessibles sur la page LOAD/Seq•Song.

- Insérez la disquette contenant le fichier séquence dans le lecteur, puis appuyez sur ***Load***, puis sur ***Seq•Song***.
  L'indicateur LOAD clignote, indiquant que l'EPS-16 PLUS vous montre les fichiers.
- Appuyez sur le bouton ***Flèche Haut/Bas*** jusqu'à ce que le fichier à charger apparaisse à l'écran.



Lorsqu'un fichier Song est montré, l'indicateur SONG s'allume à côté de l'indicateur SEQ.



Lorsqu'un fichier Séquence Seule est montré, seul l'indicateur SEQ s'allume.

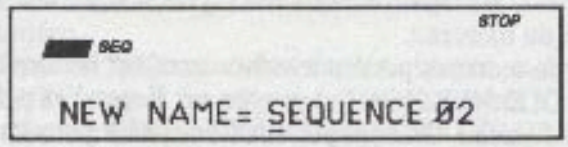
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour charger le fichier de séquence indiqué sur l'écran. Après le chargement d'un morceau ou d'une séquence, celui-ci est automatiquement sélectionné. Appuyez simplement sur ***Play*** pour l'écouter.

Important: Souvenez-vous que le chargement d'un morceau ou d'une séquence n'entraîne pas le chargement automatique des instruments aux emplacement corrects. Chaque piste de chaque séquence jouera quels que soient les instruments en place à ce moment-là. La seule manière d'être sûr que tout est bien en place est de sauvegarder le contenu de la mémoire (incluant le morceau) sous forme de banque..

Sauvegarder une Seule Séquence sur Disquette

Utilisez la commande SAVE CURRENT SEQUENCE pour sauvegarder une seule séquence.

- Sur la page EDIT/Seq•Song, assurez-vous que la séquence à sauver est sélectionnée.
- Insérez une disquette formatée dans le lecteur.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Seq•Song***.
- Appuyez sur le bouton ***Flèche Gauche/Droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique SAVE CURRENT SEQUENCE.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** .
- Modifiez le Nom de la séquence (si nécessaire):



L'afficheur indique le nom de la séquence en cours, le premier caractère étant souligné. Si vous voulez renommer la séquence, faites-le maintenant. Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou les boutons ***Flèche Haut/Bas*** pour modifier le caractère souligné, puis appuyez sur les boutons ***Flèche Gauche/Droite*** pour déplacer le curseur (tiret). (Si vous ne voulez pas renommer la séquence, passez à l'étape suivante).

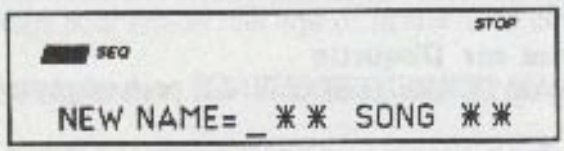
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'afficheur indique SAVING <NOM DU FICHIER> pendant la sauvegarde de la séquence.
- S'il y a déjà un fichier de séquence portant le même nom sur la disquette, l'afficheur demandera DELETE OLD VERSION ? Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour sauvegarder la séquence et remplacer l'ancienne. Ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.
- S'il n'y a pas assez de place sur la disquette, l'afficheur indiquera NO ROOM ON DISK. Sauvegardez la séquence sur une autre disquette (ou effacez certains fichiers de la disquette).

- Si vous essayez SAVE CURRENT SEQUENCE alors que le morceau est sélectionné, l'EPS-16 PLUS n'exécutera pas la commande, répondant USING SAVE SONG + ALL. A nouveau, vérifiez que la séquence est sélectionnée avant de la sauvegarder.

Sauvegarder un Morceau (avec toutes les Séquences) sur Disquette

Une fois le morceau créé, ou des changements effectués sur un morceau déjà existant, vous pouvez sauvegarder le morceau sur une disquette formatée EPS-16 PLUS. De plus, lors de la sauvegarde du morceau lui-même, la commande SAVE SONG + ALL SEQS sauvegardera toutes les séquences individuelles présentes en mémoire interne (qu'elles soient incluses dans le morceau ou pas). Pour sauvegarder un morceau :

- Insérez une disquette formatée dans le lecteur.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Seq•Song***.
- Appuyez sur le bouton ***Flèche Gauche/Droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique SAVE SONG + ALL SEQS.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** .
- Modifiez le Nom du Morceau (si nécessaire):



L'afficheur indique le nom du morceau en cours, le premier caractère étant souligné. Si vous voulez renommer le morceau, faites-le maintenant. Utilisez le curseur Data Entry ou les boutons ***Flèche Haut/Bas*** pour modifier le caractère souligné, puis appuyez sur les boutons ***Flèche Gauche/Droite*** pour déplacer le curseur (tiret). (Si vous ne voulez pas renommer le morceau, passez à l'étape suivante).

- Appuyez sur ***Enter•Yes***.L'afficheur indique SAVING <NOM DU MORCEAU> pendant la sauvegarde du morceau.
- S'il y a déjà un fichier de morceau portant le même nom sur la disquette, l'afficheur demandera DELETE OLD VERSION ? Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour sauvegarder le morceau et remplacer l'ancien. Ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.
- S'il n'y a pas assez de place sur la disquette, l'afficheur indiquera NO ROOM ON DISK. Sauvegardez le morceau sur une autre disquette (ou effacer certains fichiers de la disquette).
- Notez que le morceau et toutes les séquences en mémoire sont sauvés dans un seul fichier. Vous ne pourrez plus par la suite extraire une séquence d'un fichier Song, et la charger séparément. Si vous voulez accéder à une séquence particulière, vous devez la sauvegarder en utilisant la commande SAVE CURRENT SEQUENCE.

Effacer un Fichier de Morceau ou de Séquence d'une Disquette

L'effacement de fichiers d'une disquette se fait à partir du mode LOAD. Pour effacer un fichier Séquenceur de la disquette :

- Appuyez sur ***Load***, puis sur ***Seq•Song***.
- Appuyez sur l'un des boutons ***Flèches Haut/Bas***, jusqu'à ce que le fichier que vous voulez effacer apparaisse à l'écran.
- Tout en maintenant enfoncée la touche ***Load***, appuyez sur ***Cancel•No***. L'écran affiche DELETE <NOM DU FICHIER>?
- Appuyez sur ***Enter•Yes***.

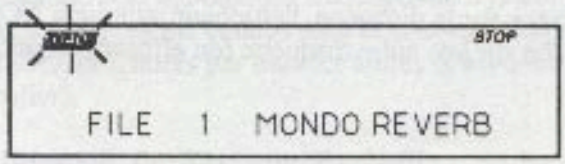
Charger et Sauvegarder les Effets EPS–16 PLUS

Charger un Effet

Vous pouvez charger un effet sur disquette dans la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS. L'effet sera chargé dans l'emplacement d'effet BANK, remplaçant celui qui s'y trouvait précédemment.

Insérez d'abord la disquette contenant un ou plusieurs effets, dans le lecteur.

- Appuyez sur ***Load***. L'indicateur LOAD clignote.
- Appuyez sur ***Effetcs***. L'afficheur indique :



Tant que l'indicateur LOAD clignote, l'EPS-16 PLUS vous montre les fichiers de la disquette. En appuyant sur les boutons ***Flèche Haut/Bas***, vous passez d'un fichier à l'autre. S'il n'y en a pas, l'écran indique NO EFFECTS.

Chaque fois qu'un fichier est indiqué, vous pouvez appuyer sur le bouton ***Flèche Gauche ou Droite*** pour voir la taille de ce fichier en Blocs (un Bloc = 256 échantillons; 4 Blocs = 1K échantillons). Appuyez à nouveau sur le bouton ***Flèche Gauche ou Droite*** pour revenir au nom du fichier.

- Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou le bouton ***Flèche Haut/Bas*** pour voir les différents fichiers présents sur la disquette. Chaque fichier possède son propre numéro.
- Cherchez l'effet que vous voulez charger, et appuyez sur ***Enter•Yes***. L'EPS-16 PLUS chargera cet effet dans l'emplacement d'effet BANK. Lorsque c'est terminé, l'afficheur indique DISK COMMAND COMPLETED.

Sauvegarder un Effet sur Disquette

Utilisez la commande SAVE BANK EFFECT pour sauvegarder un effet sur disquette. Si vous souhaitez le sauvegarder dans un fichier d'effet séparé, autre qu'un effet ROM ou qu'un Effet d'Instrument, vous devez d'abord copier l'effet dans la banque d'effet avec le paramètre COPY CURRENT EFFECT de la page COMMAND/Effects (voir *le Chapitre 4 — Effets*) puis le sauvegarder.

- Insérez une disquette formatée dans le lecteur.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***Effect***.
- Appuyez sur le bouton ***Flèche Gauche ou Droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique SAVE EFFECT.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** .
- Modifiez le Nom de l'Effet (si nécessaire):

L'afficheur indique le nom de l'effet, le premier caractère étant souligné. Si vous voulez renommer l'effet, faites-le maintenant. Utilisez le ***curseur Data Entry*** ou les boutons ***Flèche Haut/Bas*** pour modifier le caractère souligné, puis appuyez sur les boutons ***Flèche Gauche ou Droite*** pour déplacer le curseur (tiret). Répétez cette opération jusqu'à ce que le nom soit écrit. Si vous sauvegardez un effet ROM, son nom ne peut pas être modifié. (Si vous ne voulez pas renommer l'effet, passez à l'étape suivante).

- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'afficheur indique SAVING <NOM DU MORCEAU> pendant la sauvegarde de l'effet.
- S'il y a déjà un fichier d'effet portant le même nom sur la disquette, l'afficheur demandera DELETE OLD VERSION ? Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour sauvegarder l'effet et remplacer l'ancien. Ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.
- S'il n'y a pas assez de place sur la disquette, l'afficheur indiquera NO ROOM ON DISK. Sauvegardez l'effet sur une autre disquette (ou effacer certains fichiers de la disquette).

Remarque à propos de la Sauvegarde et du Chargement sur FLASHBANK et Disque Dur

Les paragraphes précédents traitent de la sauvegarde et du chargement de fichiers EPS-16 PLUS en utilisant le lecteur de disquette 3,5" intégré. Vous pouvez aussi utiliser la mémoire optionnelle FLASHBANK FB-1 ou FB-2 pour sauvegarder vos sons, ou encore un disque dur (par l'intermédiaire du kit SCSI SP-2 optionnel) pour sauvegarder vos sons, banques, séquences. La plupart des procédures de sauvegarde et de chargement sont identiques à celles effectuées sur disquette. Cependant, si vous utilisez ces appareils, veuillez vous référer au manuel d'utilisation qui les accompagne, pour les détails complémentaires.

Enregistrement de Données de Système Exclusif MIDI

Qu'est-ce que les Données de Système Exclusif ?

Quelques informations MIDI, comme les événements de jeu, les contrôleurs, les program changes, etc... sont compris par à peu près tous les équipements MIDI, quel que soit le fabricant. La particularité commune de recevoir et d'envoyer ces messages autorise l'utilisateur à jouer tout instrument MIDI à partir d'un autre instrument MIDI, de changer des programmes et des volumes à distance, de démarrer et d'arrêter des séquenceurs et des boîtes à rythmes ensemble, et plein d'autres applications miracles...

Il y a d'autres messages, que chaque fabricant a réservé pour les informations spécifiques d'une machine (ou d'une famille de machines). Ces messages spécifiques à une machine sont appelés des messages de System Exclusive (*Système Exclusif* ou *SysEx*), car ils ont été conçus pour être uniquement reconnus par un équipement particulier, et ignorés par tous les autres (c'est-à-dire qu'ils sont exclusifs à un système particulier).

Stockage des Données de Système Exclusif

Il n'est pas strictement nécessaire malgré tout pour le système récepteur de comprendre les données qu'il reçoit, si le but est de stocker ces données pour les recharger ultérieurement dans le système d'origine. L'EPS-16 PLUS peut recevoir tout message de Système Exclusif, jusqu'à 1 Megabyte, et le sauvegarder sur disquette, sans avoir la moindre notion de ce qu'il veut dire, ou du type de matériel d'où est issu le message. Quand vous voulez renvoyer les données à l'équipement d'origine, vous n'avez qu'à charger la disquette dans l'EPS-16 PLUS, qui retransmettra exactement ce qu'il a reçu.

L'enregistreur de Système Exclusif de l'EPS-16 PLUS vous permet de stocker des choses comme:

- Les programmes (patch) en mémoire de n'importe quel synthétiseur
- Les patterns d'une boîte à rythmes
- Les séquences en mémoire dans un séquenceur MIDI
- Les échantillons de boîtes à rythmes et des autres échantillonneurs
- Les programmes en mémoire de toute reverb ou effet qui utilisent le MIDI.

En bref, toute donnée MIDI, jusqu'à 1 Megabyte, qui peut être transmise d'un équipement à un autre peut être reçue et envoyée par l'EPS-16 PLUS. Avec l'EPS-16 PLUS, vous avez désormais une sauvegarde sur disquette pour tous vos équipements MIDI.

La Sauvegarde de Sonnées SysEx Utilise la Mémoire Interne

L'EPS-16 PLUS utilise sa mémoire interne comme "buffer" (mémoire tampon) pour stocker les messages SysEx, avant de les sauvegarder sur une disquette. Un "buffer" est une zone de mémoire ou les données sont stockées temporairement. Quand l'EPS-16 PLUS reçoit un "dump" (envoi) de données en Système Exclusif, il stocke ces données dans sa mémoire interne jusqu'à ce que vous ayez sauvé ces données sur disquette, ou que vous ayez annulé l'opération. Ceci a une importance capitale.

Important: *Vous devez sauvegarder tous les instruments, séquences et morceaux avant d'utiliser l'enregistreur de données SysEx pour sauver des données sur une disquette.*

En chargeant des données SysEx à partir de la disquette pour les transmettre à un équipement externe, vous n'effacerez pas forcément la mémoire interne. S'il y a assez de mémoire disponible, l'EPS-16 PLUS ne sera pas "dérangé". Par contre, s'il n'y a pas assez de mémoire disponible, vous serez amené à effacer des instruments, jusqu'à ce qu'il y ait assez de mémoire.

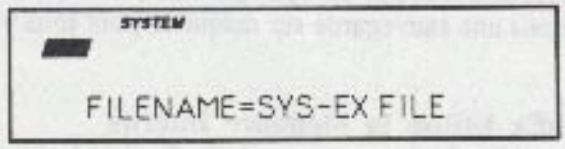
Sauver les données SysEx provenant d'un appareil MIDI externe

Pour utiliser le lecteur de disquette de l'EPS-16 PLUS pour stocker des données provenant d'un appareil externe, il faut suivre trois étapes:

1) Tout d'abord, l'EPS-16 PLUS doit être prêt à recevoir des données via MIDI.
2) Ensuite, il faut envoyer les données de l'appareil externe vers l'EPS-16 PLUS.
3) Enfin, stocker les données sur disquette avec le lecteur de l'EPS-16 PLUS.

Pour sauvegarder des données de Système Exclusif provenant d'un appareil MIDI externe :

- Connectez le MIDI Out de l'appareil émetteur au MIDI In de l'EPS-16 PLUS.
- Insérez une disquette 3,5" double-face formatée dans le lecteur de l'EPS-16 PLUS.
- Appuyez sur ***Command***, puis sur ***System•MIDI***.
- Appuyez plusieurs fois sur le bouton ***Flèche Droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique MIDI SYS-EX RECORDER.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** . L'écran affiche MUST ERASE MEMORY OK? (Je dois effacer la mémoire, d'accord?) pour vous avertir que tout instrument, banque, séquence et morceau présent en mémoire sera perdu. Cependant, il n'est pas encore trop tard pour quitter et sauvegarder la mémoire interne intacte. Appuyez maintenant sur ***Cancel•No*** pour revenir à la page COMMAND/Sytem•MIDI sans avoir effacé quoi que ce soit, de manière à sauvegarder sur disquette avant de continuer.
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'écran affiche WAITING... (En attente). L'EPS-16 PLUS est prêt à enregistrer tous les messages de Système Exclusif qu'il recevra.
- Envoyez les données SysEx à partir de l'équipement externe vers l'EPS-16 PLUS. L'écran affiche RECEIVING... (En cours de réception), pendant que les données de Système Exclusif sont reçues.
- Si les données ont été reçues avec succès, l'EPS-16 PLUS affichera CANCEL=QUIT ENTER=SAVE (Cancel=Quitter Enter=Sauvegarder).
- Appuyez sur ***Enter•Yes***, pour sauvegarder les données MIDI sur disquette, l'écran affiche:



- Nommez votre fichier SysEx (12 caractères) en utilisant le ***curseur Data Entry*** ou les boutons ***Flèche Haut/Bas*** pour modifier le caractère souligné, puis appuyez sur les boutons ***Flèche Gauche/Droite*** pour déplacer le curseur (tiret).
- Appuyez sur ***Enter•Yes***. L'afficheur indique SAVING <NOM DU FICHIER> pendant la sauvegarde des données. Ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.
- S'il y a déjà un fichier SysEx portant le même nom sur la disquette, l'afficheur demandera DELETE OLD VERSION ? Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour sauvegarder le fichier et remplacer l'ancien. Ou appuyez sur ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

- Une fois le fichier sauvegardé, l'EPS-16 PLUS revient à l'écran FILENAME = <NOM DE FICHIER>, de manière à ce que vous puissiez faire une sauvegarde de sécurité des données SysEx sur une autre disquette, si vous le souhaitez. Appuyez sur Cancel•No (ou sur n'importe quel bouton du panneau avant) pour sortir.

Messages: Si pendant la réception des données SysEx, l'EPS-16 PLUS affiche STATUS=INCOMPLETE, cela signifie qu'il n'a pas reçu le message "End Of Exclusive" à la fin du message de Système Exclusif. Ceci indique que l'appareil externe n'a pas transmit le message complet, pour diverses raisons. Appuyez sur Cancel•No et recommencez.

Si l'EPS-16 PLUS affiche STATUS=MEMORY FULL, cela signifie que sa mémoire (buffer) est remplie par les données qu'il a reçues. (La quantité maximum qu'il peut recevoir est de 192 blocs pour un EPS-16 PLUS standard, 576 blocs avec l'extension mémoire optionnelle). Après avoir reçu ce message de Mémoire Pleine, vous pouvez encore sauvegarder le fichier, mais il est pratiquement certain que le dernier message SysEx reçu sera incomplet et qu'il ne sera pas reçu avec succès lorsqu'il sera retransmis.

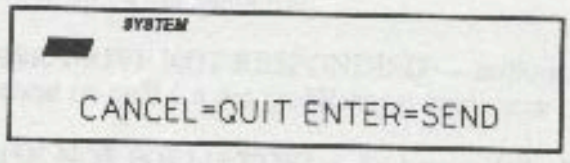
Charger des données SysEx d'une disquette vers un appareil externe

Une fois que vous avez sauvegardé un message SysEx provenant d'un appareil MIDI externe, vous pouvez le renvoyer à l'instrument d'origine en suivant ces trois étapes :

1) Tout d'abord, préparez le ou les appareil(s) récepteur(s) à recevoir les messages SysEx via MIDI.
2) Ensuite, chargez les données sur disquette dans la mémoire interne de l'EPS-16 PLUS.
3) Enfin, envoyez les données à ou aux appareil(s) depuis l'EPS-16 PLUS.

Pour Charger (et Transmettre) des données de Système Exclusif sur disquette:

- Connectez le MIDI Out de l'EPS-16 PLUS sur le MIDI In de l'appareil récepteur.
- Activez les appareils qui ont un switch ou un paramètre permettant ou non la réception de message SysEx. Consultez le manuel d'utilisation de chaque appareil.
- Insérez la diquette contenant les données SysEx dans le lecteur.
- Appuyez sur ***Load***, puis sur ***System•MIDI***.
- Appuyez plusieurs fois sur le bouton Flèche haut/Bas pour faire défiler les fichiers.
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** . L'écran affiche LOADING <NOM DU FICHIER> pendant que l'EPS-16 PLUS charge les données SysEx de la disquette dans sa mémoire interne. Lorsque c'est terminé, l'afficheur indique (Cancel=Quitter Enter=Envoyer):



- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour envoyer le fichier SysEx à l'équipement récepteur. L'afficheur indique SENDING DATA... Lorsque c'est terminé, l'écran revient à CANCEL=QUIT ENTER=SEND.

- Vérifiez que le(s) instrument(s) récepteur(s) ont bien reçu les données. Si ce n'est pas le cas, vérifiez :
  > que les connections MIDI sont correctes (MIDI Out de l'EPS-16 PLUS au MIDI In de l'appareil récepteur).
  > que le(s) appareil(s) récepteur(s) sont bien aptes (activés) à recevoir des messages SysEx.
  > que le(s) appareil(s) récepteur(s) sont bien réglés sur le même canal MIDI de base que lorsque les données ont été initialement envoyées à l'EPS-16 PLUS.
- Vous pouvez transmettre à nouveau les données, en appuyant sur ***Enter•Yes***, au cas où les données auraient été mal reçues pour une raison quelconque.
- Une fois les données reçues avec succès par l'équipement externe, appuyez sur ***Cancel•No***. L'EPS demande RESAVE FILE TO DISK? (Re-sauvegarder le fichier sur disquette?)
- Appuyez sur ***Enter•Yes*** pour sauver le fichier SYS-EX sur disquette, ou sur ***Cancel•No***.

Messages Disquette de l'EPS–16 PLUS

MESSAGES D'AVERTISSEMENT

Les messages d'avertissement sont affichés pendant une seconde et indiquent soit la réussite d'une opération, soit des conditions mauvaises mais non fatales rencontrées pendant une opération sur disquette.

- DISK COMMANDE COMPLETED — Opération sur disquette terminée avec succès.
- DISK WRITE-PROTECTED — Apparaît pendant une opération de sauvegarde (SAVE) ou de d'effacement (DELETE) si la disquette est protégée contre l'écriture.
- DISK HAS BEEN CHANGED — Apparaît lorsque vous commencez à charger (LOAD), sauvegarder (SAVE) ou effacer (DELETE) alors que la disquette se trouvant dans le lecteur a été changée depuis la dernière fois où l'EPS-16 PLUS a chargé un répertoire de disquette.
- DISK DRIVE NOT READY — Indique habituellement qu'il n'y a pas de disquette dans le lecteur, bien que cela puisse aussi indiquer qu'il y a des problèmes mécaniques si le message persiste.
- NOT ENOUGH DISK SPACE — Indique qu'il n'y a pas assez de secteurs disponibles sur la disquette ou sur le disque dur pour sauvegarder le fichier.
- FILE DOES NOT EXIST — Apparaît lorsque vous essayez de charger ou d'effacer alors que l'afficheur indique FILE=NO <TYPE DE FICHIER>.
- NO SYS-EX DATA TO SAVE — Indique qu'il n'y a pas de données à sauvegarder dans l'enregistreur de SysEx.
- FILE TOO LARGE TO LOAD — Indique que les données de séquence du fichier sur disquette ne peuvent pas tenir dans la mémoire. Effacez des séquences ou des morceaux pour faire de la place. Si cela ne fait rien, c'est que le fichier a été sauvegardé sur un appareil disposant d'une extension mémoire.

MESSAGES D'ERREUR

Les messages d'erreur sont toujours accompagnés de la demande PRESS ANY BUTTON TO CONTINUE..., et restent à l'écran jusqu'à ce qu'un bouton soit pressé. Ces messages indiquent que des erreurs importantes ont interrompu une opération sur disquette. Ces erreurs peuvent empêcher la sauvegarde ou le chargement correct des données du ou des fichier(s).

- DISK DRIVE NOT RESPONDING — Indique qu'il n'y a pas de disquette dans le lecteur ou qu'il y a des problèmes mécaniques.
- DISK NOT FORMATTED — Le format de la disquette n'a pas été reconnu, la disquette est soit vierge, soit formatée sur un autre système.
- NOT ESP-16 PLUS DISK — Le format de disquette a été reconnu, mais la disquette ne contient pas de données EPS-16 PLUS.

- DISK ERROR - WRITE VERIFY — Pendant une opération de sauvegarde, les données écrites n'ont pas été vérifiées. Ceci indique probablement qu'un secteur est mauvais sur la disquette. Le fichier peut être inutilisable.

- DISK ERROR - LOST DATA — Pendant une opération de lecture, le système n'a pas lu certaines données sur la disquette. Indique probablement un problème de hardware. Le fichier peut être inutilisable.

- FILE OPERATION ERROR — Une des nombreuses erreurs possibles et fatales, qui surviennent pendant une opération sur disquette. Probablement à cause d'un problème hardware ou d'une erreur logicielle, ou encore d'une mauvaise disquette.

- DISK ERROR - BAD DATA — Pendant une opération sur un fichier, le CRC (code de vérification d'erreur) du bloc de données était incorrect. Ceci indique probablement qu'un secteur est mauvais sur la disquette. Le fichier peut être inutilisable.

- DISK ERROR - BAD FAT — Pendant une opération sur un fichier, le bloc CRC ou FAT (File Allocation Table) était incorrect. Ceci indique probablement qu'un secteur est mauvais sur la disquette. Le fichier peut être inutilisable.

- DISK ERROR - BAD DEVICE ID — Pendant une opération sur un fichier, le CRC du bloc Device ID (Identification de l'appareil) était incorrect. Ceci indique probablement qu'un secteur est mauvais sur la disquette. Le fichier peut être inutilisable.

- FORMAT FAILED - BAD DISK — Pendant le formatage, un mauvais secteur a été détecté sur la disquette. La disquette est défectueuse et ne peut être utilisée.

- OS NOT ON DISK — Le système ne peut charger le fichier OS (Operating System ou Système d'Exploitation). Le fichier peut être inutilisable.

- DISK COPY NOT COMPLETED — Apparaît si ***Cancel•No*** est enfoncé pendant une procédure de copie de disquette.

Appendice — Implémentation de l'EPS–16 PLUS

L'EPS–16 PLUS dispose d'une implémentation MIDI (Musical Instrument Digital Interface) complète. Pour les applications normales, vous trouverez toutes les informations concernant les fonctions MIDI de l'EPS–16 PLUS dans ce manuel. Vous pouvez aussi vous reporter à la Fiche d'Implémentation MIDI, page suivante, pour un résumé de cette implémentation MIDI.

Si vous écrivez un programme informatique pour communiquer avec l'EPS–16 PLUS via MIDI, ou si vous avez besoin de la Spécification MIDI complète de l'EPS–16 PLUS, elle est disponible sans frais auprès de:

ENSONIQ Corp
MIDI Specification Desk
155 Great Valley Parkway
Malvern, PA 19355

Joingnez à votre demande écrite vos nom et adresse, et indiquez que vous souhaitez recevoir un exemplaire de "EPS–16 PLUS External MIDI Specification." Vous recevrez ce document dans un délai de 2 à 3 semaines.

MODELE: EPS–16 PLUS **Fiche d'Implémentation MIDI** **Version: 1.0**

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de Base	Par Défaut Canal	1 1 - 16	1 1 - 16	
Mode	Par Défaut Messages Modifié	1 X X	1, 3, 4, Multi X X	mémorisé (Contrôleurs Globaux en Mode MONO)
Numéro de Note	Joués	21 - 108	21 - 108	
Vélocité	Note ON Note OFF	O X*	O X	
After Touch	Par Touche Par Canal	O O	O O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change		1 - 95 1 Molette de Modulation 4 Pédale 6 Données 7 Volume 70 Patch Select en Cours 100 Param Select Enregistré 101 Param Select Enregistré	1 - 95 1 Molette de Modulation 4 Pédale 6 Données 7 Volume 70 Patch Select en Cours 100 Param Select Enregistré 101 Param Select Enregistré	programmable
Prog Change	N° réels	0 - 127	0 - 23 0 - 39	OMNI, POLY & MONO A MULTI & MONO B
Système Exclusif		O	O	
Système Commun	: Song Pos : Song Select : Accord	O O X	O O X	
Système Temps réel	: Horloge : Commandes	O Horloge O Start, Stop, Cont	O Horloge O Start, Stop, Cont	
Mes-sages Aux.	: Local On/Off : All Notes Off : Active Sense : Reset	X X X X	X O ** X X	
Notes	* Une vélocité Note Off de 64 est toujours envoyé à toutes les touches. ** Reconnu par l'appareil en rack seulement.			

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2: OMNI ON, MONO** O : OUI
Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4: OMNI OFF MONO** X : NON

INSTRUCTIONS CONCERNANT LES RISQUES D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION OU DE BLESSURES.

IMPORTANTES INSTRUCTIONS DE SECURITE

ATTENTION - Lors de l'utilisation de matériels électriques, certaines précautions essentielles doivent être prises, dont les suivantes:

1. Bien lire les instructions avant d'utiliser le matériel.

2. Pour réduire le risque d'accident, surveillez les enfants quand l'appareil est utilisé près d'eux.

3. Ne pas utiliser l'appareil à proximité de l'eau, par exemple près d'une baignoire, douche, salle de bains, sur un sol humide, une cuisine, ou près d'une piscine ou lieu similaire.

4. Ce matériel doit être utilisé avec un support ou un stand recommandé par le constructeur.

5. Ce matériel, utilisé soit de façon autonome, ou avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores importants pouvant provoquer une perte d'acuité auditive. Il est conseillé de ne pas utiliser trop longtemps l'appareil à un niveau sonore important, ou a un niveau sonore inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des sifflements dans les oreilles, nous vous conseillons de consulter rapidement un médecin ou un spécialiste.

6. L'instrument doit être placé dans un endroit ne gênant pas sa ventilation.

7. L'instrument ne doit pas être placé à proximité de sources de chaleur telles que radiateurs, chauffages ou autres sources produisant de la chaleur.

8. L'instrument doit être relié à une prise de courant correspondant aux caractéristiques du secteur décrites dans les instructions d'utilisation, ou comme indiqué sur le matériel.

9. Cet instrument peut être équipé d'une prise secteur polarisée (une broche étant plus large que les autres). Ceci correspond à une mesure de sécurité. Si vous ne pouvez pas brancher cette prise dans votre prise secteur, contactez un électricien afin de remplacer votre prise secteur. Ne pas modifier ou remplacer la prise d'origine de l'instrument.

10. Le cordon secteur de l'instrument doit être débranché si vous n'utilisez pas l'appareil pendant une longue période.

11. Faites très attention à ce que des objets, ou des liquides ne tombent pas ou ne se répandent pas dans l'instrument.

12. Cet instrument doit être examiné par personnel qualifié quand:

    a. Le cordon secteur ou sa prise sont endommagés.
    b. Quand des objets ou des liquides sont tombés à l'intérieur.
    c. Quand l'instrument a été exposé à la pluie.
    d. Si l'instrument ne semble pas fonctionner normalement, que des modifications importantes semblent apparaître dans ses caractéristiques.
    e. Si l'instrument a reçu un choc, et qu'il a été endommagé.

13. N'essayez de dépanner vous-même l'instrument au-delà de ce qui est autorisé et expliqué dans les instructions de maintenance. Faites appel à un service technique qualifié.