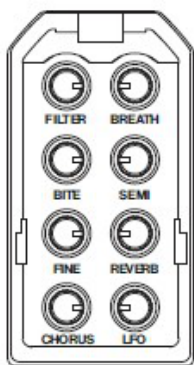


Réglages et Calibrage de l'EWI 5000

Menu		Valeurs	EWI	ED
CH (MIDI Chanel)		1	X	1
dL (Note Delay)		5	X	1
Fn (Fingering Mode)				
	EI (EWI)	EI	X	2
	SA (Saxophone)		X	2
	FL (Flute)		X	2
	Ob (Oboe)		X	2
	Ev (EVI)		X	2
	Er (EVI Reversed)		X	2
Ho (Hold Button)				
	OF (Off)	Off	X	3
	LE (Legato Hold)	Off	X	3
	nL (Non Legato Hold)	Off	X	3
	Up (Incrémentation +)	UP	X	3
	CC (MIDI CC)	Off	X	3
	Cn (Controler Number)	1		3
	dU (Data-Up)	0		3
	dP (Data-Press)	127		3
	LA (Latching)	Off		3
In (Interval Button)				
	OF (Off)	Off	X	4
	Fd (Intervalle Fixe)	Off	X	4
	rt (Temps Réel)	Off	X	4
	dn (Décrémentation -)	dn	X	4
	CC (Contrôleur Continu)	Off	X	4
	Cn (N° de Contrôleur)	1		4
	dU (Valeur du Contrôleur)	0		4
	dP (Valeur de La Pression)	127		4
	LA (Latching)	Off		4
bS (Capteur de Souffle)				
	vo (Volume)*	u o	X	8
	OF (Off)	Off		8
	Lr (Basse Résolution)			8
	Hr (Haute Résolution)			8
	EP (Expression)*	E P	X	8
	OF (Désactivé)	Off		8
	Lr (Basse Résolution)			8
	Hr (Haute Résolution)			8
	PP (Aftertouch)*	P P	X	8
	CP (Chanel Pressure)*	C P	X	8
	br (Breath)*	b°r	X	8
	OF (Désactivé)			8
	Lr (Basse Résolution)	On		8
	Hr (Haute Résolution)			8
	CC (Contrôleur Continu)*	C C	X	8
	En (Enable)	Off		8
	Cn (N° de Contrôleur)			8
	nb (No Breath)			8
	br (Breath)			8
	LV (Verrouillage Vitesse)*	L u	X	8
	Ct (Capture Delay)**	C t = 05	X	8
	CS (Constant Output)*	C S	X	8

bt (Capteur de morsure)				
FL (Filtre)*		F L	X	9
Pb (Pitch Bend)*		P b	X	9
	Pitch Bend Range (Pd)**			9
bS (capteur de souffle)*		b S	X	9
	Breath Range (bS)**			9
CC (Contrôleur Continu)*		C °C	X	9
Si vous souhaitez utiliser la modulation CC1 pour le Vibrato	En (Enable)**	E °n		9
	Cn (N° de Contrôleur)**	1		9
	nb (No Biting)**	0		9
	bt (Bbiting)**	127		9
GL (Glide Plate)				
Pt (Portamento Time)*		P t	X	5
	En (Enable)**	Off		5
	dU (Data Up)**			5
	dP (Data Press)**			5
PS (Portamento Switch)*		P S	X	5
Lt (Legato Time)*		L t	X	5
	En (Enable)**	Off		5
	dU (Data Up)**			5
	dP (Data Press)**			5
CC (Contrôleur Continu)*		C C	X	5
	En (Enable)**	Off		5
	Cn (N° de Contrôleur)**			5
	dU (Data Up)**			5
	dP (Data Press)**			5
PU (Pitch Bend Up)				
Pb (Pitch Bend)*		P °b	X	6
	Sensitivity**	24		6
CC (Contrôleur Continu)*		C C	X	6
	En (Enable)**	Off		6
	Cn (N° de Contrôleur)**			6
	dU (Data Up)**			6
	dP (Data Press)**			6
Pd (Pitch Bend Down)				
Pb (Pitch Bend)*		P °b	X	7
	Sensitivity**	-24		7
CC (Contrôleur Continu)**		C C	X	7
	En (Enable)**	Off		7
	Cn (N° de Contrôleur)**			7
	dU (Data Up)**			7
	dP (Data Press)**			7
PC (Program Change)				
dP (Direct Program)		d °P	X	
Ot (Out)		O °t	X	
Ao (Auto Switch Off time)		10	X	

CL (Calibration)



dL (Key Delay)	Sensitivity (Bouton CHORUS)	Default	X	
bS (Breath Sensor)	Sensitivity (Bouton CHORUS)	45	X	
	Dynamic Range (Bouton LFO)	85	X	
	Rate Of Change (Bouton REVERB)	99	X	
GL (Glide Plate)	Sensitivity (Bouton CHORUS)	Default	X	
	Dynamic Range (Bouton LFO)	Default	X	
	Rate Of Change (Bouton REVERB)	Default	X	
PU (Pitch Bend Up Plate)	Sensitivity (Bouton CHORUS)	Default	X	
	Dynamic Range (Bouton LFO)	Default	X	
	Rate Of Change (Bouton REVERB)	Default	X	
Pd (Pitch Bend Down Plate)	Sensitivity (Bouton CHORUS)	Default	X	
	Dynamic Range (Bouton LFO)	Default	X	
	Rate Of Change (Bouton REVERB)	Default	X	

FX (Effects)

Press FX Button

rb (Reverb)

ut (Wet/Dry)		X	S
DP (Damping)		X	S
ud (Width)		X	S
rS (Room Size)		X	S

Ch (Chorus)

rt (Rate)		X	S
dP (Depth)		X	S

dL (Delay)

dt (Time)		X	S
Fb (Feedback)		X	S

Page de l'éditeur		
Menu	Controller	Synth
1	Channel - Key Delay	
2	Fingering	
3	Hold	
4	Interval	
5	Glide	
6	Pitch Up	
7	Pitch Down	
8	Breath	
9	Bite	
S		Effects

Il faut utiliser les touche «Hold» et «Interval» pour changer la valeur

* Il faut un «°» entre les 2 lettres de l'afficheur pour que la fonction soit activée

** Il faut appuyer sur la touche «Trans» pour afficher la valeur et utiliser les touche «Hold» et «Interval» pour changer la valeur

EWI = X indique que les réglages peuvent être effectués directement sur l'EWI bouton «Setup» ou «FX»

ED = «#» indique le numéro de la page sur l'éditeur et que les réglages sont plus simple à effectuer sur l'éditeur lui-même