

IMPORTANT PLEASE READ BEFORE INSTALLATION!

E-MU Emulator X Desktop Sampling System

ReadMeUS.txt, 19-June 2005

Thank you for purchasing the E-MU Emulator X or Proteus X. Should you encounter any difficulty with the installation, please call E-MU Customer Support at:

North America: 405-743-0464

Europe (10:30-19:00 CET)

English: +353 1 433 3201

French: +353 1 433 3221

German: +353 1 438 0001

Japan: <http://japan.creative.com/support/contact/>

The following are notes that you should be aware of before installing the E-MU PatchMix DSP software, E-MU Digital Audio System device drivers and E-MU Emulator X or E-MU Proteus X software.

IMPORTANT INFORMATION FOR AUDIGY, AUDIGY 2 AND AUDIGY 2 ZS OWNERS

IF YOU OWN OR HAVE EVER OWNED AN AUDIGY SERIES SOUND CARD READ THIS NOW!

After installing the E-MU 1010 PCI card, the Windows device manager may IMMEDIATELY attempt to install older Creative drivers.

It is CRITICAL that you CANCEL the operation when one of the following dialogs appear:

- For Windows XP - A "Found New Hardware Wizard" dialog will appear.
- For Windows 2000 - A "Microsoft Digital Signature" warning dialog will appear.

Once you have cancelled this operation, you may safely install the E-MU Digital Audio System Software using the Software/Driver Installation CD-ROM.

Note: If you follow this procedure, it is not necessary for you to uninstall the older Creative driver. Both products should now function properly. If you mistakenly fail to click CANCEL and the older Creative driver is installed, please contact E-MU Customer Support for assistance.

NOTES ON INSTALLATION

IMPORTANT

INSTALL DIGITAL AUDIO SYSTEM HARDWARE & SOFTWARE BEFORE INSTALLING THE EMULATOR X OR PROTEUS X

The Emulator X /Proteus X software requires the presence of the Digital Audio System hardware in order to be installed. See the instructions that came with the Digital Audio System.

**** IF AT ANY TIME DURING THIS INSTALLATION YOU SEE NO RESPONSE: ****

Use the Alt-Tab feature to select other applications. One of them may be the Microsoft Digital Signature warning. It is possible for this warning to appear behind the installation screen.

REGISTRATION

After installing the Digital Audio System during the installation process, you will be asked to register. It is important that you DO NOT register until after you install the Emulator X software. After installing Emulator X, you will be asked to register either Emulator X or Emulator X Studio, depending on the product that you have purchased.

NEW FEATURES & IMPROVEMENTS

POLY KEY ASSIGN GROUPS

Several new assign groups have been added to the Assign Groups in the Voice Processing section. These new Key Assign groups limit the number of times a voice will be duplicated when the same key is repeatedly pressed. The Poly Key Groups limit polyphony per key instead of per channel and allow you to make better use of the available polyphony of the instrument.

When using the default setting of “Poly All”, repeatedly playing a single key can eat up large numbers of voices, especially with pianos, cymbals, snares and other sounds where the envelope release parameter is used. The new Key Assign Groups allow you to impose a limit (1, 2, 3, 4, 6 or 8) on the number of simultaneous notes that a single key will trigger.

The polyphony count is noted in the Poly Key item (8, 6, 4, 3, 2, 1)—Poly Key 8 limits the voice count to 8 voices per key (16 for stereo), Poly Key 4 limits the voice count to 4 voices per key (8 for stereo), Poly Key 2 limits the voice count to 2 voices per key (4 for stereo).

In addition, there are four different “bins” for each voice group labelled A, B, C, D. These four bins keep completely separate voice counts and allow complex control of polyphony. For example, if 3 voices are assigned to a single key, 1 voice could be assigned to a 1-voice group and the other 2 voices could be assigned to a 8-voice group. The 1-voice will retrigger itself on each key press, while the 2 voices assigned to the 8-voice group will be allowed to ring out, producing a chorus effect.

As another example, suppose you had 4 voices assigned to a key and wanted to limit the polyphony of the key to 4 notes ($4 \times 4 = 16$ voices max). By assigning each of the four voices to a different 4-voice bin, each voice on the key is allowed to play only four simultaneous notes.

An Example

The new Poly Key Group feature is designed for building more efficient presets from the ground up, but if you have an existing preset which seems to be consuming too much polyphony, you can try this quick fix which will work in many (but not all) cases:

1. Select the preset and **Duplicate** it.
2. Using the Copy, go to Voices and Zones and **Select All**.
3. Go to Voice Processing and set the Assign Group to **Poly Key 2A** (or maybe even Poly Key 1A).
4. Play the preset—if it sounds too dry— change the setting to **Poly Key 3A**.
5. Go to the original preset and **play C3** over and over while watching the voice display at the bottom of the Emulator X/Proteus X screen.
6. Do the same with your new preset to see the polyphony savings and make sure that you haven't altered the sound of the preset in a negative way.
7. Experiment with the different groups to get the best sound with the least resources.

CYCLE GROUPS

The CC Windows in the Voices and Zones section have been enhanced with several new voice cycling options. The Cycle Group feature is a very exciting one because it allows for much more realistic and natural-sounding presets than previously possible with a sampler. When you hear, for example, the same snare drum sample being played throughout a piece of music, it is very obvious that you're listening to a sampler, not a real drummer. But if you alternate between three or four similar, but not identical, snare samples, the increase in realism is quite dramatic. Brass and string samples also benefit greatly from Cycle Groups.

In the simplest use case, you could use this feature to alternate between two different voices each time a key is pressed (Cycle 2-Key). The first time a key is pressed a value of 0 is generated. The next time the same key is pressed, a value of 127 is generated, then 0-127-0-127, etc. These values are used as control sources for the CC Window to determine which voice will sound. Cycle 3 and Cycle 4 groups sequence three and four values respectively. Because the generated values are sources for the CC Windows, crossfades and complex cross-switching are possible.

Channel Cycle Groups rotate the value each time a note is played on the MIDI channel. **Key** Cycle Groups rotate the value each time a note is played on the same key.

- **Random.** At note on, per channel, a random value between 0 & 127 will be generated as the source for the CC Window.
- **Cycle 2 (Channel)** . . A value of 0 or 127 is generated each time a note event occurs on the **Channel**. The two numbers alternate each time a note event occurs on the channel. This value is used as the source for the CC Window.
- **Cycle 3 (Channel)** . . A value of 0, 64 or 127 is generated each time a note event occurs on the **Channel**. The generated value cycles sequentially through 0, 64 and 127 with each new note event on the channel. This value is used as the source for the CC Window.
- **Cycle 4 (Channel)** . . A value of 0, 42, 85 or 127 is generated each time a note event occurs on the **Channel**. The generated value cycles sequentially through 0, 42, 85 and 127 with each new note event on the channel. This value is used as the source for the CC Window.
- **Cycle 2 (Key).** A value of 0 or 127 is generated each time a note event occurs on the **Key**. The two numbers alternate each time a note event occurs on the key. This value is used as the source for the CC Window.
- **Cycle 3 (Key).** A value of 0, 64 or 127 is generated each time a note event occurs on the **Key**. The generated value cycles sequentially through 0, 64 and 127 with each new note event on the key. This value is used as the source for the CC Window.
- **Cycle 4 (Key).** A value of 0, 42, 85 or 127 is generated each time a note event occurs on the **Key**. The generated value cycles sequentially through 0, 42, 85 and 127 with each new note event on the key. This value is used as the source for the CC Window.

An Example

Here's a simple example to show you how to set up the cycle groups. In preparation, please load the **Proteus X Composer** bank, open the **Presets** folder, and select preset **035:Fing&Harms** from the tree.

1. **Open the preset** in the tree by clicking the + symbol next to the keyboard icon.
2. Select **Voices and Zones** in the tree by clicking on it. The Key Window appears with two voices (HardFinger A#0 and BassHarm G4).
3. **Extend the Key Range** of both voices so they cover the entire keyboard (drag the bars).
4. Next, select new samples for both voices. (Click on the sample button and choose a new sample). It doesn't matter which two samples you choose as long as they are clearly distinguishable from each other.
5. Click on the **CC Win1** button. The Continuous Controller Window 1 appears.
6. Click the **Assign** buttons and select **Cycle 2(Key)** for both voices.
7. The final step is to set the CC Window range. Drag the right end of Voice 1's bar to the left. It doesn't matter how far you drag it, as long as it doesn't include the value of 127.

8. Drag the left end of Voice 2's bar to the right. It doesn't matter how far you drag it, as long as it doesn't include the value of 0.
9. Now play the keyboard. The voices should alternate each time you play the same key.
10. Select **Cycle 2(Channel)** for both voices. Now the voices will alternate whenever you play a new key on the channel, regardless of which key you are playing.
11. To use Cycle 3 or Cycle 4, adjust the CC Window range for each voice so that it encompasses the intermediate values generated by these options (0, 64, 127 or 0, 42, 85, 127).

MIDI NOTE-ONS ARE NOW SAMPLE-ACCURATE

Incoming MIDI Note-on messages are now sample-accurate in VSTi mode. This greatly improves note timing when playing back sequences.

ALL SOUND OFF

The MIDI All Sound Off command is now implemented for the effect processors. This command immediately terminates all sound from the synthesizer and clears the effect processors of all sound data. The All Sound Off command is automatically initiated when the sequencer transport **Stop** is pressed. It can also be manually invoked from the **Option** menu or by pressing **Ctrl+Pause** on the computer keyboard.

Tip: Leaving a few seconds of blank space at the end of your sequence or recording will allow the reverb tails and other effects to die away naturally, rather than being suddenly being cut off by the All Sound Off command.

DEFAULT HEADROOM SETTING CHANGED

The default headroom setting has been changed from -15 dB to -7 dB. This value increases the overall volume of the instrument while still maintaining a reasonable amount of headroom to prevent clipping.

OTHER IMPROVEMENTS

- Fixed problems with directory persistence in Acquire and Preset Export file dialogs
- Fixed Preset/Sample/Multisetup ID rolls over at 65536
- Fixed Multisetup Menu access to FX Templates doesn't work
- Fixed the bug where selecting <None> in Object Select dialog does not audition
- Added "Organize Templates" command to Multisetup menu
- Auditioning a preset from the Object Select dialog no longer marks a bank as dirty
- Corrected problems with bank icons after executing VSTis

COPYRIGHT:

Copyright (c) 2005 E-MU Systems. All rights reserved.

IMPORTANT — À LIRE AVANT L'INSTALLATION !

Système d'échantillonnage E-MU Emulator X Desktop

ReadMeFr.txt, 19 juin 2005

Merci d'avoir choisi l'Emulator X ou le système Proteus X d'E-MU. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation, contactez l'assistance technique E-MU au :

Amérique du nord : 405-743-0464

Europe (10:30-19:00 CET)

Anglais : +353 1 433 3201

Français : +353 1 433 3221

Allemand : +353 1 438 0001

Japonais : <http://japan.creative.com/support/contact/>

Prenez le temps de lire les remarques suivantes avant l'installation du logiciel PatchMix DSP E-MU, des pilotes E-MU Digital Audio System et du logiciel Emulator X ou Proteus E-MU.

INFORMATIONS IMPORTANTES POUR LES PROPRIÉTAIRES DE CARTES AUDIGY, AUDIGY 2 ET AUDIGY 2 ZS

SI VOUS POSSÉDEZ, OU SI VOUS AVEZ DÉJÀ POSSÉDÉ UNE CARTE AUDIGY, LISEZ CECI !

Après avoir installé la carte PCI E-MU 1010, il se peut que le gestionnaire de périphériques de Windows essaye IMMÉDIATEMENT d'installer des Drivers Creative plus anciens.

Il est très IMPORTANT d'ANNULER la procédure si l'une des fenêtres suivantes s'affiche :

- Avec Windows XP - "Nouveau périphérique trouvé".
- Avec Windows 2000 – Une fenêtre "Signature numérique Microsoft" s'affiche.

Une fois cette opération annulée, vous pouvez sans problème installer le logiciel Digital Audio System E-MU à l'aide du CD-ROM Software/Driver Installation.

Remarque : Si vous suivez cette procédure, il n'est pas nécessaire de désinstaller l'ancien Driver Creative. Les deux produits devraient fonctionner correctement. Si vous oubliez d'appuyer sur CANCEL (ANNULER) et si l'ancien Driver Creative est installé, contactez l'assistance technique d'E-MU.

REMARQUES SUR L'INSTALLATION

IMPORTANT

INSTALLEZ LA CARTE DIGITAL AUDIO SYSTEM ET LE LOGICIEL AVANT D'INSTALLER L'EMULATOR X OU LE PROTEUS X.

Le logiciel Emulator X/Proteus X nécessite la présence de la carte Digital Audio System pour s'installer. Consultez les instructions fournies avec la carte Digital Audio System.

**** SI LORS DE CETTE INSTALLATION, VOUS N'OBTENEZ AUCUNE RÉPONSE :****

Utilisez le raccourci Alt-Tab pour sélectionner d'autres applications. Il se peut que l'une de ces applications soit la fenêtre d'avertissement de signature numérique Microsoft. Il est possible que cette fenêtre s'affiche sous l'écran d'installation.

ENREGISTREMENT

Après avoir installé la carte Digital Audio System, une fenêtre vous demande de vous enregistrer. Il est important DE NE PAS VOUS ENREGISTRER avant d'avoir installé le logiciel Emulator X. Après avoir installé Emulator X, une fenêtre vous demande d'enregistrer Emulator X ou Emulator X Studio, selon le produit que vous avez acheté.

NOUVELLES FONCTIONS ET AMÉLIORATIONS

NOUVEAUX GROUPES D'ASSIGNATION POLY KEY

Nous avons ajouté plusieurs nouveaux groupes d'assignation à la fonction Assign Groups de la section Voice Processing. Ces nouveaux groupes Key Assign limitent le nombre de fois qu'une voix est dupliquée lorsque vous appuyez plusieurs fois sur la même note. Les groupes Poly Key limitent la polyphonie par touche plutôt que par canal et vous permet d'optimiser la polyphonie disponible de l'instrument.

Lorsque vous utilisez le réglage par défaut "Poly All", le fait de jouer une même note de façon répétitive peut utiliser un nombre important de voix, notamment avec les sons de pianos, les cymbales, les caisses claires et autres sons pour lesquels le paramètre Envelope Release est utilisé. La nouvelle fonction Key Assign Groups vous permet d'imposer une limite (1, 2, 3, 4, 6 ou 8) au nombre de notes simultanées déclenchables par une même touche.

La polyphonie est indiquée dans la zone Poly Key (8, 6, 4, 3, 2, 1) — Poly Key 8 limite la valeur à 8 voix par note (16 en stéréo), Poly Key 4 limite la valeur à 4 voix par note (8 en stéréo), Poly Key 2 limite la valeur à 2 voix par note (4 en stéréo).

De plus, il y a quatre "sous-groupes" pour chaque groupe de voix appelés A, B, C, D. Ces quatre sous-groupes comptent séparément le nombre de voix et permettent un contrôle complexe de la polyphonie. Par exemple, si vous avez assigné 3 voix à une touche, 1 voix peut être assignée à un groupe de 1-voix et les deux autres 2 voix peuvent être assignées à un groupe de 8-voix. Le groupe de 1-voix se redéclenche à chaque pression sur la note, alors que les 2 voix assignées au groupe de 8-voix peuvent continuer à sonner, produisant un effet de Chorus.

Un autre exemple : imaginons que vous ayez assigné 4 voix à une touche et que vous souhaitiez limiter la polyphonie de la touche à 4 notes ($4 \times 4 = 16$ voix, max). En assignant chacune des quatre voix à un sous-groupe de 4-voix différent, chaque voix de la touche est autorisée à ne jouer que quatre notes simultanées.

Un exemple

La nouvelle fonction Poly Key Group est conçue pour élaborer des Presets optimisés, mais si vous avez déjà un Preset qui semble abuser de la polyphonie, procédez comme suit (cette solution ne fonctionne pas nécessairement à chaque fois) :

1. Sélectionnez le Preset et **dupliquez-le**.
2. Utilisez la fonction Copy, allez dans Voices et Zones et sélectionnez **Select All**.
3. Allez dans Voice Processing et réglez le paramètre Assign Group sur **Poly Key 2A** (voire Poly Key 1A).
4. Jouez le Preset — si le son est trop sec — utilisez le réglage **Poly Key 3A**.
5. Allez dans le Preset original et **jouez un Do 3** de façon répétée jusqu'à ce que s'affiche le nombre de voix en bas de l'écran de l'Emulator X/Proteus X.
6. Faites la même chose avec votre nouveau Preset pour voir les économies de polyphonie et pour vérifier que le résultat n'est pas pire qu'avant.
7. Essayez différents groupes pour obtenir le meilleur résultat tout en utilisant le moins de ressource possible.

GROUPES DE CYCLES

Les fenêtres CC des sections Voices et Zones ont été améliorées et disposent de nouvelles options de cycle de voix. La fonction Cycle Group est très intéressante, car elle permet la création de Presets au son plus naturel et réaliste qu'il n'a jusqu'alors été possible d'obtenir avec un échantillonneur. Lorsque vous entendez, par exemple, le même son de caisse claire dans tout un morceau, il est évident que vous écoutez un échantillonneur, et pas un vrai batteur. Mais si vous utilisez trois ou quatre échantillons de caisse claire similaires mais non identiques, le gain en réalisme est vraiment impressionnant. Les échantillons de cuivres et de cordes bénéficient également largement de la fonction Cycle Groups.

Dans le cas le plus simple, vous pouvez utiliser cette fonction pour alterner entre deux voix à chaque fois que vous appuyez sur une touche (Cycle 2-Key). Lors de la première pression, la valeur 0 est générée. La fois suivante, la valeur 127 est générée, puis 0-127-0-127, etc. Ces valeurs servent à contrôler les sources du paramètre CC Window pour déterminer quel son est joué. Les groupes Cycle 3 et Cycle 4 génèrent une séquence de trois ou quatre valeurs. Du fait que les valeurs générées sont la source du paramètre CC Windows, il est possible de créer des Crossfades et des transitions complexes.

Le paramètre **Channel** Cycle Groups modifie la valeur à chaque fois que vous jouez une note sur le canal MIDI. Le paramètre **Key** Cycle Groups modifie la valeur à chaque fois que vous jouez la même note.

- **Random**. Lors du Note On, par canal, une valeur aléatoire comprise entre 0 et 127 est générée comme source CC Window.
- **Cycle 2 (Channel)** . . Une valeur de 0 ou 127 est générée à chaque message de Note On sur le **canal**. Les deux valeurs alternent à chaque réception d'un message de Note On sur le canal. Cette valeur est utilisée comme source CC Window.
- **Cycle 3 (Channel)** . . Une valeur de 0, 64 ou 127 est générée à chaque message de Note On sur le **canal**. La valeur générée alterne en séquence entre 0, 64 et 127 à chaque réception d'un message de Note On sur le canal. Cette valeur est utilisée comme source CC Window.
- **Cycle 4 (Channel)** . . Une valeur de 0, 42, 85 or 127 est générée à chaque message de Note On sur le **canal**. La valeur générée alterne en séquence entre 0, 42, 85 et 127 à chaque réception d'un message de Note On sur le canal. Cette valeur est utilisée comme source CC Window.
- **Cycle 2 (Key)**. Une valeur de 0 or 127 est générée à chaque message de Note On sur la **touche**. Les deux valeurs alternent à chaque réception d'un message de Note On sur la touche. Cette valeur est utilisée comme source CC Window.
- **Cycle 3 (Key)**. Une valeur de 0, 64 or 127 est générée à chaque message de Note On sur la **touche**. La valeur générée alterne en séquence entre 0, 64 et 127 à chaque réception d'un message de Note On sur la touche. Cette valeur est utilisée comme source CC Window.
- **Cycle 4 (Key)**. Une valeur de 0, 42, 85 or 127 est générée à chaque message de Note On sur la **touche**. La valeur générée alterne en séquence entre 0, 42, 85 et 127 à chaque réception d'un message de Note On sur la touche. Cette valeur est utilisée comme source CC Window.

Un exemple

Voici un exemple simple pour vous montrer comment vous pouvez utiliser les groupes de cycles. Pour commencer, chargez la banque **Proteus X Composer**, ouvrez le répertoire **Presets** et sélectionnez le Preset **035:Fing&Harms** dans l'arborescence.

1. **Ouvrez le Preset** dans l'arborescence en cliquant sur le symbole + à côté de l'icône du clavier.
2. Sélectionnez **les voix et zones** dans l'arborescence en cliquant dessus. La fenêtre **Key** s'affiche avec deux voix (HardFinger A#0 et BassHarm G4).
3. **Étendez la zone de notes Key Range** des deux voix pour qu'elles couvrent la totalité du clavier (tirez sur les barres).
4. Ensuite, sélectionnez les nouveaux échantillons pour les deux voix (cliquez sur le bouton d'échantillon et sélectionnez un nouvel échantillon). Peu importe les deux échantillons que vous sélectionnez, tant qu'ils restent identifiables.
5. Cliquez sur le bouton **CC Win1**. La fenêtre **Continuous Controller 1** s'affiche.

6. Cliquez sur les boutons **Assign** et sélectionnez **Cycle 2(Key)** pour les deux voix.
7. Enfin, réglez la plage du paramètre CC Window. Tirez l'extrémité droite de la barre de la voix 1 vers la gauche. Peut importe la distance sur laquelle vous tirez la barre, tant que vous ne prenez pas la valeur 127.
8. Tirez l'extrémité gauche de barre de la voix 2 vers la droite. Peut importe la distance sur laquelle vous tirez la barre, tant que vous ne prenez pas la valeur 0.
9. Jouez maintenant sur le clavier. Les voix alternent, à chaque fois que vous jouez sur la même note.
10. Sélectionnez **Cycle 2(Channel)** pour les deux voix. Les voix alternent à chaque fois que vous jouez une note sur le canal, quelle que soit la note jouée.
11. Pour utiliser les paramètres Cycle 3 ou Cycle 4, réglez la plage CC Window pour chaque voix de sorte qu'elle comprenne les valeurs intermédiaires générées par ces options (0, 64, 127 ou 0, 42, 85, 127).

LES MESSAGES MIDI DE NOTE-ON SONT MAINTENANT PRÉCIS À L'ÉCHANTILLON PRÈS

Les messages MIDI de Note-on reçus sont dorénavant précis à l'échantillon près en mode VSTi. Ceci améliore grandement la position des notes dans le temps lors de la lecture de séquences.

ALL SOUND OFF

La commande MIDI All Sound est maintenant appliquée aux processeurs d'effets. Cette commande coupe immédiatement tous les sons du synthétiseur et vide les processeurs d'effets de toute donnée sonore. La commande All Sound Off est automatiquement lancée lorsque vous appuyez sur la touche **Stop** du séquenceur. Elle peut être déclenchée manuellement dans le menu **Option** ou en appuyant sur les touches **Ctrl+Pause** du clavier de l'ordinateur.

Astuce : Laissez quelques secondes de vide à la fin de votre séquence ou de votre enregistrement pour laisser finir les chutes re réverbération ou autres effets, plutôt que de les couper subitement avec la commande All Sound Off.

RÉGLAGE PAR DÉFAUT DE RÉSERVE DYNAMIQUE MODIFIÉ

Le réglage par défaut de la réserve dynamique passe de -15 dB à -7 dB. Cette valeur augmente le volume global de l'instrument tout en conservant une réserve dynamique suffisante pour éviter tout écrêtage.

AUTRES AMÉLIORATIONS

- Problème résolu de persistance des répertoires dans le menus **Acquire** et **Preset Export file**
- Problème résolu de valeur **Preset/Sample/Multisetup ID** jusqu'à 65536
- Problème résolu dans le menu **Multisetup**, d'accès aux modèles d'effets (**FX Templates**)
- Problème d'écoute résolu lors de la sélection de la valeur **<None>** dans le menu **Object Select**
- Nous avons ajouté la commande "Organize Templates" dans le menu **Multisetup**
- L'écoute d'un **Preset** dans le menu **Object Select** ne pose plus de problème d'affichage de banque
- Problème résolu sur les icônes de banques après l'exécution de VSTi.

COPYRIGHT

Copyright (c) 2005 E-MU Systems. Tous droits réservés.

WICHTIG! BITTE VOR DER INSTALLATION LESEN!

E-MU Emulator X Desktop Sampling System
LiesMichGER.txt, 19-Juni 2005

Herzlichen Dank für den Kauf des E-MU Emulator X oder Proteus X. Falls Probleme bei der Installation auftreten, rufen Sie bitte den E-MU Customer Support an:

Nord-Amerika: 405-743-0464

Europa (10:30-19:00 CET)

Englisch: +353 1 433 3201

Französisch: +353 1 433 3221

Deutsch: +353 1 438 0001

Japan: <http://japan.creative.com/support/contact/>

Bitte beachten Sie folgende Anmerkungen, bevor Sie die E-MU PatchMix DSP Software, E-MU Digital Audio System-Gerätetreiber und E-MU Emulator X oder E-MU Proteus X Software installieren.

WICHTIGE INFORMATIONEN FÜR AUDIGY, AUDIGY 2 UND AUDIGY 2 ZS BESITZER

WENN SIE JEMALS EINE SOUNDKARTE DER AUDIGY-SERIE BESESSEN HABEN, LESEN SIE BITTE WEITER!

Nach dem Installieren der E-MU 1010 PCI-Karte versucht der Windows Gerätemanager vielleicht SOFORT ältere Creative-Treiber zu installieren.

Sie **MÜSSEN** das Verfahren **ABBRECHEN**, wenn einer der folgenden Dialoge erscheint:

- Bei Windows XP – Es erscheint der Dialog "Neue Hardware gefunden".
- Bei Windows 2000 – Es erscheint der Warndialog "Microsoft digitale Signatur".

Nachdem Sie dieses Verfahren abgebrochen haben, können Sie die E-MU Digital Audio System-Software mit der Software/Driver Installation CD-ROM sicher installieren.

Hinweis: Wenn Sie nach diesem Verfahren vorgehen, müssen Sie den älteren Creative-Treiber nicht deinstallieren. Beide Produkte sollten jetzt korrekt funktionieren. Wenn Sie versehentlich nicht auf **ABBRECHEN** klicken und der ältere Creative-Treiber installiert wird, bitten Sie den E-MU Customer Support um Unterstützung.

HINWEISE ZUR INSTALLATION

WICHTIG

INSTALLIEREN SIE DIE DIGITAL AUDIO SYSTEM HARDWARE & SOFTWARE, BEVOR SIE EMULATOR X ODER PROTEUS X INSTALLIEREN

Damit die Emulator X Software installiert werden kann, muss die Digital Audio System Hardware bereits installiert sein. Siehe die dem Digital Audio System beiliegenden Anleitungen.

****WENN SIE WÄHREND DER INSTALLATION EINMAL KEINE REAKTION ERHALTEN****

Wählen Sie mittels Alt-Tab eine andere Anwendung. Eine davon ist vielleicht die Microsoft Digital Signature-Warnung. Diese Warnung wird möglicherweise vom Installations-Bildschirm verdeckt.

REGISTRIERUNG

Nach der Installation des Digital Audio Systems werden Sie während des Installationsverfahrens aufgefordert, sich zu registrieren. Sie dürfen sich aber **ERST NACH** der Installation der Emulator X Software registrieren. Nach der Installation von Emulator X werden Sie aufgefordert, entweder Emulator X oder Emulator X Studio zu registrieren, abhängig vom gekauften Produkt.

NEUE FEATURES & VERBESSERUNGEN

POLY KEY ASSIGN GROUPS

In der Voice Processing-Sektion wurden den Assign Groups mehrere neue Assign-Gruppen hinzugefügt. Diese neuen Key Assign-Gruppen beschränken die Anzahl der Kopien einer Stimme, wenn die gleiche Taste wiederholt angeschlagen wird. Die Poly Key Groups beschränken die Polyphonie pro Taste anstatt pro Kanal und ermöglichen so eine bessere Nutzung der verfügbaren Polyphonie des Instruments.

Bei der Voreinstellung von "Poly All" können durch das wiederholte Anschlagen einer einzelnen Taste sehr viele Stimmen verbraucht werden, besonders bei Pianos, Becken, Snares und anderen Sounds, bei denen der Envelope Release-Parameter eingesetzt wird. Mit den neuen Key Assign Groups können Sie die Anzahl der gleichzeitigen Noten, die von einer einzelnen Taste getriggert werden, auf 1, 2, 3, 4, 6 oder 8 beschränken.

Die Polyphonie-Summe wird im Poly Key Item vermerkt (8, 6, 4, 3, 2, 1)—Poly Key 8 beschränkt die Summe der Stimmen auf 8 pro Taste (16 für Stereo), Poly Key 4 beschränkt die Summe der Stimmen auf 4 pro Taste (8 für Stereo), Poly Key 2 beschränkt die Summe der Stimmen auf 2 pro Taste (4 für Stereo).

Zusätzlich gibt es vier verschiedene „Behälter“ namens A, B, C, D für jede Stimmen-Gruppe. Diese vier Behälter enthalten völlig getrennte Stimmen-Summen und ermöglichen eine komplexe Steuerung der Polyphonie. Wenn beispielsweise 3 Stimmen einer einzelnen Taste zugewiesen sind, könnte eine Stimme einer 1-Stimmen-Gruppe und die anderen 2 Stimmen einer 8-Stimmen-Gruppe zugeordnet sein. Die eine Stimme triggert sich bei jedem Tastenanschlag neu, wohingegen die 2 Stimmen, die der 8-Stimmen-Gruppe zugewiesen sind, ausklingen dürfen und dadurch einen Chorus-Effekt erzeugen.

Anderes Beispiel: Sie haben einer Taste 4 Stimmen zugewiesen und möchten die Polyphonie der Taste auf 4 Noten ($4 \times 4 = 16$ Stimmen max.) beschränken. Indem Sie jede der 4 Stimmen einem anderen 4-Stimmen-Behälter zuordnen, darf jede Stimme der Taste nur vier gleichzeitige Noten spielen.

Ein Beispiel

Die neue Poly Key Group-Funktion soll die Konstruktion effizienterer Presets von Grund auf ermöglichen. Wenn allerdings ein vorhandenes Preset zu viel Polyphonie verbraucht, können Sie folgende „Schnellreparatur“ ausprobieren, die meistens (aber nicht immer) funktioniert:

1. Wählen Sie das Preset und kopieren Sie es (**Duplicate**).
2. Benutzen Sie die Copy-Funktion, gehen Sie zu Voices and Zones und wählen Sie alles aus (**Select All**).
3. Gehen Sie zu Voice Processing und stellen Sie die Assign Group auf **Poly Key 2A** (oder vielleicht sogar Poly Key 1A).
4. Spielen Sie das Preset—falls es zu trocken klingt—ändern Sie die Einstellung in **Poly Key 3A**.
5. Gehen Sie zum ursprünglichen Preset, spielen Sie **wiederholt C3** und beobachten Sie die Stimmen-Anzeige am unteren Rand des Emulator X/Proteus X-Bildschirms.
6. Wiederholen Sie Schritt 5 beim neuen Preset, um die Einsparungen an der Polyphonie zu prüfen und sicherzustellen, dass Sie den Sound des Presets nicht negativ verändert haben.
7. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Gruppen, um den bestmöglichen Sound mit den geringsten Ressourcen zu erzeugen.

CYCLE GROUPS

Die CC Windows in der Voices and Zones-Sektion wurden durch mehrere neue Voice Cycling-Optionen verbessert. Davon ist die Cycle Group-Funktion besonders interessant, da sich mit ihr viel realistischere und natürlicher klingende Presets erstellen lassen, als dies bisher mit einem Sampler möglich war. Wenn beispielsweise im gesamten Musikstück das gleiche Snare Drum Sample gespielt wird, ist es offensichtlich, dass man ein Sampler und kein echter Drummer eingesetzt wird. Aber wenn Sie zwischen drei oder vier ähnlichen, aber nicht identischen Snare Samples wechseln, gewinnt die Musik sehr viel an Realismus. Auch Blechbläser- und Streicher-Samples können stark von Cycle Groups profitieren.

Im einfachsten Fall könnten Sie mit dieser Funktion bei wiederholten Tastenanschlägen zwischen zwei unterschiedlichen Stimmen wechseln (Cycle 2-Key). Beim ersten Tastenanschlag wird der Wert 0 generiert. Beim nächsten Anschlagen der gleichen Taste wird der Wert 127 generiert, dann 0-127-0-127 usw. Diese Werte dienen dem CC Window als Steuerungsquelle, um zu bestimmen, welche Stimme erklingt. Cycle 3- und Cycle 4-Gruppen durchlaufen zyklisch jeweils drei und vier Werte. Da die generierten Werte als Quellen für die CC Windows dienen, sind auch Crossfades und komplexes Cross-Switching möglich.

Channel Cycle Groups rotieren den Wert jedes Mal, wenn eine Note auf dem gleichen MIDI-Kanal gespielt wird. **Key** Cycle Groups rotieren den Wert jedes Mal, wenn eine Note auf der gleichen Taste gespielt wird.

- **Random**. Bei einer Note On-Meldung wird pro Kanal ein Zufallswert zwischen 0 & 127 als Quelle für das CC Window erzeugt.
- **Cycle 2 (Channel)** . . Ein Wert von 0 oder 127 wird jedes Mal erzeugt, wenn ein Noten-Event auf dem **Kanal** auftritt. Die beiden Nummern wechseln bei jedem Auftreten eines neuen Noten-Events auf dem Kanal. Dieser Wert dient als Quelle für das CC Window.
- **Cycle 3 (Channel)** . . Ein Wert von 0, 64 oder 127 wird jedes Mal erzeugt, wenn ein Noten-Event auf dem **Kanal** auftritt. Der generierte Wert durchläuft zyklisch die Nummern 0, 64 und 127 bei jedem Auftreten eines neuen Noten-Events auf dem Kanal. Dieser Wert dient als Quelle für das CC Window.
- **Cycle 4 (Channel)** . . Ein Wert von 0, 42, 85 oder 127 wird jedes Mal erzeugt, wenn ein Noten-Event auf dem **Kanal** auftritt. Der generierte Wert durchläuft zyklisch die Nummern 0, 42, 85 oder 127 bei jedem Auftreten eines neuen Noten-Events auf dem Kanal. Dieser Wert dient als Quelle für das CC Window.
- **Cycle 2 (Key)**. Ein Wert von 0 oder 127 wird jedes Mal erzeugt, wenn ein Noten-Event auf der **Taste** auftritt. Die beiden Nummern wechseln bei jedem Auftreten eines neuen Noten-Events auf der Taste. Dieser Wert dient als Quelle für das CC Window.
- **Cycle 3 (Key)**. Ein Wert von 0, 64 oder 127 wird jedes Mal erzeugt, wenn ein Noten-Event auf der **Taste** auftritt. Der generierte Wert durchläuft zyklisch die Nummern 0, 64 und 127 bei jedem Auftreten eines neuen Noten-Events auf der Taste. Dieser Wert dient als Quelle für das CC Window.
- **Cycle 4 (Key)**. Ein Wert von 0, 42, 85 oder 127 wird jedes Mal erzeugt, wenn ein Noten-Event auf der **Taste** auftritt. Der generierte Wert durchläuft zyklisch die Nummern 0, 42, 85 oder 127 bei jedem Auftreten eines neuen Noten-Events auf der Taste. Dieser Wert dient als Quelle für das CC Window.

Ein Beispiel

Dieses Beispiel soll Ihnen zeigen, wie man die Cycle Groups einrichtet. Laden Sie zur Vorbereitung die **Proteus X Composer** Bank, öffnen Sie den **Presets** Ordner und wählen Sie Preset **035:Fing&Harms** aus dem Verzeichnisbaum.

1. **Öffnen Sie das Preset** im Baum, indem Sie das + Symbol neben dem Tastatur-Icon anklicken.
2. Wählen Sie **Voices and Zones** im Baum, indem Sie darauf klicken. Es erscheint das Key Window mit zwei Stimmen (HardFinger A#0 und BassHarm G4).
3. **Erweitern Sie den Tastaturbereich (Key Range)** beider Stimmen, sodass sie sich über die gesamte Tastatur erstrecken (ziehen Sie die Balken).

4. Wählen Sie dann neue Samples für beide Stimmen. (Klicken Sie auf den Sample-Button und wählen Sie ein neues Sample). Sie können beliebige Samples wählen, solange diese sich deutlich voneinander unterscheiden.
5. Klicken Sie auf den **CC Win1** Button. Es erscheint das Continuous Controller Window 1.
6. Klicken Sie auf die **Assign** Buttons und wählen Sie **Cycle 2 (Key)** für beide Stimmen.
7. Als letzten Schritt stellen Sie den CC Window-Bereich ein. Ziehen Sie das rechte Ende des Balkens von Voice 1 nach links. Sie können beliebig weit ziehen, solange der Wert 127 nicht eingeschlossen wird.
8. Ziehen Sie das linke Ende des Balkens von Voice 2 nach rechts. Sie können beliebig weit ziehen, solange der Wert 0 nicht eingeschlossen wird.
9. Spielen Sie jetzt auf der Tastatur. Die Stimmen sollten jedes Mal wechseln, wenn Sie die gleiche Taste anschlagen.
10. Wählen Sie **Cycle 2 (Channel)** für beide Stimmen. Jetzt wechseln die Stimmen jedes Mal, wenn Sie eine neue Taste auf dem gleichen Kanal anschlagen, gleichgültig welche Taste angeschlagen wird.
11. Um Cycle 3 oder Cycle 4 zu verwenden, stellen Sie den CC Window-Bereich für jede Stimme so ein, dass er die von den Optionen generierten Zwischenwerte (0, 64, 127 oder 0, 42, 85, 127) einschließt.

MIDI NOTE ON-MELDUNGEN SIND SAMPLE-GENAU

Eingehende MIDI Note-on Meldungen sind im VSTi-Modus jetzt sample-genau. Dies verbessert sehr stark das Noten-Timing bei der Wiedergabe von Sequenzen.

ALL SOUND OFF

Der MIDI All Sound Off-Befehl ist jetzt für die Effektprozessoren implementiert. Dieser Befehl beendet sofort alle Klänge des Synthesizers und entfernt alle Sounddaten aus den Effektprozessoren. Der All Sound Off-Befehl wird automatisch ausgegeben, wenn der **Stop**-Button des Sequencers gedrückt wird. Er kann auch manuell über das **Option**-Menü oder durch Drücken von **Strg+Pause** auf der Computer-Tastatur ausgegeben werden.

Tipp: Wenn Sie am Ende Ihrer Sequenz oder Aufnahme ein paar Sekunden Leerraum lassen, können Reverb-Fahnen und andere Effekte natürlich ausklingen, ohne plötzlich vom All Sound Off-Befehl abgeschnitten zu werden.

HEADROOM-VOREINSTELLUNG WURDE GEÄNDERT

Die Headroom-Voreinstellung wurde von -15 dB auf -7 dB geändert. Dieser Wert erhöht die Gesamtlautstärke des Instruments und bewahrt ein vernünftiges Maß an Headroom zum Vermeiden von Übersteuerungen.

WEITERE VERBESSERUNGEN

- Problembehebung bei „verharrenden“ Verzeichnissen in Acquire- und Preset Export-Dateidialogen
- Problembehebung: Preset/Sample/Multisetup ID rollt auf 65536
- Problembehebung: Multisetup Menu-Zugriff auf FX Templates funktioniert nicht
- Problembehebung: Bug, bei dem das Wählen von <None> im Object Select-Dialog kein Vorhören auslöst
- Neuer „Organize Templates“ Befehl im Multisetup-Menü
- Beim Vorhören eines Presets im Object Select-Dialog wird keine Bank mehr als „dirty“ markiert
- Problembehebung bei Bank Icons nach der Ausführung von VSTis

URHEBERRECHT:

Copyright (c) 2005 E-MU Systems. Alle Rechte vorbehalten.

重要：必ずインストールの前にお読み下さい！

E-MU Emulator X デスクトップサンプリングシステム /Proteus X デスクトップサウンドモジュール

ReadMeJ.txt, 2005 年 6 月 19 日

この度は Creative Professional E-MU Emulator X/Proteus X を御購入いただき、誠にありがとうございます。インストール作業中に不測の事態が発生した場合、カスタマーサポートまで連絡して下さい。

北米： 405-743-0464

欧州 (10:30 ~ 19:00 欧州中央時間)

英語： +353 1 433 3201

仏語： +353 1 433 3221

独語： +353 1 438 0001

日本： お問い合わせ先は、お手数ではございますがクリエイティブメディアのウェブサイト <http://jp.creative.com/support/contact/> にてご確認下さい。

以下は、E-MU デジタルオーディオシステムのデバイスドライバと E-MU PatchMix DSP ミキサー、Emulator X/Proteus X ソフトウェアをインストールする前に知っておくべき注意点が記載されています。

SOUND BLASTER AUDIGY、AUDIGY 2 および AUDIGY 2 ZS オーナーへの重要な情報

Creative Sound Blaster Audigy、Audigy 2、または Audigy 2 ZS シリーズをご使用いただいている場合、E-MU のデバイスドライバ、アプリケーションをインストールする前に、これらのデバイスドライバ、アプリケーションを全てアンインストールして下さい。

Sound Blaster Audigy、Audigy 2、Audigy 2 ZS を引き続きご使用になる場合は、E-MU デジタルオーディオシステムのインストール後、その動作を確認してから、改めて Audigy のデバイスドライバをインストールして下さい。

注：E-MU Systems, Inc. では Creative Sound Blaster Audigy2 シリーズとの同時使用が確認されています。ただし、日本語 OS 環境ではそれぞれの環境によって動作が不安定になる可能性があります。

インストール時の注意

重要

Emulator X/Proteus X ソフトウェアをインストールする前に、E-MU デジタルオーディオシステムのハードウェアおよびソフトウェアをインストールして下さい。

Emulator X/Proteus X ソフトウェアはインストール時に E-MU デジタルオーディオシステムのハードウェアを必要とします。E-MU デジタルオーディオシステムのインストールについては、E-MU デジタルオーディオシステムのクイックスタートガイドを参照して下さい。

** インストール中に PC が反応しなくなった場合：**

Alt キーと Tab キーを同時に押してアプリケーションの切り替えを行ってみて下さい。インストール画面のバックグラウンドで Microsoft の Windows ロゴテストの警告画面が表示されている可能性があります。

EMULATOR X / PROTEUS X のユーザー登録

インストールプロセス中にデジタルオーディオシステムのインストールが終了した時点で、ユーザー登録するように表示されます。しかし Emulator X/Proteus X ソフトウェアのインストールが終了するまでは絶対にユーザー登録を行わないで下さい。Emulator X/Proteus X ソフトウェアのインストール終了後、Emulator X/Proteus X システムとしてユーザー登録を行って下さい。

新しい機能と改良点

KEYBOARD CC WINDOW

この新しい機能により、複数の Voice がアサインされたプリセットを使用している場合などに、鍵盤上の特定のキーをコントローラーキーとして使用することで、これら複数の Voice をリアルタイムに切り替えて演奏することができます。

この機能のために "Keyboard" オプションが Voices and Zones 画面の CC 画面のコンティニuasコントローラーリストに追加されました。このオプションを選択すると、鍵盤はどの Voice を演奏するかという設定のために一時的に使用されるようになり、プリセットに含まれるそれぞれの Voice を選択するためのコントロールキーとしての範囲を設定します（これはキーレンジ画面やベロシティレンジ画面、CC 画面と同様です）。この機能の 2 番目のパートはプリセットグローバル画面にあります。プリセットグローバル画面左上に追加された "Key CC Win" ボタンをクリックし、CC 画面で設定したキーをコントロールキーとして使用するためのキーレンジを設定します。

例えば 3 つの Voice がアサインされたプリセットを使用している場合、3 つ Voice を選択するためのコントロールキーを CC 画面で各 Voice ごとに 1 つずつアサイン（例えば C-2、C#-2、D-2）し、その範囲をプリセットグローバル画面で設定（C-2～D-2）します。これで、最低音の 3 つの鍵盤は 3 つの Voice を切り替えるためのコントロールキーとして機能するようになります。プリセットグローバル画面でコントロールキーの範囲を設定すると、このプリセットがアサインされている MIDI チャンネルでは、この範囲のキーが打鍵された場合でもこれらはコントロールキーとして認識されますのでノートオンイベントが発生しなくなり、Voice の発音はなくなります。またコントロールキーはずっと押さえている必要はありません。コントロールキーは一度打鍵すれば、他のコントロールキーを打鍵するまでその設定が保持されます。またプリセットグローバル画面のコントロールキーの範囲は、初期設定で最低音に設定されています。

File コンバーターを使用して GigaSampler ファイルを Emulator X/Proteus X の EXB ファイルに変換した場合、"Keyboard Dimension" はこの機能を使用して再現されます。"Keyboard Dimension Start" と "Keyboard Dimension End" はそれぞれプリセットグローバル画面のコントロールキー範囲に変換されます。これらの値はダイアログに表示され、変更が可能です。また Keyboard Dimension のスプリットはそれぞれ一つの鍵盤にマッピングされます。

キーボード CC を使用して Voice を切り替えるには

以下の例では、Proteus X Composer サウンドバンクの「010: And Voice」プリセットを使用しています。このプリセットはピアノとボイスコーラスという 2 つの異なった Voice で構成され、それぞれの Voice は同じキーレンジが設定されています。

1. **Proteus X Composer** バンクをロードします。
2. Emulator X/Proteus X ソフトウェア画面左に位置するツリーから「010: And Voice」をクリックして選択し、プリセットグローバル画面を表示します。
3. プリセットグローバル画面左上にある "Key CC Win" ボタンをクリックします。
4. Low ~ HIGH のパラメータでコントロールキーの範囲を鍵盤の最低音側の白鍵盤 2 つに設定します（コンピュータキーボードの Ctrl キーと Alt キーを押しながら鍵盤を弾くことで簡単に設定できます）。
5. 「And Voice」プリセットの Voices and Zones 画面を表示します。
6. 画面右上にある "CC WIN 1" タブで CC 画面を表示します。
7. 両方の Voice で、"Assign" ボタンをクリックし、表示されるリストから "Keyboard" を選択します。
8. ピアノの Voice のコントロールキーの範囲を鍵盤の最低音に設定します（"Fade" パラメータは変更しないでください）。
9. コーラスの Voice のコントロールキーの範囲を、上記の 1 音上の白鍵に設定します。
10. 以上の設定で、鍵盤の最低音を打鍵することでピアノの Voice が選択され、1 音上の白鍵を打鍵することでコーラスの Voice が選択されて発音するようになります。

さらに…: 設定した 2 つの白鍵間の黒鍵で両方の Voice を選択するように設定します。CC 画面で、ピアノの Voice の "High" キーを半音上げ、コーラスの Voice の "Low" キーを半音下げます。以上の設定で、最低音側の 3 つの鍵盤で、ピアノ、ピアノ + コーラス、コーラスというように Voice を切り替えることができます。

POLY KEY ASSIGN GROUPS

幾つかの新しいアサイングループオプションが Voice Processing 画面の "Assign Groups" 機能に追加されました。これらの新しいポリキーアサイングループは、同じ鍵盤が繰り返し打鍵された際に Voice が複製される上限を設定します。このポリキーグループでは、チャンネル毎の上限ではなく、鍵盤単位でのポリフォニーを制限し、最大同時発音数を最適に使い分けることができますようになります。

初期設定である "Poly All" 設定時では、同じ鍵盤を繰り返し打鍵した場合多くの発音数を消費します。これは特にピアノやシンバル、スネアなど、アンプエンベロープでリリースパラメータを適用しているようなサウンドに顕著です。新しいポリキーアサイングループでは、1つの鍵盤がトリガーするノートを制限（1、2、3、4、6、8）することができます。発音数のカウントは設定したポリキーオプションによって異なります。 - "Poly Key 8" では Voice 数は 8（ステレオサンプルの場合 16）となり、"Poly Key 4" では Voice 数は 4（ステレオサンプルの場合 8）、"Poly Key 2" では Voice 数は 2（ステレオサンプルの場合 4）となります。

さらに、各ポリキーアサイングループには 4つのラベル（A～D）があり、同じグループ/ラベルに割り当てられた Voice はお互いに干渉しますが、他の Voice には影響しません。例えば、それぞれ 1つの鍵盤で発音可能な 3つの Voice があり、そのうちの 1つを "Poly Key 1A" に、後の 2つを "Poly Key 8A" 等に割り当てた場合、最初の Voice を繰り返し打鍵しても発音数は 1のみになります。残りの 2つ Voice は別のグループですので最初の Voice とは関係なく発音され、また同様に最初の Voice も後の 2つとは関係なく発音されます。

またもう一つの例として、それぞれ 1つの鍵盤で発音可能な 4つの Voice があり、各鍵盤毎に発音数を 4 ノート（4x4=最大 16 発音）に制限したい場合、4つの Voice をそれぞれ "Poly Key4A" ~ "Poly Key4D" に割り当てることで、それぞれの Voice は他の Voice の発音の影響を受けることなく、各最大 4 発音となります。

Voice にポリキーグループを割り当てるには

この新しい Poly Key Group 機能は、より効率的にプリセットを作成することができるようにデザインされています。既存のプリセットでも、多くの発音数を消費してしまうような場合には、以下の手順で改善される可能性があります。

1. プリセットを選択し、"Edit" メニューから **"Duplicate"** を選択して複製を作成します。
2. 複製したプリセットを選択して Voices and Zones 画面に入り、全ての Voice を選択します。
3. Voice Processing 画面に入り、"Assign Group" で **"Poly Key 2A"**（または "Poly Key 1A"）を設定します。
4. プリセットを演奏して確認します。もしサウンドがドライすぎるようであれば、**"Poly Key 3A"** に設定します。
5. オリジナルのプリセットに戻り、**1つの鍵盤を繰り返し打鍵して** Emulator X/Proteus X 画面下部のサンプル発音数を確認します。
6. 同様に複製したプリセットで発音数の消費が抑えられていること、プリセットのサウンドの劣化がないことを確認します。
7. 少ない発音数でベストなサウンドとなるよう、別のキーグループも実験してみてください。

CYCLE GROUPS

プリセット内 Voices and Zones 画面の CC 画面のコンティニアスコントローラーリストに、新しい "Cycle" オプションが追加されました。このサイクルグループ機能は、今までのサンプラーよりもさらにリアルかつ自然なサウンドを再生できる大変エキサイティングな機能です。例えば、今までは楽曲中において 1 つのスネアサンプルだけが鳴っていた場合、リアルなドラマーの演奏ではなくサンプラーによるものというのは明確に判別できてしまっていました。しかし、似ているけども少し異なる 3 ~ 4 つのスネアサンプルを使用した場合には、そのリアルさは劇的に増加します。このサイクルグループの効果はプラスやストリングサウンドなどにも有効です。

この機能を使用することで、2 つの異なる Voice を各打鍵毎に交互に出力することができます ("Cycle 2-Key" 設定時)。最初の打鍵時に値 0 が生成され、次に同じ鍵盤を打鍵すると値 127 が生成されます。これは打鍵毎に 0-127-0-127 と続きます。これらの値は CC 画面においてコントロールソースとして使用することで、Voice を切り替えて発音することができます。"Cycle 3" では 3 つの値、"Cycle 4" グループでは 4 つの値が生成されます。前述しましたように、これらの値は CC 画面でのソースとなりますので、Voice クロスフェードや複雑なクロススイッチを設定することも可能です。

"Channel" (チャンネル) サイクルグループは同じ MIDI チャンネルで打鍵された際に値を生成します。"Key" (キー) サイクルグループは、同じ鍵盤を打鍵した際に値を生成します。

- **Random**.....打鍵時に、チャンネル毎に 0 ~ 127 間のランダムな値を生成します。
- **Cycle 2 (Channel)** .. 同じ MIDI チャンネルでの打鍵時に 0 または 127 の値を生成します。2 つの値は打鍵毎に交互に出力されます。
- **Cycle 3 (Channel)** .. 同じ MIDI チャンネルでの打鍵時に 0、64、127 の値を生成します。3 つの値は打鍵毎に 0-64-127 の順に繰り返し出力されます。
- **Cycle 4 (Channel)** .. 同じ MIDI チャンネルでの打鍵時に 0、48、85、127 の値を生成します。4 つの値は打鍵毎に 0-48-85-127 の順に繰り返し出力されます。
- **Cycle 2 (Key)**..... 同じ鍵盤の打鍵時に 0 または 127 の値を生成します。2 つの値は打鍵毎に交互に出力されます。
- **Cycle 3 (Key)**..... 同じ鍵盤の打鍵時に 0、64、127 の値を生成します。3 つの値は打鍵毎に 0-64-127 の順に繰り返し出力されます。
- **Cycle 4 (Key)**..... 同じ鍵盤の打鍵時に 0、48、85、127 の値を生成します。4 つの値は打鍵毎に 0-48-85-127 の順に繰り返し出力されます。

サイクルグループを使用して Voice を切り替えるには

以下の例では、**Proteus X Composer** サウンドバンクの「**010: And Voice**」プリセットを使用しています。このプリセットはピアノとボイスコーラスという 2 つの異なった Voice で構成され、それぞれの Voice は同じキーレンジが設定されています。

1. **Proteus X Composer** バンクをロードします。
2. Emulator X/Proteus X ソフトウェア画面左に位置するツリーから「**010: And Voice**」のプリセット名横にある「+」をクリックしてから、「Voices and Zones」をクリックして **Voices and Zones** 画面を表示します。
3. 画面右上にある "**CC WIN 1**" タブで CC 画面を表示します。
4. 両方の Voice で、「**Assign**」ボタンをクリックし、表示されるリストから "**Cycle 2(keys)**" を選択します。
5. ピアノの Voice のコントロール範囲のうち、High 側を減らして **127** の値が含まれないように設定します ("Fade" パラメータは変更しないでください)。
6. 次にコーラスの Voice のコントロール範囲のうち、Low 側を増やして **0** の値が含まれないように設定します。
7. 以上の設定で、同じ鍵盤を打鍵することでピアノの Voice とコーラスの Voice が交互に選択されて発音するようになります。
8. 両方の Voice で "**Cycle 2(Channel)**" を設定することで、どの鍵盤であっても打鍵する毎にそれぞれの Voice が交互に発音されるようになります。
9. "Cycle 3" や "Cycle 4" を使用する場合、これらのオプションで生成される中間値 (0、64、127、または 0、42、85、127) が含まれる / 含まれないように CC 画面のコントロール範囲を調節します。両方の Voice で同じ値が含まれている場合、その値が生成された時点で両方の Voice が同時に発音されます。

さらに…: この機能を活用することで、例えばストリングスの弓のアップサンプルとダウンサンプルを打鍵毎に切り替えたり、ドラムキットのハイハットのオープン/クローズを拍毎に切り替えることが簡単にできるようになります。

サンプルアキュレート の MIDI ノートオン

VSTi での起動時、入力される MIDI ノートオンメッセージはサンプルアキュレートで再生されます。これにより、シーケンス再生時のノートタイミングが劇的に改善されています。

オールサウンドオフ

MIDI オールサウンドオフコマンドはエフェクトプロセッサにも適用されます。オールサウンドオフコマンドはシーケンスの停止ボタンがクリックされた時点で出力され、シンセサイザーからのサウンドと、エフェクトプロセッサで処理している全てのサウンドを停止します。また、このコマンドは "Option" メニューから、またはコンピュータキーボードの **Ctrl キー +Pause キー** を押すことで手動で選択することも可能です。

Tip: シーケンス、またはレコーディングの最後に数秒のブランクスペースを挿入しておくことで、オールサウンドオフコマンドによる突然のサウンドの打ち切りを起こすことなく、リバーブやその他のサウンドなどを自然に減衰させていくことが可能になります。

ヘッドルームの初期設定の変更

ヘッドルーム設定の初期設定値は -15dB から -7dB へ変更されました。この値は Emulator X/Proteus X 全体の音量を増やしながらも、クリッピングを防止するためのヘッドルームの容量を保持しています。しかしながら MIDI チャンネル数やプリセット構成など、お使いの環境によっては、クリッピングを起こす可能性がありますので、クリッピングが発生せずに最大の音量となるように、この値を随時変更することをお勧めします。

その他の改良点

- Acquire、および Preset Export File ダイアログボックスで、ディレクトリが固定される問題を解決
- プリセット/サンプル/マルチセットアップの ID に 65536 以上を入力した際にエラーが表示されず、低い番号が設定される問題を解決 (ID の上限は 32766 となります)
- "Multisetup" メニューの "Effects Templates" が適切に機能しない問題を解決
- オブジェクトを選択するダイアログボックスにおいて "<none>" を選択した際のオーディションの問題を解決
- "Multisetup" メニューに "Organize Templates" オプションを追加
- オブジェクトを選択するダイアログボックスにおいてプリセットのオーディションを行うことで、バンクの保存が必要になる問題を解決
- VSTi として起動した後に発生するバンクアイコンの問題を解決

著作権 :

Copyright (c) 2005 E-MU Systems. All rights reserved.