
MUSIC SYNTHESIZER/REALTIME CONTROL/EXTENDED SYNTHESIS
EX5/EX7
TONE GENERATOR/REALTIME CONTROL/EXTENDED SYNTHESIS
EX5R
MODE D'EMPLOI
YAMAHA

SPECIAL MESSAGE SECTION

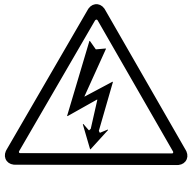
PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK.
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated “dangerous voltage” within the product’s enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE: The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

ENVIRONMENTAL ISSUES: Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

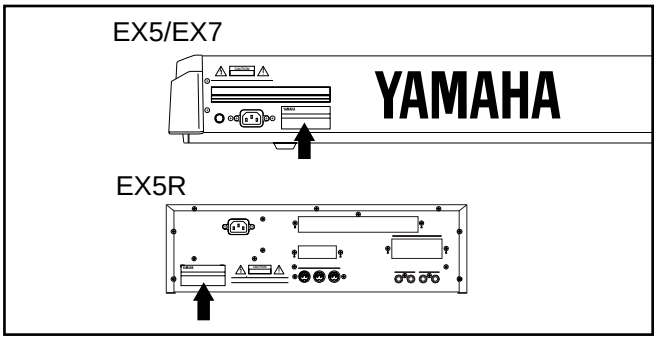
Battery Notice: This product MAY contain a small non-rechargable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

NOTICE: Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer’s warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

1. Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.

2. Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

3. Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.

4. **DANGER**-Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!

5. **WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

6. Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.

7. Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.

8. This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.

9. This product should be used only with the components supplied or; a cart ,rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

10. The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightening and/or electrical storm activity.

11. Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.

12. Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:

a. The power supply cord has been damaged; or
b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
c. The product has been exposed to rain; or
d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

13. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

14. Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!
This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.
Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

ADVARSEL!
Lithiumbatteri—Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING
Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enlight fabrikantens instruktion.

VAROITUS
Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

NEDERLAND
NETHERLAND

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.

- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat ann het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeiing:
  Yamaha Music Nederland Service Afdeiing
  Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
  Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
  Yamaha Music Nederland Service Center
  Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
  Tel : 030-2828425

- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM
Connecting the Plug and Cord

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW:		EARTH
BLUE	:	NEUTRAL
BROWN	:	LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:
The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

• This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.

PRECAUTIONS D'USAGE

PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION

* Ranger soigneusement ce livret de mises en gardes pour pouvoir le consulter dans la suite.

⚠ ATTENTION

Toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive.

- Aucun des éléments internes de l'instrument n'est réparable par l'utilisateur. Ne jamais tenter de démonter l'instrument ou d'en modifier les éléments internes de quelque manière que ce soit.
- Eviter de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. Ne pas y déposer des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Si le cordon d'alimentation s'effiloche ou est endommagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décèle une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.
- Utiliser seulement la tension requise par l'instrument. Celle-ci est imprimée sur la plaque du constructeur de l'instrument.
- Toujours brancher la prise tripolaire à une source d'alimentation correctement mise à la terre. (Pour plus d'information sur l'alimentation secteur, voir page 16)
- Toujours retirer la fiche de la prise du secteur avant de procéder au nettoyage de l'instrument. Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.
- Vérifier périodiquement et nettoyer la prise électrique d'alimentation.

⚠ PRECAUTION

Toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive.

- Ne pas laisser le cordon d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Eviter de tordre et plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.
- Toujours saisir la elle-même, et non le câble, pour retirer la fiche de l'instrument ou de la prise d'alimentation. Tirer directement sur le câble est commode mais finit par l'endommager.
- Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.
- Retirer la fiche de la prise secteur lorsqu'on n'utilisera pas l'instrument pendant un certain temps, ou pendant les orages.
- Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettre ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, toujours ramener le volume au minimum.
- Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Eviter également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture à midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
- Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'autres appareils électriques tels que télévisions, radios ou haut-parleurs, ce qui risque de provoquer des interférences qui dégraderont le bon fonctionnement des autres appareils.
- Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
- Débrancher tous les câbles connectés avant de déplacer l'instrument.
- Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques. Ne pas déposer non plus d'objets de plastique, de vinyle, ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
- Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
- Utiliser le pied/bâti indiqué pour l'instrument. Pour la fixation du pied ou du bâti, utiliser seulement les vis fournies par le fabricant, faute de quoi l'on risque d'endommager les éléments internes ou de voir se renverser l'instrument.
- Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.

■REMPLACEMENT DE LA PILE AUXILIAIRE

- Cet instrument renferme un pile interne non rechargeable alimentant la mémoire permanente des données internes lorsque l'appareil est hors tension. Le message "Change internal battery !" apparaissant sur le LCD avertira de la nécessité de remplacer cette pile.
- Ne pas tenter de remplacer soi-même la pile auxiliaire, ce qui pourrait exposer à des accidents. Toujours recourir aux services d'un technicien qualifié Yamaha pour le remplacement de la pile auxiliare.
- Ne jamais laisser traîner la pile auxiliaire à portée de l'enfant qui risque de l'avaler. Si cela se produisait, voir immédiatement le médecin.

■SAUVEGARDE DES DONNÉES UTILISATEUR

- Prenez l'habitude de sauvegarder fréquemment les données sur une disquette pour éviter la perte définitive de données précieuses en cas de panne ou d'erreur de manipulation.

Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument, ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Les synthétiseurs musicaux EX5 et EX7 et le générateur de son EX5R de Yamaha offrent des performances et une puissance de production musicale jamais atteintes avec un simple clavier ou générateur de son. Les trois modèles sont équipés d'un système de synthèse étendu original lequel comporte un ensemble de technologies des plus pointues dans le domaine de la génération de sons... plus un système d'échantillonnage complet. Ils ne nécessitent par ailleurs d'aucun dispositif de traitement de son complémentaire puisqu'ils sont également équipés d'un système d'effets interne de tout premier ordre. Un séquenceur 16 pistes et un séquenceur de figures à 8 pistes leur confère une capacité de programmation et d'édition très pointue tandis que la fonction originale d'arpégiateur 4 pistes augmente de façon remarquable les possibilités d'audition et d'accompagnement. Les claviers et l'unité de générateur de son de la série EX offrent également un des systèmes de commande en temps réel les plus souples et intuitifs qui soient. Extensibles, ils s'adaptent à une gamme étendue de systèmes professionnels et conviennent à de nombreux besoins.
Nous vous conseillons de lire attentivement au moins la partie introduction de ce mode d'emploi pour vous familiariser avec le EX5, le EX5R ou le EX7 et nous vous recommandons de garder le manuel en lieu sûr pour pouvoir le consulter ultérieurement.

Au sujet des manuels

Ce mode d'emploi est divisé en deux parties : la partie introduction et la partie référence.

■ Partie introduction
Cette partie est destinée à fournir les informations d'ensemble qui recouvrent les modèles EX5, EX5R et EX7 ainsi que des conseils qui vous permettront d'utiliser plus efficacement ces appareils sophistiqués. Ils vous reportent également à des sections de la partie référence de manière à ce que vous puissiez au besoin consulter les détails qui vous intéressent. Utilisez la partie introduction comme guide et répertoire des principaux éléments et fonctions du EX5, EX5R et EX7.

■ Partie référence
La partie référence comprend une explication détaillée de tous les éléments et fonctions du EX. Pour trouver les renseignements que vous cherchez vous pouvez consulter la table des matières, l'index au dos du manuel ou la partie introduction décrite ci-dessus.

SONDIUS-XG™ (EX5/5R)

Les produits qui figurent sur la liste du site Web d'Internet sous le logo SONDIUS-XG sont des produits sous licences brevetés par l'Université de Stanford et Yamaha (< http ://www.sondius-xg.com >).

Ce produit n'est pas compatible avec le format XG ou les données de morceaux XG.

Accessoires Fournis

Disquettes de démonstration 1-4
Mode d'emploi
Liste des données
Cordon d'alimentation secteur

Les copies de données de séquence de musique et/ou des fichiers audionumériques commercialisés sont strictement interdites, sauf dans le cas d'un usage personnel.

Les illustrations et pages d'écrans du mode d'emploi servent uniquement de guide d'utilisation et peuvent par conséquent être sensiblement différentes sur votre appareil.

Les noms de sociétés et de produits figurant dans ce manuel sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leur société respective.

Table des matières

Partie Intoroduction

Les commandes et les connecteurs 8

Configuration 16

Disquettes de démonstration et liste des réglages en usine 25

Aperçu du système EX 28

Synthèse étendue 29

Synthèse AWM 29

Synthèse acoustique virtuelle (EX5 et EX5R uniquement) 30

Synthèse AN 33

Synthèse FDSP.....34

Sélection des voix et des performances (mémoire d'exécution) 36

Structure des voix et conseils d'édition.....40

Vue d'ensemble du système 40

Polyphonie 45

Commande de l'édition 45

Sauvegarde des voix.....48

La puissance du mode Performance (mode avec mémoire d'exécution) 49

Sauvegarde des performances (mémoires d'exécution).....53

Restrictions DSP du mode Performance 54

Les Contrôleurs 55

Les contrôleurs EX 55

Commutation et transition entre les scènes.....57

Jeux de contrôleurs 58

Fonctions du séquenceur 60

Modes d'enregistrement de séquence et édition 62

Effets de reproduction et division interne des motifs d'expression rythmique (groove Quantization) 64

Système d'effets du EX 65

Echantillonnage 69

Key Map Mode (mode d'affectation des touches) 72

Reference Section

Voice Mode.....75

Voice Play Mode.....75

Voice Edit Mode.....76

Voice Job Mode 148

Wave Edit Mode.....150

Wave Job Mode 154

Performance Mode.....156

Performance Play Mode 156

Performance Edit Mode 158

Performance Job Mode 172

Sample Mode 175

Sample Play Mode 175

Sample Record Mode.....176

Sample Edit Mode 179

Sample Job Mode 182

Song Mode 185

Song Play Mode 185

Song Record Mode.....193

Song Edit Mode 201

Song Job Mode 206

Pattern Mode 219

Pattern Play Mode 219

Pattern Record Mode.....223

Pattern Edit Mode 226

Pattern Job Mode 227

Arpeggio Mode.....238

Arpeggio Record Mode 245

Arpeggio Edit Mode 247

Arpeggio Job Mode 249

Disk Mode 259

Utility Mode.....270

Appendice 278

Cartes et mémoires en option 278

Guide de dépannage 291

LCD Messages 294

Specifications 295

Index.....296

Partie Intoroduction

Les commandes et les connecuteurs

Nous donnons ci-après une brève description des commandes et connecteurs du EX5 pour vous aider à comprendre la logique d'ensemble des interfaces.

Panneau avant

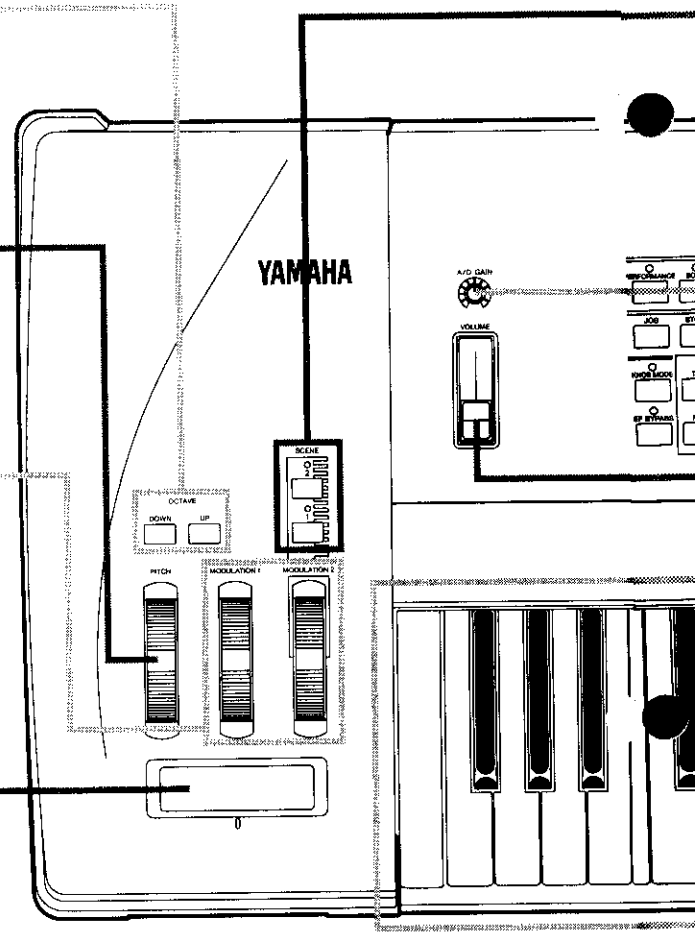
EX5/7

① **Touches OCTAVE, [DOWN] et [UP]** (EX5 et EX7 uniquement)
Pour décaler la hauteur de son du clavier vers le haut ou vers le bas de cinq octaves par incrément d'une octave. La hauteur de son est décalée d'une octave dans la direction correspondante chaque fois qu'une des touches est enfoncée. Lorsque l'octave est plus haute que l'octave de référence, l'indicateur [UP] s'allume et vice versa. Si vous sélectionnez l'octave de référence, aucun témoin lumineux ne s'allume.

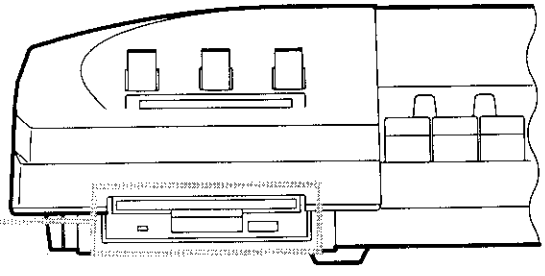
② **Molette de hauteur de son [PITCH]** (EX5 et EX7 uniquement)
Cette molette autocentrée permet de varier la hauteur de son vers le haut ou vers le bas en douceur. Toute une gamme de fonctions autres peut être assignée à la molette [PITCH].
➡ Pour plus de renseignements, voir page 55.

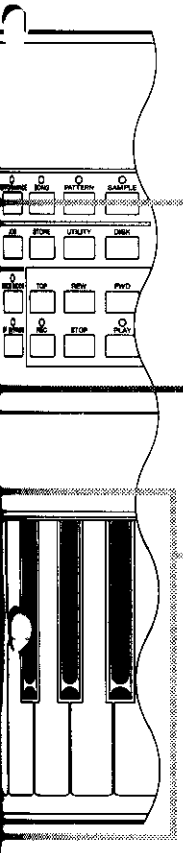
③ **Molette de [MODULATION 1] et [MODULATION 2]** (EX5 et EX7 uniquement)
Peut être assignée à une gamme étendue de paramètres et offre un moyen de contrôle parfait. La molette de [MODULATION 2] sert également à effectuer les transitions " coulées " entre les scènes, c'est à dire passer d'une scène enregistrée à une autre en douceur.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 55.

④ **Contrôleur à ruban** (EX5 et EX7 uniquement)
Le contrôleur à ruban est un autre contrôleur essentiel du EX, Tactile, il fonctionne en passant le doigt légèrement sur la surface du ruban de gauche à droite. Le contrôleur à ruban peut être assigné à une gamme étendue de paramètres EX.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 56.



⑨ **Floppy Disk Drive** (Lecteur de disquette)
Un lecteur de disquettes est incorporé qui permet de stocker facilement et de façon économique un volume important de données de voix. La diode qui se trouve au-dessous du chargeur de disquettes s'allume pour indiquer que la disquette est en cours d'opération (ne JAMAIS retirer une disquette ou couper l'alimentation pendant que le témoin est allumé). Une touche d'éjection est prévue également sous le chargeur de disquettes pour leur retrait.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 259.





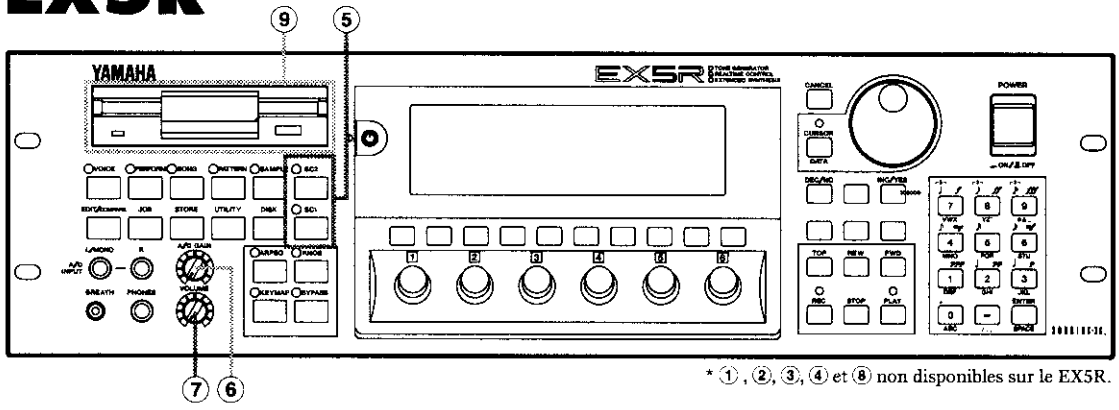
⑤ Touches SCENE [1] et [2], ([SC1] et [SC2] sur le EX5R)
Les touches SCENE [1] et [2] servent à mémoriser et rappeler différents réglages effectués sur les boutons de commande de manière à rappeler instantanément un jeu complet de boutons. Les boutons de scène s'enregistrent avec les touches SCENE et les touches STORE (page57) ensembles.
Lorsque les deux témoins lumineux SCENE sont allumés (ce qui est possible en appuyant sur une des touches SCENE tout en maintenant l'autre enfoncée), la molette de MODULATION 2 ou le contrôleur au pied peut être utilisé pour effectuer une transition "coulée" entre deux scènes enregistrés sur les touches SCENE [1] et SCENE [2] (page 57)

⑥ Commande A/D gain (Analogue/numérique)
Pour régler le niveau d'entrée des prises R et L/MONO (la prise d'entrée INPUT sur le EX7) et par conséquent, le niveau du signal qui arrive au convertisseur analogue/numérique. Cette commande est importante pour obtenir un niveau d'enregistrement optimal des échantillons en mode SAMPLE.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 70.

⑦ Commande du VOLUME
Pour régler le volume du son qui passe par les prises de sortie L/MONO et R (mono gauche et droite) et par la prise casque.

⑧ Keyboard (Clavier) (EX5 et EX7 uniquement)
Le EX5 dispose d'un clavier de 76 touches et le EX7, un clavier de 61 touches. Les deux ont une vélocité et une sensibilité au toucher qui permet une expression vaste et sensible.

EX5R



* ①, ②, ③, ④ et ⑧ non disponibles sur le EX5R.

EX5/7

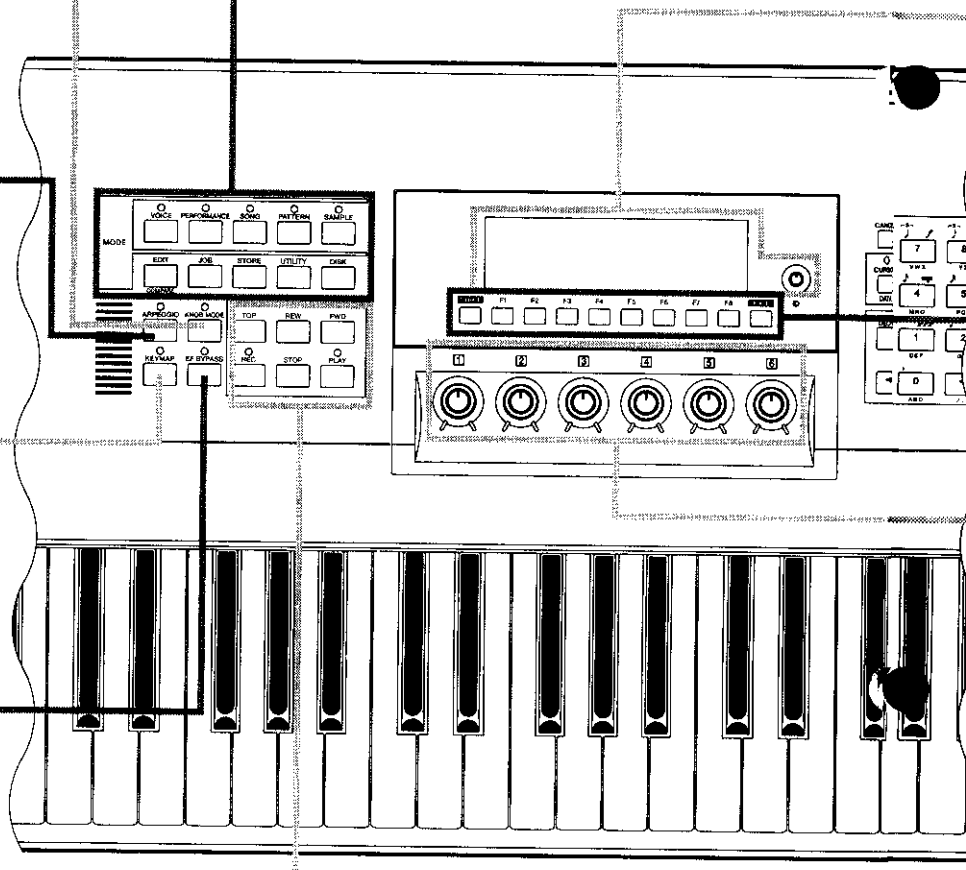
⑩ Touches [KNOB MODE] ([KNOB] sur le EX5R)
Les six touches décrites ci-dessous fonctionnent en tant que contrôleurs de son ou touches d'entrées de données. En mode Song, Pattern, Sample, Edit, Job, Store, Utility et Disk, la touche [KNOB MODE] passe de la fonction Entrées de données à la fonction Contrôle du son, ce qui permet d'écouter les résultats des réglages sans avoir à sortir du mode Edit. En mode Voice et en mode Performance, ces touches servent uniquement à contrôler le son.

⑪ Touche [ARPEGGIO] ([ARPEG] sur le EX5R)
Cette touche sert à activer et à désactiver l'arpégiateur automatique. Lorsque cet arpégiateur sophistiqué est activé, la page d'écran Edition d'arpégiateur du mode Voice ou du mode Performance Edit s'affiche.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 238.
REMARQUE Les fonctions [ARPEGGIO] sont activées ou désactivées à partir du mode Voice, du mode Performance ou du mode Song Play.

⑫ Touche [KEY MAP]
Engage le mode Key Map avec lequel les échantillons, les figures complètes ou les pistes de figures peuvent être assignées individuellement sur chaque touche séparée du clavier.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 72.
REMARQUE Les fonctins [Key Map] sont activées désactivées en mode Voice, Performance et Song Play.

⑬ Touche [EF BYPASS] ([BY PASS] sur le EX5R) (Dérivation des effets)
Pour activer ou désactiver les effets qui ont été spécifiés à la page d'écran Réglage des autres paramètre du mode UTILITY.
Lorsque cette touche est activée (c'est-à-dire lorsque le témoin lumineux est allumé), les effets spécifiés sont dérivés
➡ Pour plus de renseignements, voir page 276.

⑮ Touches de MODE
Les touches de MODE servent à sélectionner les modes ou les sous-modes du EX. La ligne supérieure des touches MODE permet de passe en mode primaire. Le mode activé est indiqué par une diode lumineuse. La rangée inférieure de touches MODE permet de sélectionner les modes secondaires ou utilitaires.
REMARQUE Il n'est pas possible de passer en mode Pattern si la to [ARPEGGIO] ou [KEYMAP] est activée.



⑭ Touches de séquenceur
Les touches de séquenceur commandent l'enregistrement et la reproduction des morceaux, des figures et des arpèges et permettent de localiser une mesure donnée à l'intérieur d'un morceau ou d'une figure. Les dispositions et fonctions sont les mêmes que celles des commandes d'entraînement de bandes des magnétophones.

[●] REC (Enregistrement)	Appuyez sur cette touche pour mettre l'enregistrement en attente. Pour démarrer l'enregistrement, il faudra appuyer sur la touche START.
[■] STOP (Arrêt)	Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction.
[▶] START (Démarrage)	Appuyez sur cette touche pour démarrer l'enregistrement ou la reproduction.

[⏮] TOP (Haut)	Cette touche permet de revenir directement à la première mesure du morceau ou de la figure.
[◀◀] REW (Rembobinage)	Appuyez légèrement sur la touche pour revenir en arrière d'une mesure ou la maintenir appuyée pour faire défiler la bande en continu vers l'arrière.
[▶▶] FWD	Appuyez légèrement sur la touche pour avancer d'une mesure ou maintenir appuyée pour avancer rapidement en continu.

[VOICE] (Voix)	Le mode Voice permet de sélectionner, de reproduire et éditer des voix individuelles. L'indicateur de touche [VOICE] clignote également pour indiquer que le message d'exclusivité du système MIDI a été bien reçu.[→ page 75]
[PERFORMANCE] (Mémoire d'exécution)	En mode Performance, vous pouvez sélectionner, reproduire et éditer des programmes de mémoires d'exécution individuels y compris les couches superposées ou les voix partagées et les effets. Appuyez sur la touche [VOICE] tout en maintenant la touche [PERFORMANCE] enfoncée pour passer directement du mode Performance au mode Voice Edit. L'indicateur de la touche [PERFORMANCE] clignote également pour indiquer que le message d'exclusivité de système MIDI a été bien reçu.[→ page 156]
[SONG] (Morceau)	Le mode Morceau permet d'accéder aux possibilités sophistiquées d'édition, de reproduction et d'enregistrement offertes par le EX5, le EX5R et le EX7. [→page 185]
[PATTERN] (Figure)	Les figures de séquence pouvant être utilisées individuellement ou incorporées à plusieurs morceaux en mode Song peuvent être enregistrées, reproduites ou éeditées en mode Pattern. [→page 219]

[SAMPLE] (Echantillon)	Les fonctions très avancées d'enregistrement et d'édition sont effectuées à partir du mode Sample.[→ page 175]
[EDIT] (Edition)	La touche [EDIT] permet d'accéder aux fonctions d'édition des modes sélectionnées : Voice, Performance, Song, Pattern, ou Sample.
[JOB] (Opération)	Chacun des modes primaires – Voice, Performance, Song, Pattern, ou Sample. – est accompagné d'une série d'opérations auxquelles on accède à partir de la touche [JOB].
[STORE] (Sauvegarde)	Cette touche est utilisée pour enregistrer les données éditées dans la mémoire interne ou les paramètres des boutons de commande sur une des touches SCENE.[→ page 48,53,57]
[UTILITY] (Utilitaire)	Le mode utilitaire inclut les fonctions MIDI, système et autres fonctions essentielles au fonctionnement de l'unité.[→ page 270]
[DISK] (Disquette)	Le mode Disquette comprend la sauvegarde sur disquette et le chargement à partir des disquettes ainsi que toutes les autres fonctions utiles pour sauvegarder et classer correctement les données.[→ page 259]

⑯ Ecran d'affichage LCD et Commande du contraste

Cette fenêtre cristal liquide multifonctions de grande taille affiche tous les paramètres et les messages d'invitation qui servent à faire fonctionner le EX5, le EX5R ou le EX7 avec un maximum de facilité et d'efficacité.
Utilisez les touches de contraste pour obtenir la meilleure visibilité possible (la visibilité des affichages cristaux liquides dépend grandement de l'angle de vue et de l'éclairage).

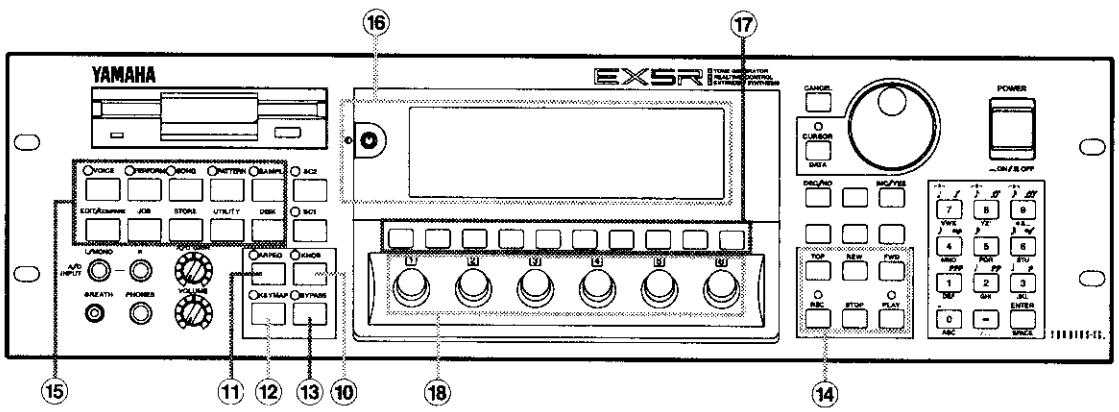
⑰ Touches de fonction [F1] à [F8], touches [SHIFT] et [EXIT]

Les fonctions de ces touches dépendent du mode sélectionné. Elles sont utilisées pour passer à une des fonctions indiquées dans la fenêtre directement sous la touche ou pour sélectionner une page de paramètres.
Lorsque le symbole "S" apparaît au coin inférieur gauche de la page d'écran, la touche [SHIFT] pourra être utilisée pour sélectionner le menu de fonctionnement secondaire des touches de fonction : appuyez sur la touche de fonction appropriée tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour accéder à la fonction secondaire.
La touche [EXIT] permet de passer d'un sous-mode ou d'une page d'écran au niveau supérieur suivant dans l'ordre d'importance hiérarchiques des pages d'écran Edit, Utility ou Disk. Dans la plupart des cas, vous pouvez revenir directement à l'affichage du mode primaire supérieur en appuyant sur la touche de mode appropriée.

⑱ Boutons de commande

Les boutons de commande forment une partie importante des interfaces utilisateurs très perfectionnées que présentent les modèles EX. Ils peuvent être assignés de manière à commander une gamme très large de paramètres de sonorités en temps réel pendant une interprétation/reproduction et ils peuvent également servir à entrer des données en mode Edit, Utility, Disk et certains autres modes. La touche [KNOB MODE] décrite ci-dessus détermine la fonction que devront assumer les boutons dans chaque mode.
Normalement lorsque vous faites tourner un bouton de commande pour entrer des données, les valeurs correspondantes changent de façon relative, c'est-à-dire que les valeurs du paramètre sont augmentées ou diminuées par rapport à la valeur initialement affichée. Cependant, si vous faites tourner le bouton de commande en maintenant la touche [KNOB MODE] enfoncée, le rapport entre la position du contrôleur et les données devient absolu, de sorte que la position centrale du bouton correspondra exactement à la valeur médiane de la plage de réglage des paramètres.

EX5R

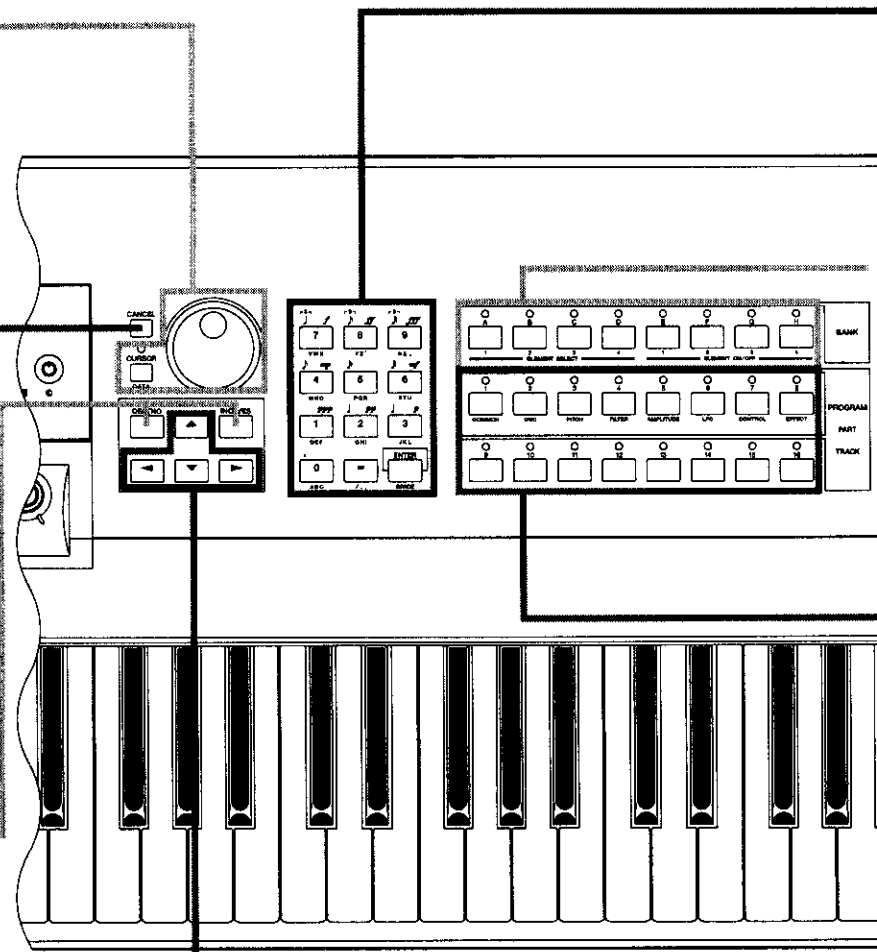


EX5/7

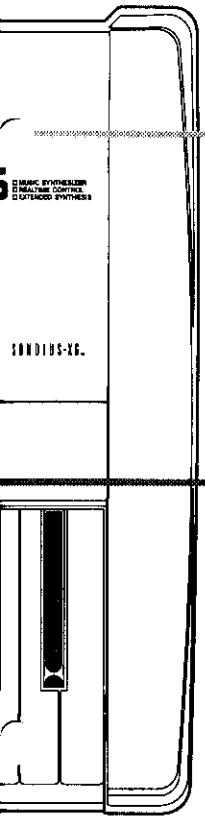
⑲ Molette Data et touche [CURSOR/DATA]
La molette data couvre une gamme étendue de voix. C'est un moyen rapide et efficace de chercher une voix lorsque par exemple vous ne connaissez pas son numéro. Elle est également pratique pour faire des modifications de grandes envergures en mode d'édition ou en mode utilitaire. Pendant l'édition, la molette data augmente ou diminue les paramètres sélectionnés. Cependant, lorsque la touche [CURSOR/DATA] est enfoncée et que le témoin lumineux est allumé, la molette data déplace le curseur tout autour de la page d'écran sans changer les valeurs. Ceci est pratique pour rechercher dans un écran compliqué qui inclut un certain nombre de paramètres individuels.

⑳ Touche [CANCEL] (Annulation)
La touche [CANCEL] est utilisée pour annuler une valeur et revenir à la valeur précédente avant d'avoir sélectionné un nouveau paramètre.

㉑ Touches [DEC/NO] et [INC/YES]
Utilisées pour sélectionner les paramètres de voix et d'édition dans n'importe quel mode d'édition EX. Pour avancer ou reculer dans la direction voulue par incrément, il suffit d'appuyer sur l'une de ces touches brièvement, et pour avancer en continu, de les maintenir enfoncées. Ces touches sont également utilisées pour répondre affirmativement ou négativement aux messages de confirmation lors de certaines opérations ou lors de la sauvegarde/chargement des données.



㉒ Touches de curseur
Il y a 4 touches pour déplacer le curseur dans la page d'écran, mettre en relief les différents éléments pouvant être sélectionnés ou les paramètres qui peuvent être édités (le curseur apparaît comme un pavé noir et les caractères en clair).

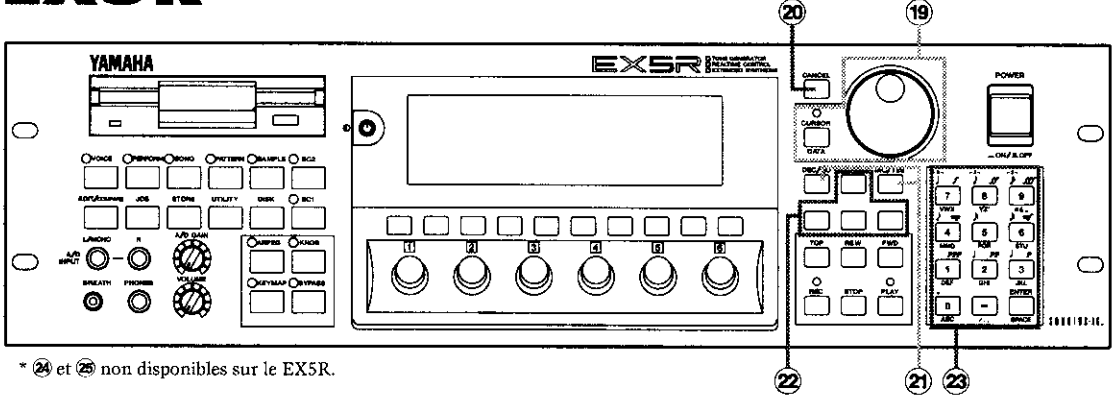


㉓ Pavé numérique et touche [ENTER]
Ces touches permettent d'entrer directement des valeurs numériques. Tapez la valeur voulue avec les touches numériques – le numéro tapé clignote à l'affichage – puis appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la valeur spécifiée. La touche [ENTER] est également utilisée pour taper des notes et autres événements pendant l'édition des données de séquence et pour exécuter une opération ou une fonction spéciale sur disquette. Les touches numériques sont également utilisées pour spécifier les longueurs et la dynamique des notes (vélocité) en cas d'enregistrement pas à pas en mode SONG ou PATTERN.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 199.

㉔ Touches de banque [A] à [H] (EX5 et EX7 uniquement)
Chacune des mémoires de voix EX5 et EX7 – 1 (préenregistré 1), P2 (préenregistré 2), I1 (interne 1) et I2 (interne 2) – dispose de 128 emplacements de mémoires de voix regroupés en 8 banques de 16 voix chacune. Les 128 mémoires de performances sont également organisées en 8 banques de 16 performances chacune. Ces touches permettent de sélectionner la banque à partir de laquelle une voix individuelle ou une performance sera sélectionnée. Lors de l'édition des paramètres de voix, elles sont également utilisées pour sélectionner les éléments ou les étouffer (silencieux).

㉕ Touche de numéro de programme [1] à [16] (EX5 et EX7 uniquement)
Les touches de numéro de programme sont utilisées avec les touches de banque pour sélectionner une mémoire de voix parmi les 128 de la mémoire de voix sélectionnée – P1 (préenregistré 1), P2 (préenregistré 2), I1 (interne 1) et I2 (interne 2) – en mode Voice ou une des 128 mémoires de performances du mode Performance. En mode Voice Edit, les touches [1] à [8] peuvent être utilisées pour sélectionner directement les différentes pages d'écran d'édition.

EX5R



* ㉔ et ㉕ non disponibles sur le EX5R.

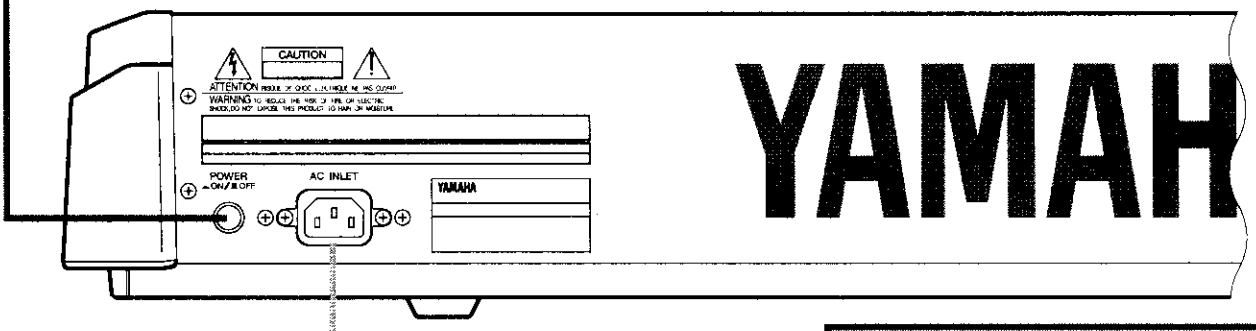
Pannaeu arrière

EX5

㉖ [POWER] Switch (Interrupteur général)
Appuyez sur cet interrupteur pour mettre l'unité sous tension ou pour l'éteindre. L'interrupteur du EX5 et EX7 est situé sur le panneau arrière près de la prise du cordon d'alimentation secteur. Sur le EX5R, il est situé sur le panneau avant.

㉘ Prises INDIVIDUAL OUTPUT 1 et 2 (Sortie individuelle 1 et 2) (EX5 et EX5R uniquement)
En plus des prises de sortie L/MONO et R, le EX5 et le EX5R sont munis de deux sorties individuelles :INDIVIDUAL OUTPUT 1 et 2. Les "parties" individuelles d'une exécution peuvent ainsi être assignées à différentes sorties individuelles à partir de la page d'écran PART du mode PERFORMANCE EDIT (voir page 164). Quatre sorties individuelles pourront être ajoutées sur le EX5, EX5R et EX7 si vous installez la carte de sortie individuelle EXIDO1 (page 19).

㉙ Prises A/D INPUT L/MONO et R (Entrée mono gauche et droite analogue/numérique) (A/D INPUT sur le EX7)
En plus des prises de sortie L/MONO et R, le EX5 et le EX5R sont munis de deux sorties individuelles :INDIVIDUAL OUTPUT 1 et 2. Les "parties" individuelles d'une exécution peuvent ainsi être assignées à différentes sorties individuelles à partir de la page d'écran PART du mode PERFORMANCE EDIT (voir page 176). Quatre sorties individuelles pourront être ajoutées sur le EX5, EX5R et EX7 si vous installez la carte de sortie individuelle EXIDO1
➡ Pour plus de renseignements, voir page 70.

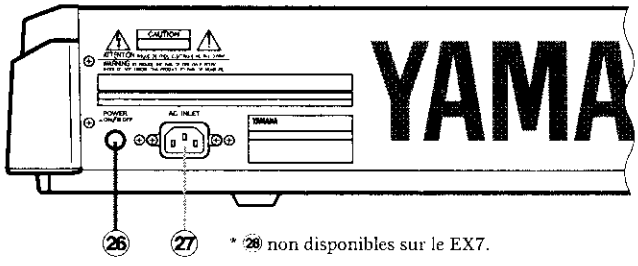


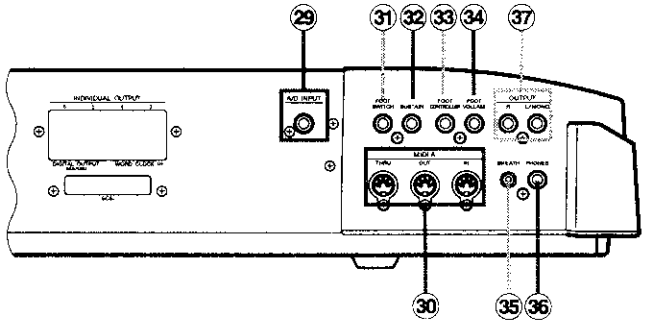
㉗ Prise d'alimentation secteur AC
Toujours brancher le cordon d'alimentation secteur dans l'adaptateur de l'unité avant de le brancher à la prise murale.
Utilisez uniquement les cordons d'alimentation secteur fournis avec le EX5, EX5R ou le EX7.
Si vous avez perdu le cordon d'alimentation ou que vous l'avez abîmé et devez le remplacer, contactez votre distributeur YAMAHA.
L'utilisation d'un cordon de remplacement non approprié peut entraîner des risques d'incendie et d'électrocution!

㉚ Connecteurs MIDI IN, OUT et THRU
La prise MIDI IN reçoit les informations MIDI transmises à partir d'un séquenceur périphérique ou d'une autre machine MIDI amenés à contrôler ou transmettre des informations au EX.
La prise MIDI THRU retransmet tout simplement les données reçues par la prise MIDI IN, ce qui permet de connecter plusieurs unités MIDI en chaîne.
La prise MIDI OUT permet de transmettre les données MIDI de toutes les opérations de performance et de reproduction du EX.
Le EX5 est équipé de deux jeux de prises MIDI : MIDI A et MIDI B. MIDI A inclue MIDI IN, OUT et THRU alors que MIDI B inclue uniquement MIDI IN et OUT.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 22.

REMARQUE Le connecteur MIDI B IN de l'EX5 reçoit uniquement les messages en temps réel du système et les signaux MTC.

EX7





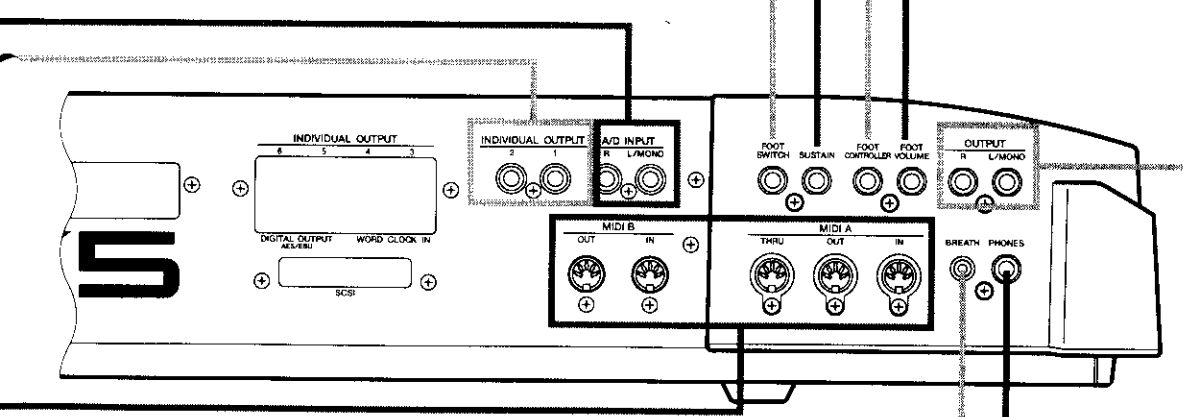
* ㉘ non disponibles sur le EX7.

㉛ Prise FOOT SWITCH (commutateur au pied) (EX5 et EX7 uniquement)
Un commutateur au pied Yamaha FC4 ou FC5 en option peut être connecté à cette borne pour activer ou désactiver une gamme étendue de fonctions : le maintien, le sotenuto, le portamento et autres.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 17.

㉜ Prise SUSTAIN (prise de sustain) (EX5 et EX7 uniquement)
Un commutateur au pied Yamaha FC4 ou FC5 peut être raccordé à cette prise pour contrôler le sustain.

㉝ Prise FOOT CONTROLLER (contrôleur au pied) (EX5 et EX7 uniquement)
Cette prise permet de raccorder un contrôleur au pied Yamaha FC7 pour contrôler les divers paramètres de commande EX.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 17.

㉞ Prise FOOT VOLUME (Contrôle du volume au pied) (EX5 et EX7 uniquement)
Permet de connecter un contrôleur au pied Yamaha FC7 pour régler le volume de façon plus précise.



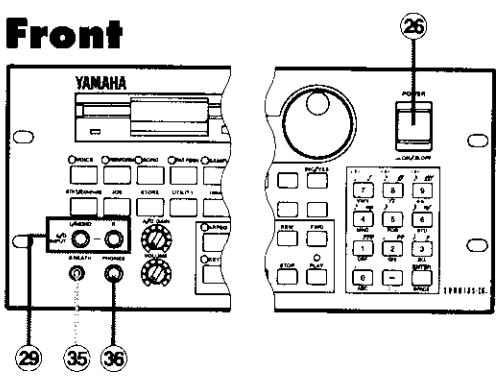
㉟ Prises Breath Controller (contrôleur de souffle)
Permet de connecter un contrôleur de souffle Yamaha BC3 pour augmenter la capacité de contrôle du souffle.
➡ Pour plus de renseignements, voir page 56.

㊱ Prises PHONES (casques)
Cette prise permet de connecter une paire de casques stéréophoniques (prise stéréophonique 1/4") pour pouvoir contrôler le son du EX sans amplificateur périphérique. Sur le EX5R, la prise PHONES se trouve sur le panneau avant.

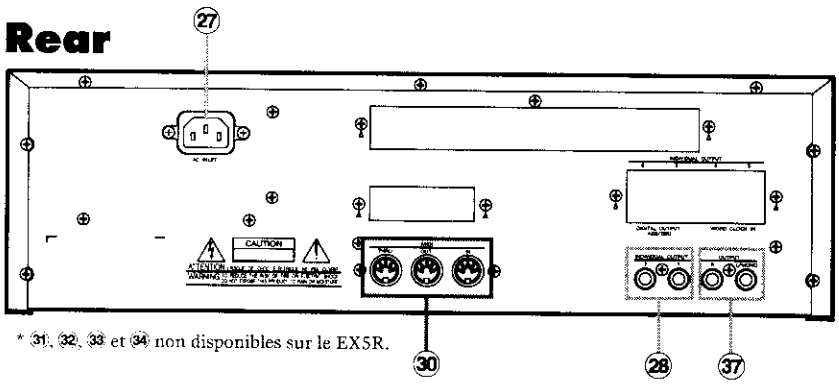
㊲ Prises OUTPUT L/MONO et R (sortie L/MONO et R) (MONO Gauche et droite)
Ces prises de sortie sont les prises stéréo principales des modèles EX5, EX5R et EX7. Ne pas oublier de les connecter sur le canal d'un système stéréo approprié pour pouvoir apprécier pleinement la qualité de son et les effets des EX. Connectez également la prise L/MONO si vous raccordez l'unité à une chaine audio en MONO.

EX5R

Front



Rear



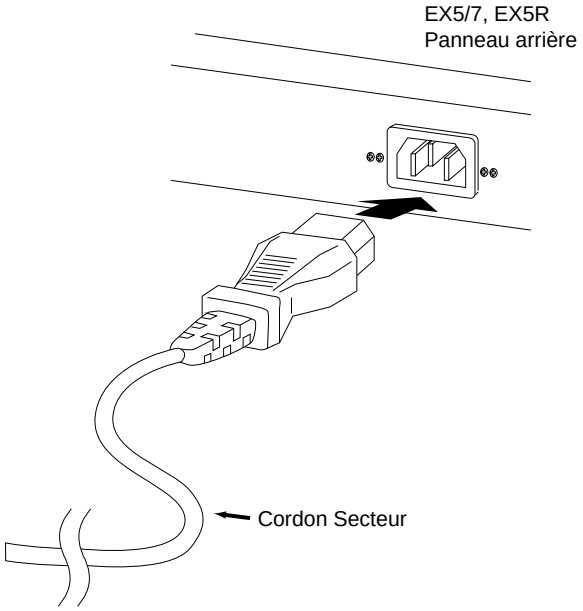
* ㉛, ㉜, ㉝ et ㉞ non disponibles sur le EX5R.

Configuration

Le EX5 ou EX7 peu s'utiliser pratiquement seul – avec des écouteurs ou un simple amplificateur – ou peut s'insérer au coeur d'un système de génération de son très complexe et très performant. Naturellement, le générateur de son EX5R exige un clavier MIDI périphérique ou tout autre contrôleur.

Alimentation électrique

Avant toute autre connexion, branchez correctement l'extrémité femelle du cordon secteur fournie avec le EX5. EX5R et EX7 dans la prise d'alimentation secteur du panneau arrière. Il est préférable de brancher le cordon d'alimentation à la prise secteur après avoir effectué toutes les connexions nécessaires et installé le EX5. EX5R ou EX7 à la place où il sera utilisé. Vérifiez toujours que l'interrupteur d'alimentation POWER est sur la position OFF (allongé) avant de brancher le cordon d'alimentation à la prise.



ATTENTION!
Vérifiez que la tension du EX5, EX5R ou EX7 correspond à la tension nominale de la région dans laquelle il sera utilisé (voir liste à l'arrière du panneau). Si vous branchez sur une alimentation secteur différente, vous risquez d'abîmer le circuit intérieur de l'appareil et de provoquer des accidents.

Utilisez exclusivement le cordon d'alimentation secteur fourni avec le EX5, EX5R ou EX7. Si vous le perdez ou l'abîmez et devez le remplacer, contactez votre distributeur Yamaha. L'utilisation d'un cordon de remplacement non conforme peut provoquer des incendies ou des électrocutions.

Le type de cordon d'alimentation secteur fourni avec le EX5, EX5R ou EX7 diffère selon le pays dans lequel vous achetez l'appareil (dans certains pays, la prise comporte une broche supplémentaire pour la mise à la masse). Un mauvais raccordement du conducteur de masse peut provoquer des risques de chocs électriques. Ne modifiez pas la prise fournie avec le EX5/EX5R/EX7. Si elle ne s'adapte pas à la prise murale, faites installer une prise conforme par un électricien qualifié. N'utilisez pas d'adaptateur de prise qui annulerait le conducteur de masse.

Contrôleurs externes

En plus des contrôleurs en temps réel fournis avec le EX5 et EX7 (molette de PITCH, molette MODULATION 1, molette MODULATION 2 et contrôleur à ruban) six boutons de commande sont prévus sur le EX5, EX5R et EX7 plus un certain nombre de commandes supplémentaires que vous pourrez brancher sur les prises correspondantes du panneau arrière selon les besoins.

■Commutateurs au pied (EX5 et EX7)

Vous désirerez au moins brancher un commutateur au pied à la prise SUSTAIN pour commander le sustain du piano. Vous voudrez peut-être aussi brancher un second commutateur au pied dans la prise FOOTSWITCH pour activer/désactiver les fonctions telles que le sostenuto, le portamento ou le maintien de l'arpégiateur automatique très sophistiqué de l'unité. Les fonctions des commutateurs au pied sont réglées à partir du mode UTILITY (Utilitaire) décrit à la page 275.

■Contrôleurs au pied (EX5 et EX7)

Des prises sont prévues sur le EX5 et EX7 pour brancher deux contrôleurs au pied FC7 Yamaha en option : FOOTVOLUME et FOOTCONTROLLER. Vous pouvez brancher un FC7 â la prise FOOTVOLUME pour (comme son nom l'indique) contrôler le volume ou l'expression. La fonction de FOOTVOLUME souhaitée se sélectionne à partir de l'affichage Contrôleur du mode UTILITY décrit à la page 275. Si vous branchez un FC7 â la prise FOOTCONTROLLER, vous pouvez assigner différentes commandes en continu et en temps réel pour une gamme étendue de paramètres (page 104 ,163).

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant la configuration des contrôleurs au pied et leur fonctionnement, voir les instructions données avec le contrôleur au pied FC7.

■Contrôleur de souffle

Le contrôleur de souffle est un outil performant pour donner un son très réaliste aux instruments à vent. Branchez le contrôleur de souffle BC3 en option dans la prise BREATH. Ce dispositif est idéal pour contrôler les paramètres qui sont normalement affectés au souffle du joueur d'instrument à vent: dynamique, timbre, hauteur de son et autres.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant la configuration du contrôleur de souffle et son fonctionnement, reportez-vous aux instructions données sur l'emballage du contrôleur de souffle BC3 en option.

Connexions des équipements audio

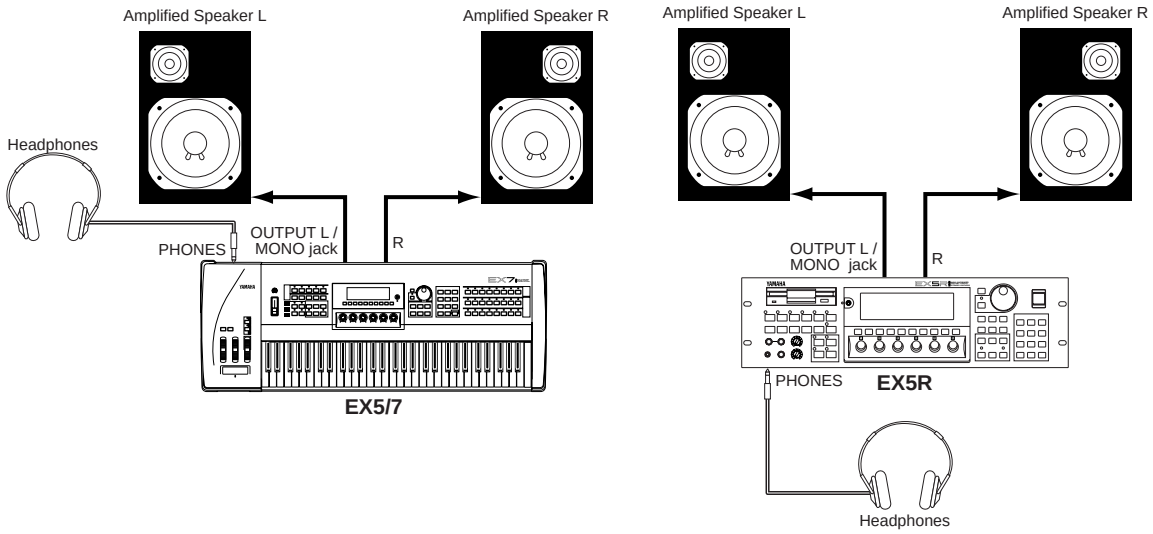
■Casques

Les casques sont indispensables pour écouter et travailler chez soi, sans avoir recours à une chaîne complète ou duplex. Vous pourrez ainsi travailler aussi tard que vous le souhaitez et au volume qui vous convient sans déranger les voisins. Les casques recommandés par Yamaha pour le EX sont le HPE-170, HPE-160 ou HPE-150. Vous pouvez également utiliser des casques avec prises stéréo de 1/4" et une impédance comprise entre 33 et 150 ohms.

■Amplificateur ou chaîne audio stéréophonique

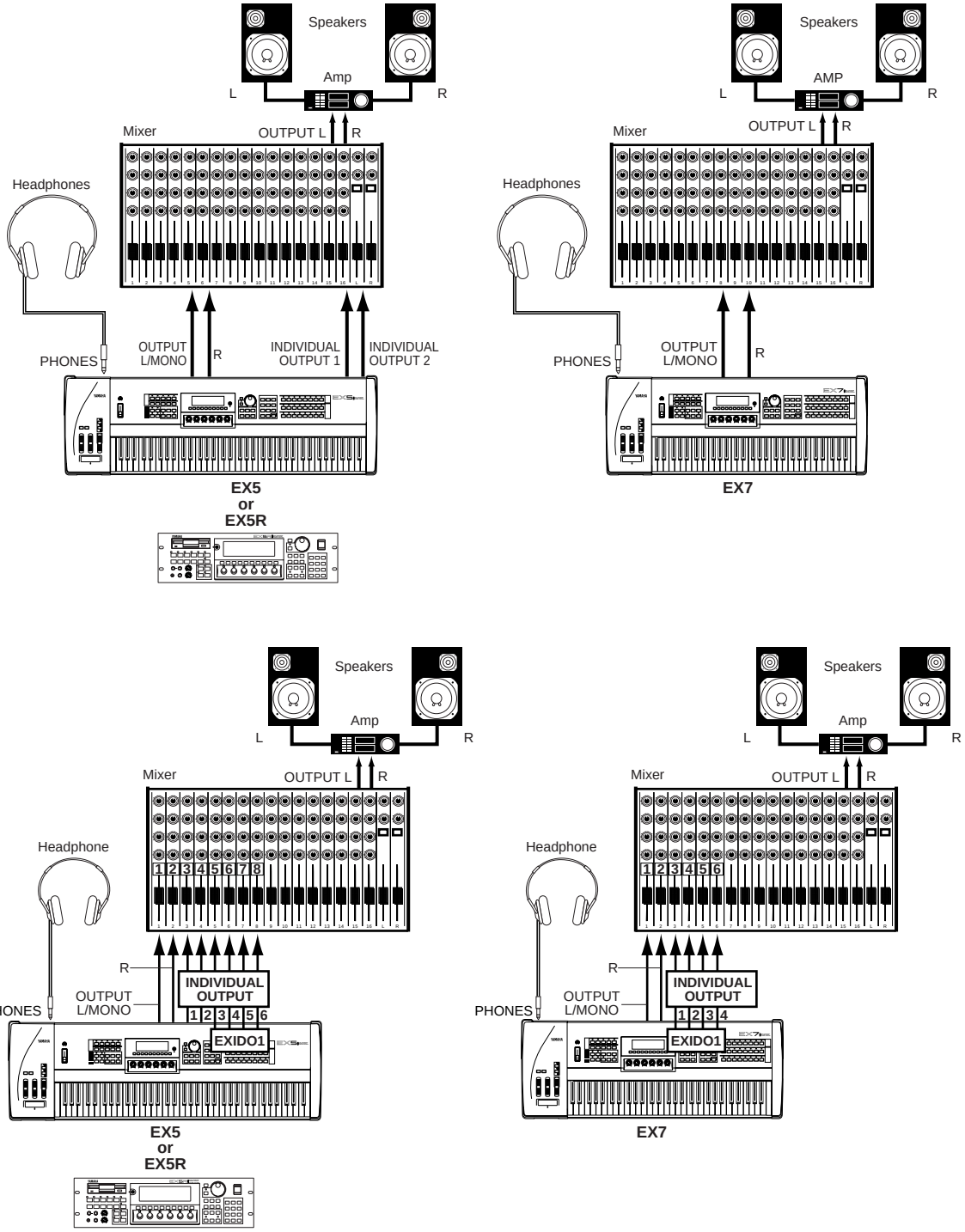
Les voix et effets EX sont conçues pour une qualité de son optimales en stéréophonie. Il est recommandé de connecter une chaîne audio stéréophonique pour apprécier à leur juste valeur la qualité remarquable des voix et des accessoires du EX. Les prises de sortie MONO gauches (L) et droites (R) se connectent directement à l'amplificateur de l'instrument de musique qui servira de clavier ou aux prises de séries d'une console de mixage. Il est également possible de les raccorder directement aux prises d'entrée d'un magnétophone multipiste ou stéréophonique. Si vous branchez les prises sur une chaîne mono, faites bien attention de n'utiliser que la prise de sortie gauche (OUTPUT L/MONO).

REMARQUE Avant de faire les connexions, vérifiez que l'alimentation du EX et de la chaîne audio est COUPÉE.



■Table de mixage

En plus des prises OUTPUT L/MONO et R, le EX5 et EX5R sont équipés de deux prises individuelles INDIVIDUAL OUTPUT 1 et 2. Quatre sorties individuelles supplémentaires (3 à 6) peuvent être ajoutées si vous avez installé une carte de sortie individuelle EXIDO1. Les sorties stéréophoniques individuelles peuvent être dirigées vers des canaux séparés d'une console de mixage pour des traitements individuels. Les parties individuelles d'une configuration de mémoire d'exécution peuvent être assignées à différentes sorties individuelles en mode Performance Edit à partir de la page d'écran PART (voir page 164).

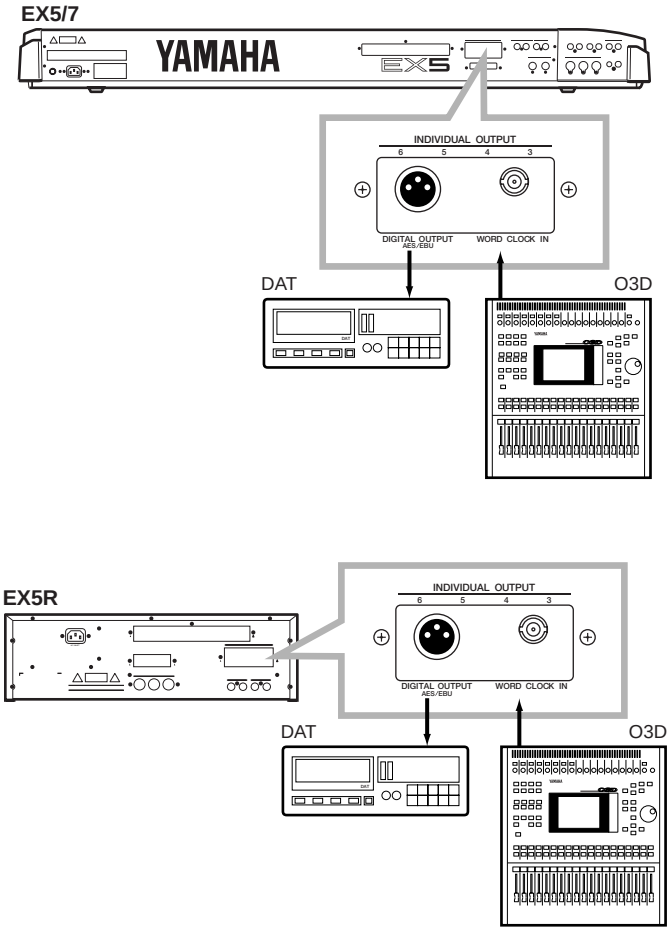


REMARQUE Pour plus de détails concernant l'installation de la carte de sortie individuelle EXIDO1, voir page 278.

REMARQUE La carte de sortie individuelle EXIDO1 et la carte de sortie numérique EXDGO1 se branchent au même emplacement , et donc il n'est pas possible d'installer les deux à la fois.

■Dispositif audionumérique (en option)

La carte de sortie numérique EXDGO1 en option fournit une sortie numérique au format AES/EBU qui se connecte directement à un magnétophone numérique, à une console de mixage ou tout autre équipement de traitement numérique. Ceci permet aux sons produits avec le EX d'être enregistrés ou traités à un niveau de qualité supérieure. La carte de sortie numérique EXDGO1 comprend également un connecteur WORD CLOCK IN pour une synchronisation audionumérique très précise à partir des dispositifs numériques périphériques.



REMARQUE Pour plus de détails concernant l'installation des cartes de sortie numériques EXDGO1, voir page 278.

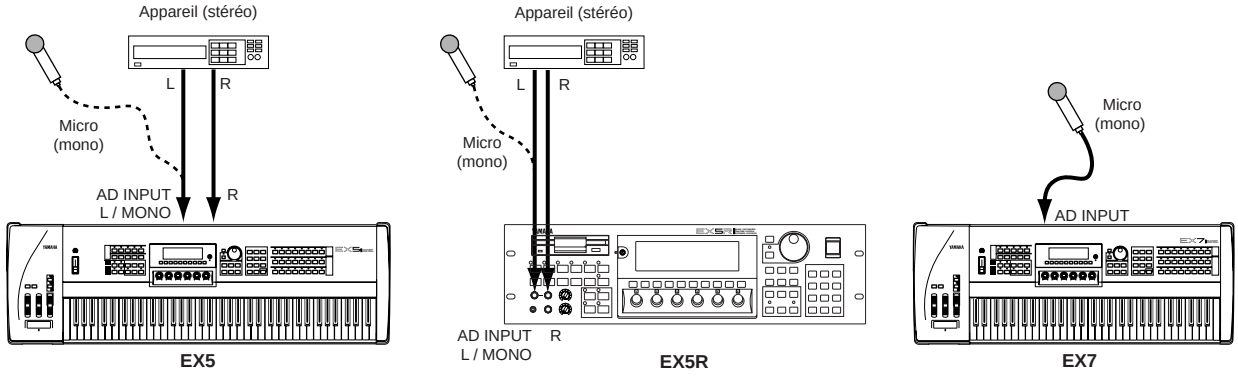
REMARQUE La carte de sortie numérique EXDGO1 et la carte de sortie individuelle EXIDO1 utilisent le même emplacement et donc il n'est pas possible d'installer les deux à la fois.

REMARQUE Connectez la carte EXDGO1 (prise de sortie numérique AES/EBU [XLR] ou la chaîne audio avec un cable XLR d'une impédance de 110Ω.

REMARQUE Si le word clock provient d'une chaîne audio raccordée, il faut connecter la carte EXDGO1 (prise d'entrée Word clock [BNC] et la chaîne audio. Utilisez le câble coaxial/connecteur BNC d'une impédance de 75Ω.

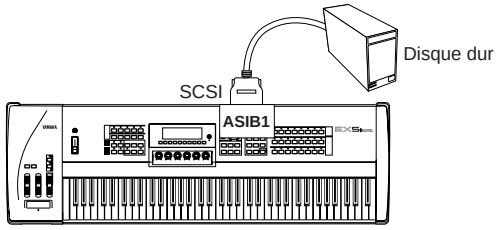
■Sources d'échantillonnage périphérique

Le mode Echantillonnage utilise aussi bien des sources audio externes que des données de voix internes. Les sources externes peuvent être soit en ligne, par exemple une platine CD ou des dispositifs de reproduction audio, soit un microphone pour échantillonner des sons en direct. Les sources ligne et microphone se connectent aux prises AD INPUT. La sensibilité d'entrée de ligne et de microphone est commutée avec le paramètre “line/mic” en mode Echantillon à partir de la page d'écran REC (page 176) et le réglage fin de la sensibilité d'entrée se fait à partir de la commande A/D GAIN du panneau de commande. Pour plus de détails, voir page 70.

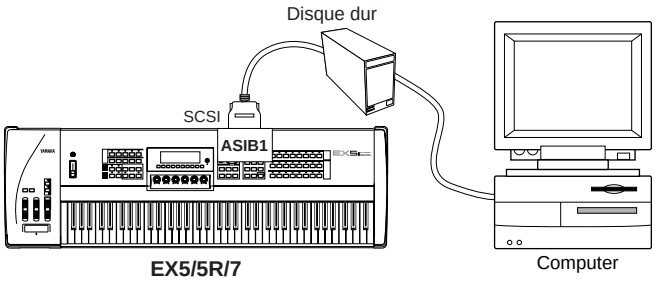


Interface SCSI (en option)

Si vous avez installé la carte interface SCSI ASIB1 en option (voir page 278), vous pouvez connecter directement le EX5, EX5R ou EX7 à un dispositif de sauvegarde des données SCSI périphérique, ce qui vous permettra de sauvegarder et rappeler rapidement de gros volumes de données, ou à un ordinateur personnel pour pouvoir transférer des données entre le EX et l'éditeur d'ondes Yamaha (fourni/en option) qui fonctionne avec un ordinateur.
Connecté à un dispositif de sauvegarde périphérique approprié – disque dur, lecteur ZIP ou JAZZ (voir “REMARQUES” ci-dessous) – le dispositif de sauvegarde pourra être formaté à partir du EX5, EX5R ou EX7 en mode Disk à la page d'écran Device Format (page 269). Vous pouvez ainsi sauvegarder les Voix, Mémoires d’exécution, Morceaux, Figures, Arpèges, Ondes et autres données sur un disque dur ou encore les charger à partir d'un disque dur selon les besoins à partir des fonctions du mode Disk décrites à la page 259.



Connecté à un ordinateur personnel (MacOS® ou Windows®), les données d'ondes pourront être transférées du EX5, EX5R ou EX7 vers l'ordinateur, soit directement, soit en chaîne via un disque dur périphérique (voir “REMARQUE” qui concerne les numéros d'identification du SCSI ci-dessous), ou éditées à l'aide de l'application TWE Wave Editor Yamaha, puis transférées à nouveau vers le EX5, EX5R ou EX7.



REMARQUE Pour plus de détails concernant l'installation de la carte interface SCSI ASIB1, voir page 278.

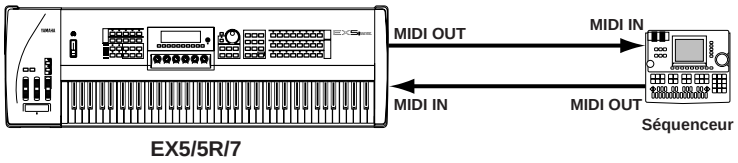
REMARQUE Etant donné que le EX5, EX5R et EX7 utilisent un format breveté, le disque dur doit être formaté avec le EX5, EX5R ou EX7 pour pouvoir sauvegarder et récupérer directement les données. Le EX5, EX5R ou EX7 n'est pas configuré pour écrire ou lire des données sur ou à partir d'un disque dur formaté avec un autre ordinateur ou dispositif et vice versa.

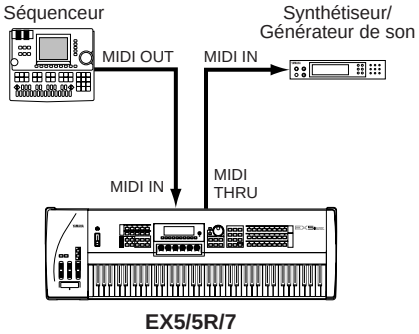
REMARQUE Si vous connectez le EX5, EX5R ou EX7 sur un ordinateur personnel et/ou un disque dur via l'interface SCSI, vérifiez que le numéro d'identification SCSI du EX5, EX5R ou EX7 – réglé en mode UTILITY à la page d'écran Autres réglages (page 276) – n'entre pas en conflit avec un autre dispositif SCSI de la chaîne; en d'autres termes, deux équipements en chaîne SCSI ne doivent pas être configurés avec le même numéro d'identification SCSI.

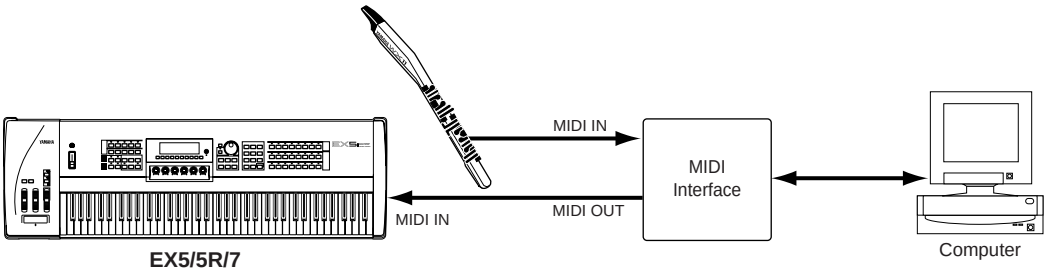
REMARQUE La carte interface SCSI ASIB1 est munie d'un seul connecteur SCSI et doit par conséquent être connectée à l'extrémité de la chaîne SCSI (l'interface ASIB1 est fermée par le système)

Connexions MIDI

Tout comme la plupart des instruments MIDI, le EX5, EX5R et EX7 s'utilisent avec des générateurs de son, des séquenceurs, des logiciels informatiques et des contrôleurs MIDI qui permettent d'étendre de façon pratiquement illimitée le système et les capacités de commande. Vous pouvez, par exemple, vouloir contrôler l'unité à partir d'un contrôleur à vent Yamaha du type WX11 plutôt qu'à partir du clavier pour avoir une impression et des expressions d'instrument à vent plus réelles.

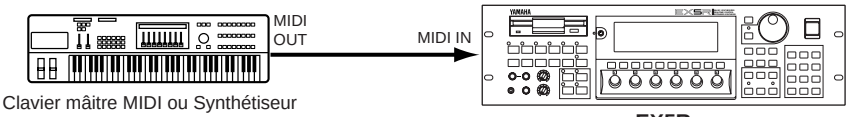






EX5/5R/7

Le générateur de son EX5R nécessite en plus un clavier maître MIDI périphérique ou autre contrôleur MIDI.



Clavier mâitre MIDI ou Synthétiseur

EX5R

Utilisez exclusivement les câbles de qualité supérieure MIDI fournis par votre distributeur ou magasin de musique Yamaha afin de préserver la qualité de transmission des données MIDI et une fiabilité à 100 %. Evitez également d'utiliser des câbles de plus de 15 mètres car des câbles plus longs captent des parasites qui sont source d'erreur de données.
Les paramètres de canal de réception MIDI, numéro de dispositif, local activé/désactivé se règlent à la page d'écran MIDI du mode Utility décrit à la page 274. Vérifiez que ces paramètres sont configurés par rapport au dispositif MIDI périphérique que vous utilisez.

REMARQUE Les spécifications détaillées MIDI sont indiquées au chapitre “Format de données MIDI” du Manuel “Liste des données.”

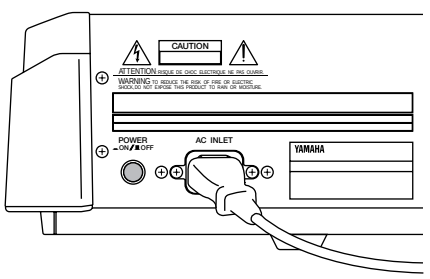
REMARQUE Si vous utilisez le EX5, EX5R ou EX7 avec un autre appareil MIDI, il est recommandé de consulter les spécifications MIDI (tableau d'implémentation, format MIDI) de l'appareil connecté afin de s'assurer qu'il est compatible.

Mise sous tension

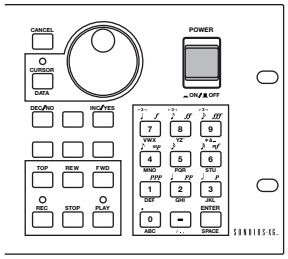
Suivez toujours le procédé ci-dessous lorsque vous mettez la chaîne audio et le système en marche afin de minimiser les possibilités d'endommagement de l'équipement (et de vos oreilles).

❶ Avant de mettre l'unité sous tension, vérifiez que le(s) bouton(s) de commande de niveau/volume et la commande de volume du EX sont au niveau zéro.

❷ Allumez le EX5, EX5R ou EX7.

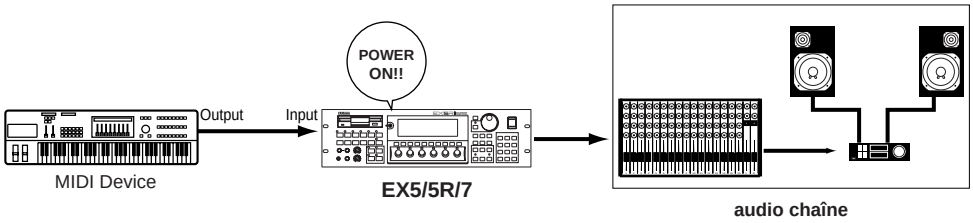


EX5/7



EX5R

❸ Allumez la chaîne audio.



❹ Augmentez le volume à un niveau raisonnable.

❺ Poussez progressivement la commande EX VOLUME tout en jouant au clavier pour régler au niveau souhaité.



EX5/7 EX5R

REMARQUE Lorsque l'interrupteur d'alimentation est allumé ou éteint, le EX5, EX5R et EX7 transmettent automatiquement les changements de commande MIDI qui correspondent à leur statut de commande, ce qui peut interférer avec le fonctionnement des équipements MIDI raccordés aux connecteurs EX MIDI OUT. Si le EX5, EX5R ou EX7 transmet des données MIDI vers d'autres équipements MIDI, l'interrupteur d'alimentation du EX doit être allumé avant les interrupteurs d'alimentation des dispositifs MIDI de réception et éteint après.

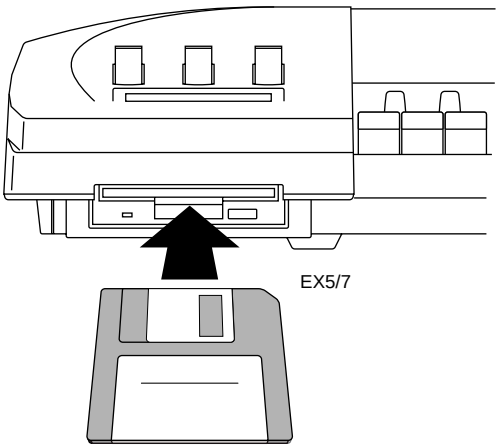
Disquettes de démonstration et liste des réglages en usine

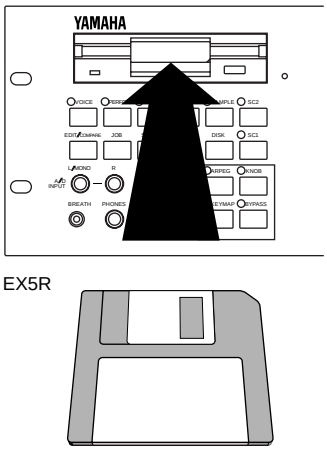
Le EX5, EX5R et EX7 sont fournis avec quatre disquettes de démonstration qui contiennent différents types de données préenregistrées, lesquelles donnent un aperçu des possibilités sophistiquées du système, et des exemples de programmations pour vous aider à créer le type de son dont vous avez besoin. Chaque disquette contient un certain nombre de fichiers All Data (toutes les données – extension ".S1A") qui contiennent un morceau de démonstration et un fichier de réglages en usine (nom du fichier : "FACTSET1/2/3/4.S1Y") avec les voix et performances préenregistrées.
Chargez ces fichiers et jouez les sons, les figures, les arpèges, les voix, les mémoires d'exécution ou les échantillons qu'ils contiennent. Les détails de chargement des disquettes sont donnés page 259. Toutefois nous vous indiquons ici le procédé de chargement et de reproduction des morceaux de démonstration qui de vous permettra de démarrer.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les données de réglages en usine, voir "Restauration des données de réglages en usine", ci-dessous.

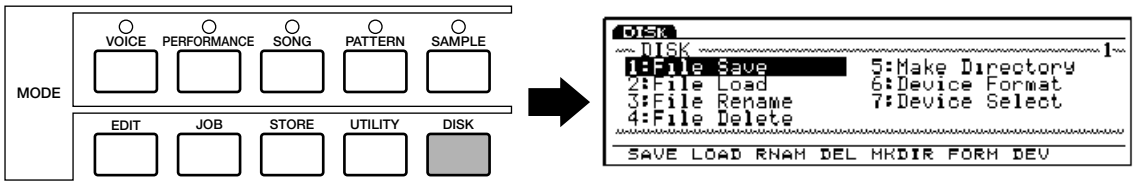
Chargement et reproduction des morceaux de démonstration

❶Insérez la disquette de démonstration
Insérez la disquette de démonstration dans le lecteur de disquette EX (volet vers l'avant et étiquette sur le dessus).



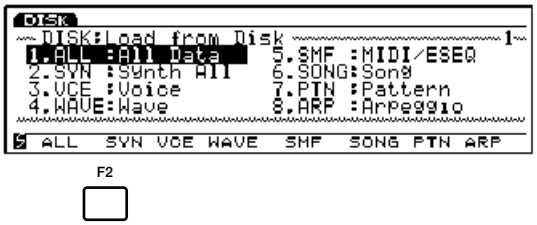


❷Passez en mode Disk
Appuyez sur la touche [DISK] pour passer en mode Disk.



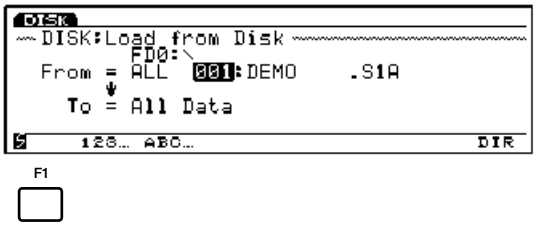
❸ Sélectionnez Chargement de fichier

Appuyez sur la touche de fonction [F2] pour passer au menu File Load.



❹ Sélectionnez All Data

Appuyez sur la touche de fonction [F1] pour sélectionner All Data. Veuillez noter que tous les fichiers All Data ont une extension ".S1A."



❺ Sélectionnez un fichier et chargez

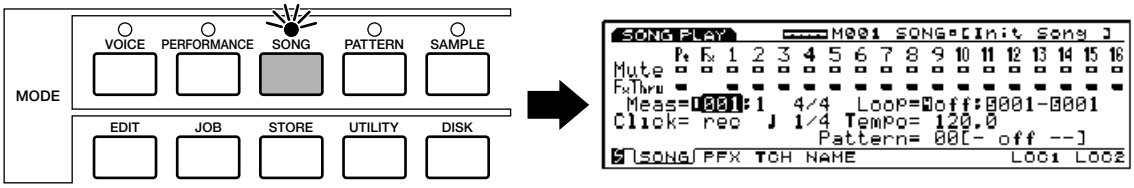
Sélectionnez un numéro de fichier à l'aide de la molette Data, des touches [DEC]/[INC] ou du pavé numérique (tous les fichiers de la disquette de démonstration contiennent différents morceaux de démonstration) puis validez avec la touche [ENTER]. Un message de confirmation s'affiche.



Appuyez sur [INC/YES] pour valider l'opération et charger les données.

❻ Ecoutez le morceau

Une fois que le fichier est chargé appuyez sur la touche [PERFORM (ANCE)] pour passer en mode Performance, puis sur la touche [SONG] pour passer en mode Song, et enfin sur la touche PLAY [▶] du séquencer pour écouter le morceau de démonstration. La reproduction s'annule automatiquement à la fin du morceau, mais vous pouvez l'arrêter à tout moment avec la touche STOP [■].



PRECAUTION Avant de passer le morceau "DEMO2", appuyez sur la touche [KEYMAP] pour passer en mode Key Map. N'oubliez pas de sortir du mode Key Map pour passer les morceaux de démonstrations autres que la DEMO2 (le mode est annulé quand on appuie une nouvelle fois sur la touche [KEYMAP].

❼ Essayez les autres fichiers de démonstration

Revenez au mode Disk et chargez d'autres fichiers pour écouter les morceaux qu'ils contiennent.

Restauration des données réglées en usine

En plus des voix préenregistrées (qui ne peuvent être ni effacées ni écrasées), une gamme de voix, de paramètres d'audition et autres données sont enregistrées dans la mémoire du EX5, EX5R et EX7. Si au cours d'une opération vous écrasez les données de la mémoire (y compris le système d'initialisation ci-dessous) et que vous perdez les données préenregistrées vous pourrez les restaurer. Il suffit de charger le fichier de réglages en usine (nom du fichier : "FACTSET1/2/3/4.S1Y" – à partir de la disquette de démonstration qui convient et qui est accessible avec la fonction Load Synth All du mode disk (même procédé que pour charger les fichiers de morceaux de démonstration, sauf qu'il faut sélectionner un fichier [2.SYN] dans ce cas).



PRÉCAUTION **Lorsque vous chargez les données de réglages en usine, toutes les données de voix et de performances mises en mémoire dans le EX seront écrasées. N'oubliez pas de sauvegarder les voix et performances internes que vous voulez garder sur disquette avant d'effectuer cette opération.**

REMARQUE Chaque disquette de démonstration contient différents fichiers de réglages en usine. Sélectionnez la disquette qui contient le fichier approprié à votre EX5, EX5R ou EX7.

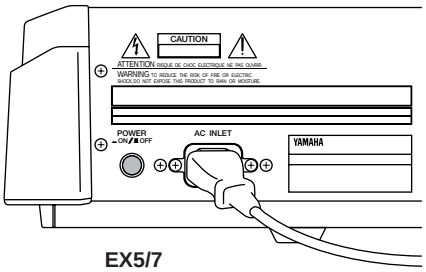
Initialisation du système

Pour effacer complètement toutes les données de la mémoire interne EX et initialiser le système, mettez sous tension tout en maintenant la touche [EXIT] enfoncée.

PRÉCAUTION Lorsque le système est initialisé, toutes les données de la mémoire interne de voix et de performances seront effacées. Si la mémoire interne contient des données de voix ou des paramètres de performances que vous voulez garder, n'oubliez pas de les sauvegarder sur disquette avant de réinitialiser le système.

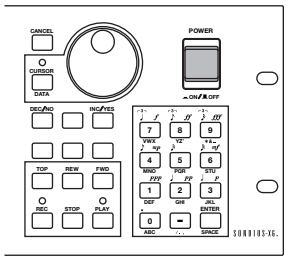


Appuyez...



EX5/7

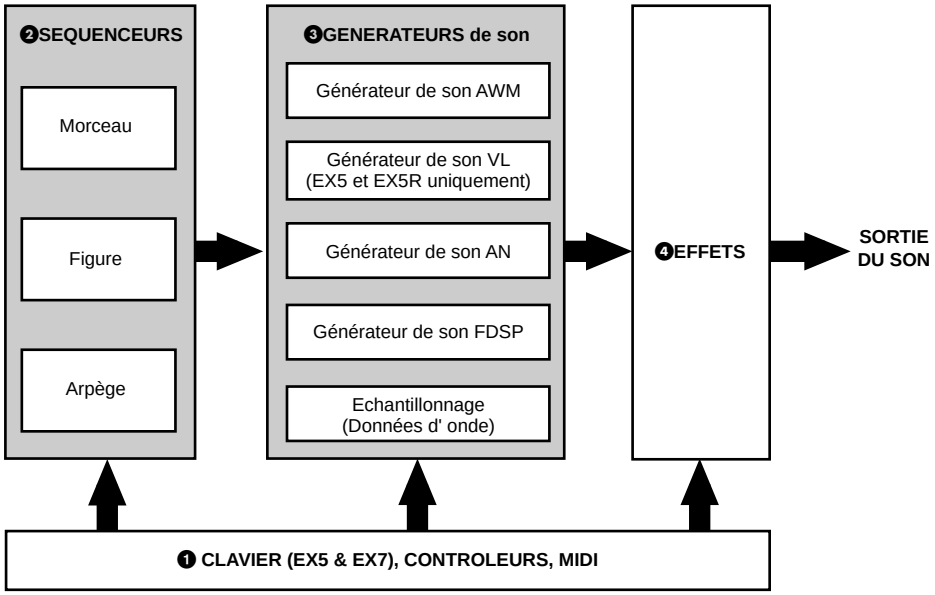
or



EX5R

Aperçu du système EX

En gros, le système EX se compose de quatre blocs principaux indiqués dans le schéma ci-dessous :



❶Le clavier, les contrôleurs et les commandes MIDI.
Le EX5 et le EX7 sont constitués d'un clavier (76 et 61 touches, respectivement) et d'une gamme de contrôleurs en temps réel qui n'existe pas sur le générateur de son EX5R. Le contrôle intégral est toutefois possible sur le EX5R à partir d'un clavier maître MIDI ou de contrôleurs MIDI.

❷Les séquenceurs : Song, Pattern, Arpeggiator (Morceau, figure et arpège).
Le EX5, EX5R et EX7 disposent d'une gamme de fonctions de séquenceurs qui offre des capacités multiples pour produire des sons sophistiqués sans avoir à utiliser un équipement supplémentaire.

REMARQUE Pour plus de renseignements, voir page 185, 219 et 238.

❸Les générateurs de son : AWM, VL (EX5/5R uniquement), AN, et FDSP.
La synthèse étendue est tout simplement le déploiement des technologies de générations de son les plus puissantes jamais offertes sur un clavier simple ou sur un générateur de son. Que vous souhaitiez obtenir le son remarquable de la synthèse AWM et ses capacités de programmation, le jeu inégalé et la réponse musicale de la synthèse VL (EX5 et EX5R uniquement), des voix de synthèse analogiques ordinaires ou des effets et systèmes de résonance particulièrement sensibles, vous n'avez pas besoin de chercher plus loin.
Un système d'échantillonnage incorporé est également prévu sur le EX5, EX5R et EX7, Il est capable d'échantillonner des sons à partir de sources périphériques (ligne ou microphone) ou à partir de voix internes.

REMARQUE Pour plus de renseignements, voir page 77, 107, 112, et 123.

❹Effets.
Le système d'effets EX est un système de traitement des signaux numériques hautement performant capable de produire des effets qui rivalisent et même dépassent en qualité ceux produits avec une unité séparée. Sur le EX5, EX5R et EX7, la programmation des effets est une partie intégrante et importante de la programmation des voix avec possibilité de contrôler des paramètres d'effets spécifique en temps réel, et donc un moyen de contrôle tout à fait extraordinaire.

REMARQUE Pour plus de renseignement, voir page 65.

Synthèse étendue

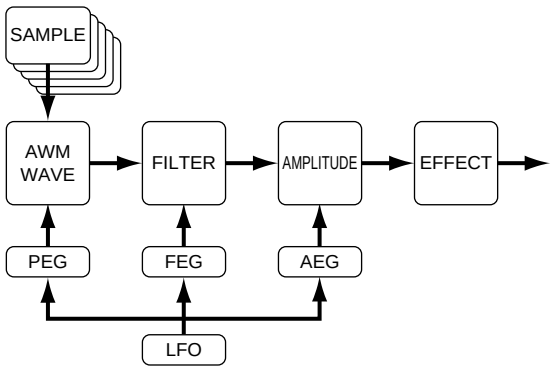
Au fil des années, Yamaha a développé tout un éventail de technologies de pointe en matière de synthèse musicale, chacune avec ses points forts et ses avantages particuliers. Avec le EX5, le EX5R et le EX7 c'est un nouveau pas en avant qui est accompli dans ce domaine, puisque ces instruments extraordinairement polyvalents combinent toutes les techniques de génération de sons Yamaha les plus pointues. Si vous voulez un son qui sort de l'ordinaire et si vous voulez programmer les synthèses AWM, il est là. Si vous voulez un jeu inégalé et une réponse musicale des synthèses VL (EX5 et EX5R uniquement), il est là. Si vous voulez une voix de synthétiseur analogique élémentaire, vous n'avez pas besoin de changer de clavier. Et si vous voulez les effets les plus dynamiques et les systèmes les plus artificiels, vous n'avez pas besoin de chercher plus loin.
Voilà ce que c'est la synthèse étendue : tout simplement, la plus puissante panoplie de techniques de génération de sons jamais fournies sur un clavier simple ou sur une unité de générateur de sons.

REFARQUE Les renseignements qui concernent la polyphonie de chaque générateur de son sont donnés page 45.

Synthèse AWM

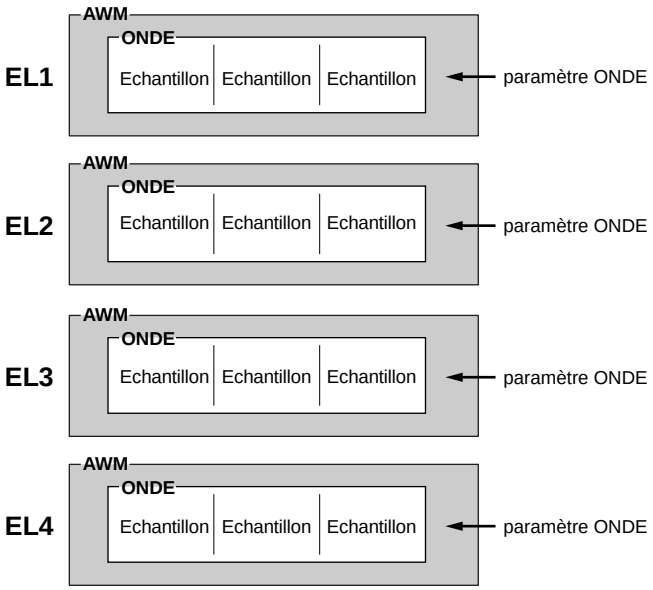
AWM ou "Advanced Wave Memory" est un système Yamaha original qui utilise les formes d'ondes échantillonnées des synthétiseurs et des générateurs de sons. Bien qu'à la base les voix AWM soient des ondes échantillonnées – un échantillon d'un instrument "réel", un son synthétique classique ou des sons créés avec du matériel électronique – le système AWM fournit une gamme étendue de générateurs d'enveloppe, de filtres, de modulateurs et autres paramètres applicables aux formes d'ondes de base. En outre, il est possible d'assigner jusqu'à quatre éléments à chaque voix, chacun avec ses propres "formes d'ondes" et un jeu complet de paramètres que vous pourrez éditer. La force de la synthèse AWM repose non seulement sur une qualité de son hors du commun (il utilise des échantillons de 16 bits et 44,1 kHz) mais aussi sur son extraordinaire capacité de "modeler" et contrôler le son des échantillons.
La synthèse AWM permet aussi de créer des voix de batterie pour lesquelles vous pourrez assigner différents instruments de batterie et de percussion sur une note individuelle du clavier (Do-2 à Sol 8) avec leurs propres paramètres de volume, de hauteur de son et de timbre.
Le EX5, le EX5R et le EX7 sont dotés d'un système d'échantillonnage incorporé capable d'échantillonner des sons à partir d'une source périphérique (en ligne ou microphone) ou des voix internes. Les ondes échantillonnées qui utilisent ces éléments peuvent être utilisées pour les voix AWM de sorte que la capacité de créer des voix AWM nouvelles est complètement illimitée.

■Vue d'ensemble du système AWM



■Voix AWM superposées

Avec les voix AWM, il est possible de superposer jusqu'à quatre éléments AWM pour créer des textures sonores très riches.



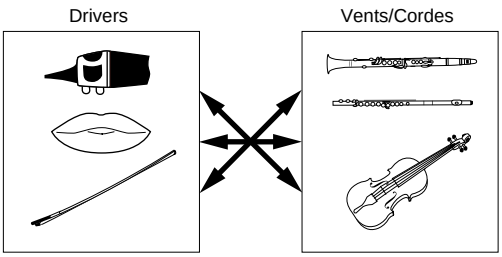
Synthèse acoustique virtuelle (EX5 et EX5R uniquement)

Le système de génération de son à synthèse acoustique virtuelle Yamaha (“VL”) n'utilise pas d'oscillateur, de générateur de fonction et d'ondes préenregistrées ou échantillonnées pour produire des sons. La synthèse des sons musicaux se fait par le biais d’une technologie de “modelage physique” informatisée et très sophistiquée. De même que des “modèles” informatisés sont utilisés pour simuler les climats ou les caractéristiques de vol des avions à l'étape de la conception, le système VL simule les vibrations, les résonances, les réflexions et autres phénomènes acoustiques très complexes des instruments à vent ou à corde réels.

La synthèse VL offre différents avantages en termes de performances musicales. Pas uniquement en termes de sons mais aussi en termes de “comportement”, et c’est pourquoi les instruments acoustiques sonnent si “musicaux.” Par exemple, quand on joue une note seule et de la même manière, on n'obtient pas forcément le même son – l'instrument est réceptif et “vivant.” Au lieu de contrôler simplement les paramètres de volume ou de hauteur de son par exemple, vous pourrez contrôler le souffle et la pression de la lame en intégrant des effets complexes qui correspondent au timbre du son.

■“Instrument” ou “onde” VL

L'“instrument” ou “onde” VL définit la tonalité de base ou le timbre du son. Le modèle d'instrument consiste premièrement en un driver – anche/embouchure, lèvres/embouchure ou archet/corde – et un système de résonance qui correspond à un tube ou colonne d'air ou à des cordes. Un des remarquables éléments de la synthèse acoustique virtuelle est que n'importe quel driver peut être utilisé avec n'importe quelle sorte de tuyau ou de corde. Le EX5/5R dispose d'une gamme de 272 “ondes” préenregistrées qui intègrent toutes les caractéristiques nécessaires et sont assignables aux éléments de voix de la même manière que sont assignées les ondes AWM (les voix VL peuvent être constituées d'un élément VL plus 3 éléments AWM maximum).



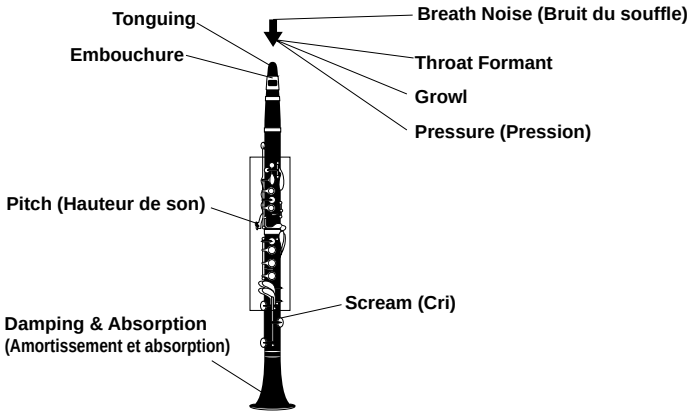
■Contrôleurs et modificateurs

L'impact sur les instruments à vent acoustiques est produit par les poumons, la gorge, la bouche et les lèvres de l'interprète. Sur les instruments à corde, il est produit par les mouvements du bras de l'interprète transmis aux cordes par l'archet. Ces facteurs forment une partie importante du système de génération de sons et avec le modèle VL sont désignés sous le terme de "contrôleurs." (Ce sont ici des paramètres et non des contrôleurs physiques comme les molettes de modulation ou les boutons). L'interprète influence également la sonorité de l'instrument en jouant avec les pistons, les touches ou les frettes et cet aspect du contrôle du son constitue une autre partie du système de "contrôleurs."

Les paramètres de contrôleur déterminent essentiellement le jeu de l'instrument. Tous ces paramètres peuvent être assignés à un contrôleur périphérique utilisable avec le EX5 et le EX5R : contrôleur au pied, molette de modulation, boutons de commande, contrôleur à ruban, contrôleur de souffle, etc. Les paramètres de pression, par exemple, peuvent être assignés au contrôleur de souffle de manière à ce que l'interprète puisse contrôler la dynamique de l'instrument en variant la pression de souffle – une manière naturelle et instinctive de jouer d'un instrument à vent. En même temps, les paramètres de growl et de throat peuvent également être assignés au contrôleur de souffle de manière à donner des effets et une réponse tout-à-fait naturels.

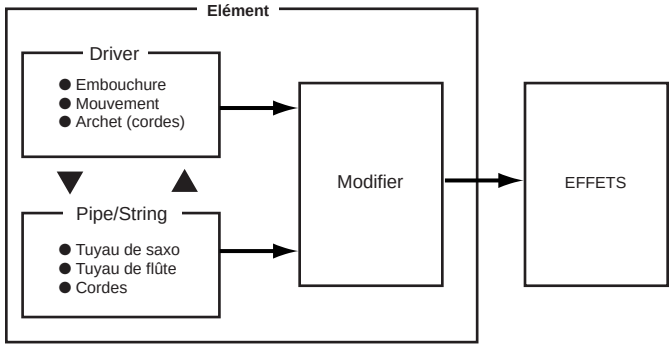
Les modificateurs tels les filtres dynamiques et les amplificateurs d'harmoniques sont appliqués après les contrôleurs VL. Bien que ceux-ci semblent être des effets tout simples, ils sont en fait intimement liés au modèle de production du son réel et ont un impact très important sur le son.

Certains paramètres de contrôleurs et de modificateurs que l'on trouve sur le EX5 et le EX5R sont répertoriés dans le tableau ci-dessous.



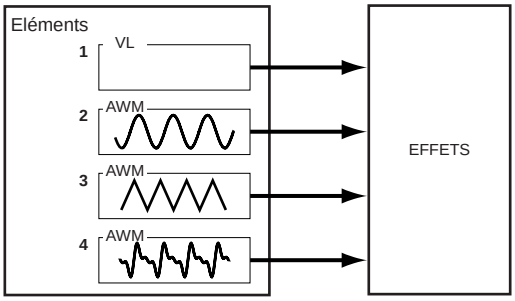
Throat Formant	Contrôle les caractéristiques de gorge et de coup d'archet de "l'interprète."
Pressure (Pression)	Pression de souffle appliquée à la anche ou à l'embouchure ou amplitude d'archet appliquée sur les cordes.
Growl	Modulation de la pression périodique (amplitude de l'archet) qui produit un effet de "growl" qu'on entend souvent sur les instruments à vent.
Embouchure	La force des lèvres contre la anche ou l'une contre l'autre ou la force de l'archet contre les cordes.
Tonguing	Simule une technique de demi-tonguing utilisée par les joueurs de saxophone qui change la fente de la anche.
Pitch (Hauteur de son)	Change la longueur de la colonne d'air ou des cordes et par conséquent la hauteur de son.
Scream (Cri)	Amène le système vers une oscillation chaotique qui crée des effets pouvant être atteints uniquement avec des techniques de modelage physique.
Breath Noise (Bruit du souffle)	Ajoute un bruit de souffle pour former des effets exceptionnellement réels avec la plupart des instruments à vent.
Damping & Absorption (Amortissement et absorption)	Simule les effets de friction de l'air sur les tuyaux ou sur les cordes et les pertes haute fréquence en bout de tuyau ou de corde.
Harmonic Enhancer (Amplificateur des harmoniques)	L'amplificateur d'harmoniques détermine la structure d'harmoniques du son au point de produire des variations radicales du timbre à l'intérieur d'une famille d'instrument (par exemple, la famille des saxophones).
Filter (Filtre)	Ce modificateur est identique au filtre dynamique que l'on trouve sur la plupart des synthétiseurs conventionnels avec passe-haut, passe-bande, élimination de bande et passe-bas.

■Vue d'ensemble du système VL



■Voix VL + AWM

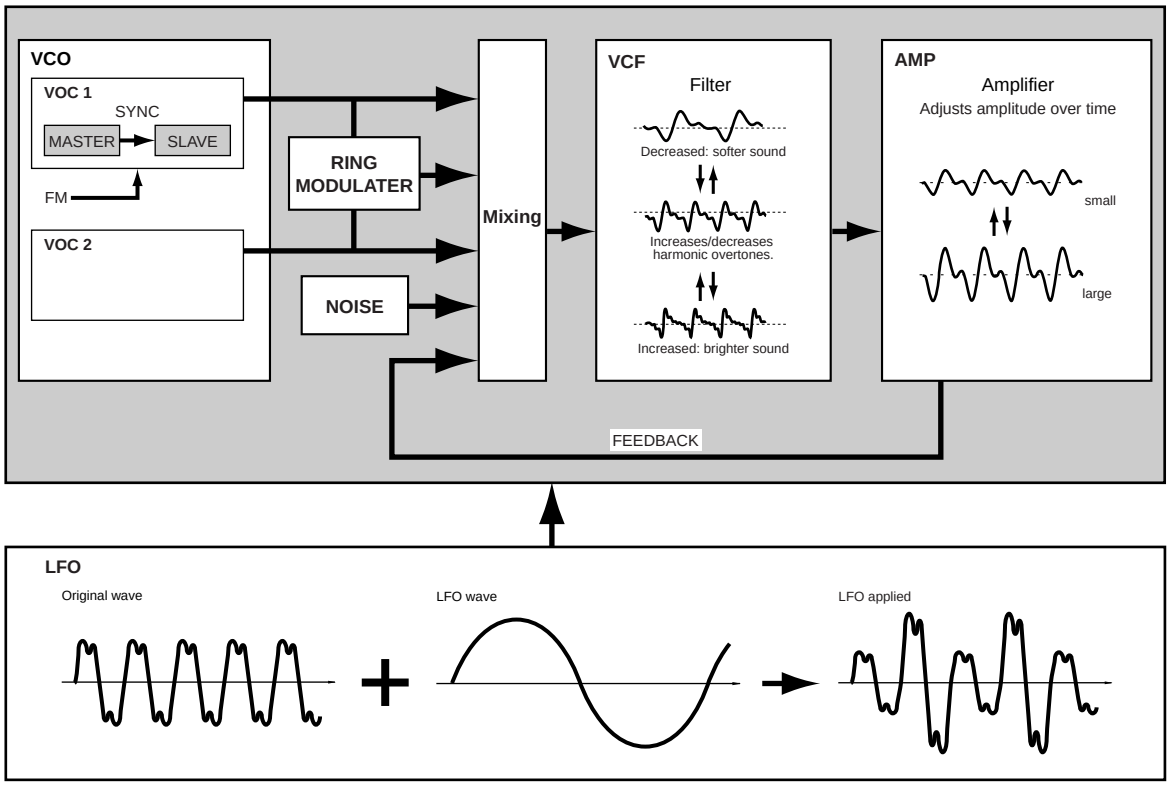
Un élément VL simple peut être combiné avec trois éléments AWM maximum.



Synthèse AN

Les synthétiseurs ont fait du chemin depuis l'époque des oscillateurs à contrôle de tension (VCO), des filtres à contrôle de tension (VCF) et des amplificateurs à contrôle de tension (VCA). Les générateurs de son numériques modernes reproduisent maintenant assez bien la dynamique, la puissance et les capacités de commande interactives de ces vieux systèmes. La synthèse AN Yamaha (Analog Physical Modeling) cependant offre tous les bénéfices de la synthèse traditionnelle plus la stabilité, les capacités de reproduction et la précision des technologies numériques. Il est capable de reproduire avec précision le son d'un synthétiseur analogique classique sans les câbles, sans les diagrammes de réglage ou l'instabilité frustrante qui étaient le fléau de l'ère analogique. La synthèse AN offre également un certain nombre de caractéristiques jusqu'alors inaccessibles avec les systèmes purement analogiques. Il peut, par exemple, faire une synthèse de modulation de fréquence similaire à celle qui a fait la légende du Yamaha DX7, le synthétiseur le plus populaire de tous les temps.
En plus des voix AN à élément simple, le EX5 et le EX5R permettent de superposer deux éléments AN pour créer des sons synthétiques analogiques plus épais.

■Vue d'ensemble du système AN



■Voix AN(Poly) + AWM

■Voix AN(Layer) + AWM

Nous voyons dans le schéma ci-dessous que pour créer des voix AN (poly) + AWM un simple élément AN peut être combiné avec trois éléments AWM maximum. Sur le EX5 et sur le EX5R, deux éléments AN peuvent être combinés avec deux éléments AWM maximum pour créer des voix AN(Layer) + AWM. Les voix AN + FDSP sont décrites au chapitre Synthèse FDSP qui suit.

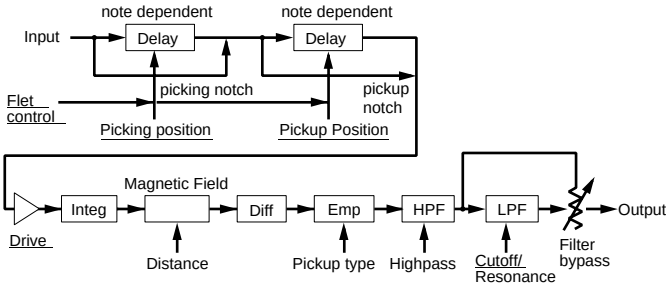


Synthèse FDSP

La synthèse FDSP (Formulated Digital Sound Processing) est en fait un supplément de la synthèse AWM, prévu pour ajouter un système de traitement des effets très sophistiqué pour chaque note. A l'étape de synthèse FDSP les paramètres d'effets sont contrôlés avec les données des notes individuelles et de vélocité, ce qui n'est pas le cas avec une synthèse d'effets standard. Cela permet de simuler les sonorités d'un certain nombre d'éléments musicaux du monde réel, ou de produire des effets complètement nouveaux. Le FDSP peut par exemple modeler la fréquence et la vélocité des capteurs d'une guitare électrique ou d'un piano, ce qui leur ajoute une note de réalisme, ou donne une dimension nouvelle aux autres sons. Il peut aussi altérer le retard des effets de flanger ou de chorus en fonction de la note jouée, pour créer des sons totalement nouveaux, dynamiques et "vivants." D'autres effets sont également possibles

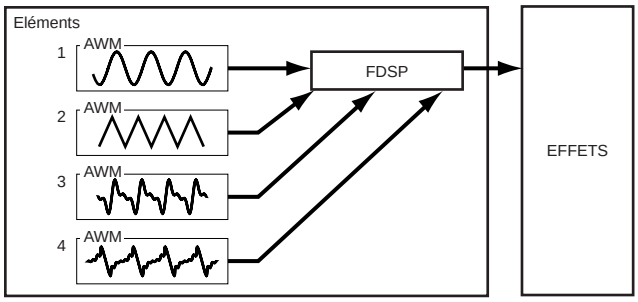
■Vue d'ensemble du système FDSP

Ce diagramme est un exemple des possibilités de configuration du système FDSP. Dans ce cas, il est utilisé pour modeler la réponse d'un capteur de guitare électrique.



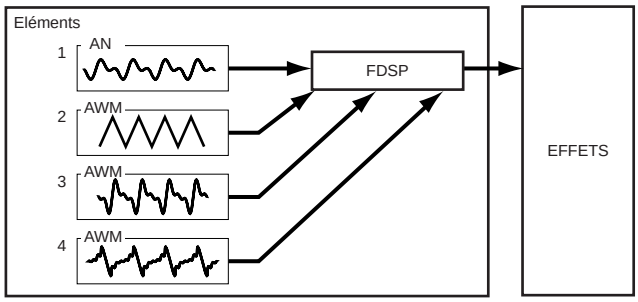
■Structure des éléments de voix FDSP

Avec les voix FDSP jusqu'à quatre éléments AWM peuvent être introduits à l'étape FDSP ou acheminés directement vers la synthèse d'effets ordinaire, selon les besoins.



■ Voix AN + FDSP

Les voix AN + FDSP permettent de superposer un élément AN unique et jusqu'à trois éléments AWM et de les introduire à l'étape FDSP.



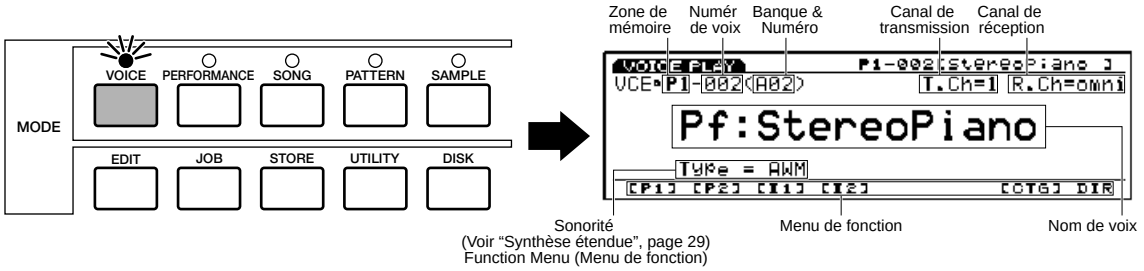
Sélection des voix et des performances (mémoire d'exécution)

Une des premières choses que vous souhaiterez faire avec le EX5, EX5R ou EX7 sera de sélectionner et de jouer certaines des voix ou combinaisons de performances qu'il contient. Cette section vous indique comment procéder.
Sur le EX il y a 256 voix préenregistrées et organisées en deux groupes de mémoires séparées – préenregistrée 1 (“P1”) et préenregistrée 2 (“P2”) – contenant chacune 128 voix. Deux zones de mémoire interne de 128 voix sont également prévues pour sauvegarder les voix originales ou les voix que vous pouvez charger à partir d'un dispositif de sauvegarde périphérique : Interne 1 (“I1”) et Interne 2 (“I2”). La mémoire de voix EX peut donc contenir jusqu'à 512 voix que vous pourrez sélectionner et reproduire. Une zone de 128 emplacements de mémoire est prévue pour les performances combinées de sorte qu'en mode Voice il n'est pas nécessaire de commuter d'une zone de mémoire à l'autre.

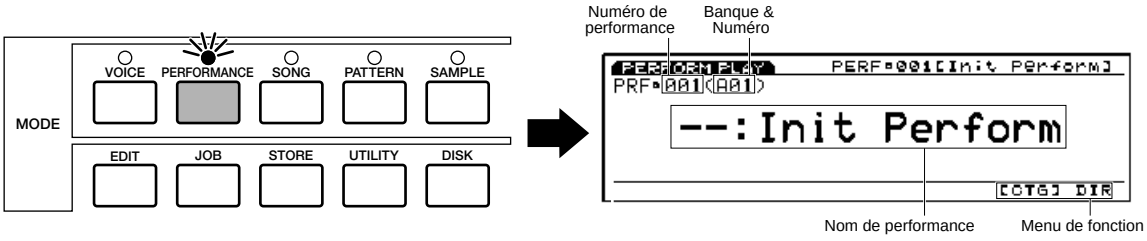
REPARONS Si vous voulez restaurer les voix préenregistrées d'origine, vous pouvez les recharger à partir du fichier Factory Set comme indiqué à la page 27.

❶ Sélectionnez le mode Voice ou le mode Performance

Pour sélectionner et reproduire des voix, appuyez sur la touche de mode Voice: le témoin lumineux et l'affichage “VOICE PLAY” apparaissent au coin supérieur gauche de l'écran LCD. En plus du nom de la voix sélectionnée, l'affichage en mode Voice fournit un certain nombre d’informations. Les abréviations qui apparaissent au bas de l'affichage et qui sont séparées par une ligne droite (“P1”, “P2”, etc.) indiquent la fonction de chaque touche qui se trouve sous la page d'écran.

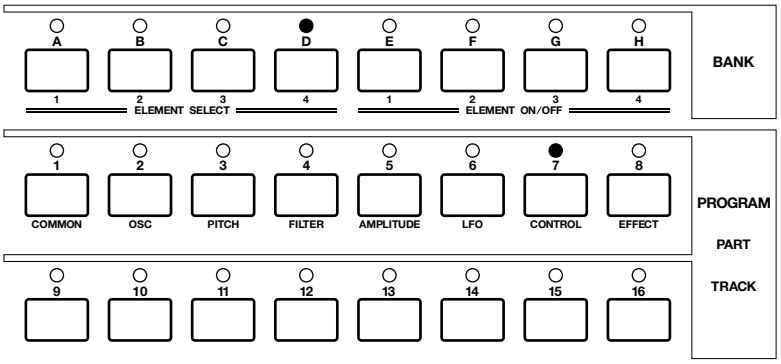


Pour sélectionner et jouer les combinaisons de performances, appuyez sur le bouton de mode [PERFORMANCE] : le voyant lumineux s'allume et l'indication “PERFORM PLAY” apparaît au coin supérieur gauche de l'affichage LCD. L'affichage du mode Performance est beaucoup plus simple que celui du mode Voice.

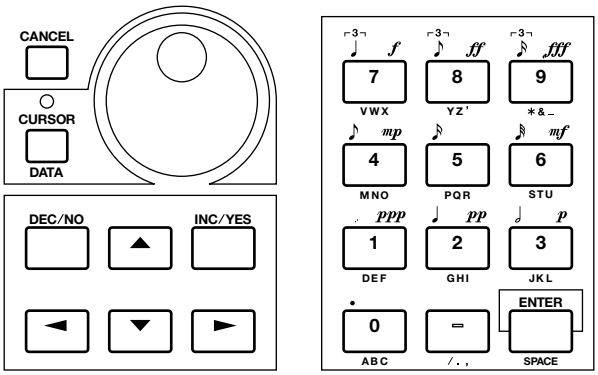


❷ Sélection d'une voix ou d'une performance (mémoire d'exécution)

En mode Voice, vous pouvez sélectionner directement les zones de mémoire P1, P2, I1 et I2 en appuyant sur les touches de fonction correspondantes : [F1] à [F4] et sur la touche [ENTER] ensuite.
Chaque zone de mémoire contient 8 banques de 16 voix chacune (8 x 16 = 128). Le mode Performance dispose uniquement d'une zone de mémoire à 128 emplacements. Sur le EX5 et le EX7, chaque voix ou performance de la mémoire affichée peut être sélectionnée à partir des touches de BANK [A] à [H] et de son numéro, que vous pouvez taper avec les touches numériques de programme [1] à [16]. Pour sélectionner la voix ou la performance "D7" (numéro 55), par exemple, appuyez d'abord sur la touche [D] puis sur le numéro de programme [7]. L'indicateur de la touche [D] clignote jusqu'à ce que le numéro de programme [7] soit sélectionné et que la voix ou la performance D7 soit réellement engagée.



Sur le EX5R, la molette Data et les touches [DEC]/[INC] ainsi que le pavé numérique peuvent également être utilisés pour sélectionner des configurations de voix et de performance (voir "Méthodes de sélection alternatives" ci-dessous).



REMARQUE Le numéro de la voix ou de la performance sélectionnée s'affiche au coin supérieur gauche de la page d'écran. Chaque voix ou performance de la zone de mémoire active peut être signifiée de deux manières : soit avec un chiffre décimal de 1 à 128 soit sous forme de banque et de numéro (A1...A16, B1... B16, etc. jusqu'à H1...H16).

Pour sélectionner une voix ou une performance différente à l'intérieur d'une même banque, il suffit d'appuyer sur la touche du numéro de programme correspondant. Cependant, pour sélectionner une banque différente, il faudra appuyer à la fois sur la touche de banque suivie de la touche [ENTER] et sur la touche de numéro de programme.

■Méthodes de sélection alternatives

Touches [INC] et [DEC]

Les touches [INC] et [DEC] sont parfaites pour les modifications minimes ou en pas à pas – c'est-à-dire pour sélectionner des numéros de voix ou de performances adjacents ou des numéros qui se trouvent quelque unités plus loin. Appuyez légèrement sur la touche [DEC] ou [INC] pour avancer ou reculer d'un numéro ou maintenez l'une ou l'autre touche enfoncée pour avancer ou reculer rapidement dans le sens voulu.

Molette Data

La molette Data fournit un moyen rapide et efficace de couvrir une gamme étendue de numéros lorsque, par exemple, vous cherchez une voix ou une performance dont vous ne connaissez pas le numéro exact. Faites tourner la molette Data dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter vers les numéros supérieurs ou en sens inverse pour revenir aux numéros inférieurs tout en observant la page d'écran.

Pavé numérique

Les touches numériques sont idéales si vous connaissez le numéro de la voix ou de la performance que vous voulez sélectionner. Il suffit de taper le numéro “1” à “128” à l'aide des chiffres 1, 2 ou 3 selon les besoins) puis de valider avec la touche [ENTER].

■Répertoire des Voix/Performances

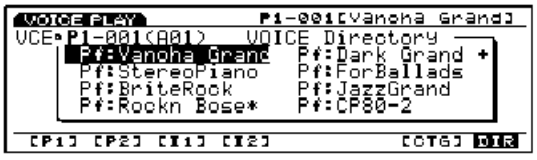
Le répertoire des voix/performances affiche le nom des 16 voix ou performances (mémoires d’exécution) en même temps et le curseur se place sur le numéro sélectionné. Pour commuter à l'affichage du répertoire, appuyez sur [F8] – situé directement sous l'indication “DIR” de la page d'écran. Les voix et les performances se sélectionnent de la même manière que décrites ci-dessus ; vous pouvez également marquer leur numéro ou leur nom avec les touches du curseur. Lorsque le répertoire de voix est sélectionné pour la première fois, le nom des voix est précédé du numéro qui lui correspond. Appuyez une deuxième fois sur la touche [DIR] pour remplacer le numéro de la voix par l'abréviation de sa catégorie (“Pf” pour piano, “Or” pour orgue, etc.). Une liste complète des catégories de voix est donnée page 76. Pour revenir à la page d'écran Voice ou Performance normale, appuyez sur la touche [EXIT].





■Sélection par catégorie

En mode Voice et en mode Performance, la touche de fonction [F7] est marquée “[CTG]” pour Catégorie. Appuyez sur la touche [CTG] pour sélectionner les voix d'une même catégorie (par exemple, toutes les voix piano de la catégorie “Pf”) en séquence, à partir de la voix sélectionnée.





Voix normales et voix de batterie

Les voix AWM se divisent en deux groupes : les voix normales et les voix de batterie.

- Les voix normales sont tout simplement des voix telles que la trompette ou le piano jouées à une hauteur donnée et sur toute l'étendue d'une gamme, des graves aux aigus.

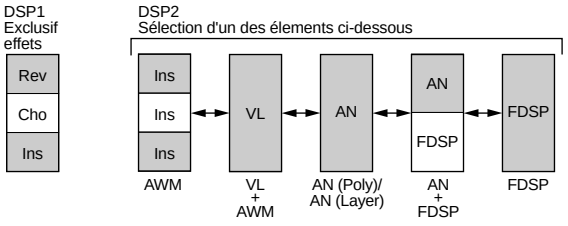
- Les voix de batterie sont des boîtes à rythmes complètes ou un ensemble de sons de percussion, dont chacun possède une hauteur fixe assignée à une note individuelle du clavier (de Do 2 à Sol 8). Lors de leur expédition les instruments EX sont pourvus de 9 voix de batterie numérotées de 123 à 128 dans la banque Préenregistrée 2 et 126 à 128 dans la banque interne (pour plus de précisions voir la liste des données). Vous pourrez également créer votre propres voix de batterie (page 141).

Restrictions DSP

Le système DSP (Traitement des signaux numériques) qui sert à créer des effets EX est également utilisé par le générateur de son AN, FDSP et VL (EX5/5R uniquement) pour créer des voix. Ceci signifie que si vous avez déjà créé des voix avec le système, la capacité prise par les voix ne sera plus disponible pour les effets. Des restrictions différentes sont imposées sur les modèles EX5/5R et EX7. Les unités d'effet de réverbération et de chorus fonctionnent normalement quel que soit le type de voix utilisé.

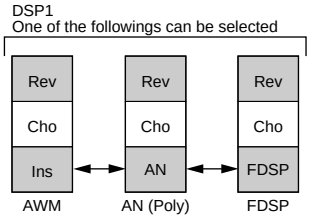
EX5/5R

Sur le EX5 ou le EX5R il n'y a aucune restriction quant à l'utilisation des effets d'insertion en mode Voice. Cependant, les effets d'insertion peuvent être utilisés sur 4 parties maximum (voix) si la configuration Performance est constituée entièrement de voix AWM. En cas d'utilisation de voix VL, AN ou FDSP, cependant, les effets d'insertion peuvent être utilisés uniquement sur une partie (voix).



EX7

Sur le EX7, en mode de voix EX7 les effets d'insertion peuvent être utilisés sur les voix AWM mais ne peuvent pas l'être sur d'autres types de voix (AN ou FDSP). En mode Performance, si la configuration se compose uniquement de voix AWM, les effets d'insertion sont utilisables sur une seule voix. En revanche si elle comprend des voix AN ou FDSP, aucun effet d'insertion n'est permis.



Structure des voix et conseils d'édition

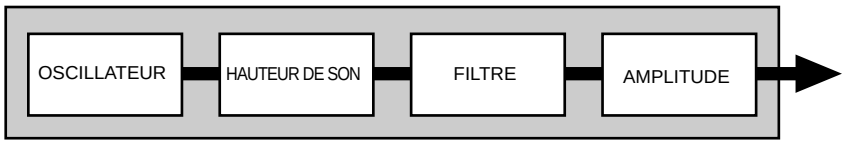
Bien que le générateur de son à synthèse étendue EX soit un système assez compliqué, l'ensemble et l'interface ont été conçus de manière à faciliter au maximum l'édition des voix et à la rendre la plus efficace possible. Votre aptitude à bien maîtriser le système dépendra beaucoup de la connaissance que vous avez des paramètres individuels de chaque générateur de son (voir liste ci-dessous). Vous trouverez dans ce chapitre toutes les informations qui vous aideront à comprendre comment tout cela s'organise et peut-être aussi à développer et à organiser votre propre méthode d'édition des voix avec le EX5/5R/7.
Pour plus de détails concernant les paramètres individuels de à chaque type de générateur de son, voir les pages qui suivent :

Paramètres AWM .....Page 75
Paramètres VL.....Page 107
Paramètres AN .....Page 112
Paramètres FDSP .....Page 123

Vue d'ensemble du système

■Structure d'un élément individuel

Chaque voix EX quel que soit le générateur de son utilisé peut être formée de un à quatre "éléments." Chaque élément est structuré en quatre "étages" comme indiqué dans le diagramme ci-dessous.



Bien que les paramètres individuels disponibles à chaque étage varient quelque peu selon le type de générateur de son utilisé pour l'édition, les fonctions de base de chaque étage restent les mêmes.

OSCILLATOR

Cet étage n'est pas réellement un "oscillateur" dans le sens traditionnel du terme, mais c'est là que le son de base (de référence de la voix) est produit.

- Avec un élément AWM. "l'oscillateur" est une onde ou un échantillon qui sert de référence à la voix.
- Avec un élément VL (EX5/5R uniquement), c'est un modèle d'instrument : le système de anche/embouchure, lèvres/embouchure ou archet/cordes plus le système de résonance correspondant au tuyau ou à la cordes.
- Avec un élément AN, c'est l'oscillateur de contrôle de tension artificiel (VCO) d'un système de synthèse analogique simulé.
- Etant donné que les éléments FDSP sont basés sur une synthèse AWM, l'étage d'oscillateur AWM correspond à celui d'un élément AWM.

REMARQUE Les détails sur les paramètres OSCILLATEUR AWM commencent à la page 80.

REMARQUE Les détails sur les paramètres OSCILLATEUR VL commencent à la page 108.

REMARQUE Les détails sur les paramètres OSCILLATEUR AN commencent à la page 113.

PITCH (Hauteur de son)

C’est là que se détermine la hauteur du son. Il est possible de contrôler la hauteur de son d'une voix à partir du clavier ou avec les données de notes MIDI, et en plus à partir de la molette de variation de hauteur de son, du toucher après enfoncement du clavier ou de tout autre contrôleur assignable. L'étage hauteur de son inclut également des générateurs d'enveloppe de hauteur de son programmables qui produisent des variations de hauteur dans le temps ainsi que les paramètres d'échelle temporelle qui servent à produire différentes courbes de tonalités.

REMARQUE Les détails sur les paramètres AWM PITCH commencent à la page 83.

REMARQUE Les détails sur les paramètres VL PITCH commencent à la page 108.

REMARQUE Les détails sur les paramètres AN PITCH commencent à la page 117.

FILTRE

Cet étage contrôle les filtres fournis pour les générateurs de son sélectionnés et par conséquent, permet un contrôle statique et dynamique du timbre.
Les filtres dynamiques se règlent en fonction de la réponse à l’enfoncement des touches au clavier et autres contrôleurs, alors que les générateurs d'enveloppe de filtre peuvent produire des variations de timbres dans le temps. Le type et le nombre de paramètres de filtres disponibles varient énormément selon le type de générateur de son sélectionné.

REMARQUE Les détails sur les paramètres AWM FILTER commencent à la page 86.

REMARQUE Les détails sur les paramètres VL FILTER commencent à la page 109.

REMARQUE Les détails sur les paramètres AN FILTER commencent à la page 118.

AMPLITUDE

Cet étage inclut tous les paramètres qui affectent l'amplitude ou le niveau de volume du son y compris le contrôle du niveau de référence, la dynamique de jeu, modifications dans le temps du niveau de clavier et la génération de l'enveloppe d'amplitude.

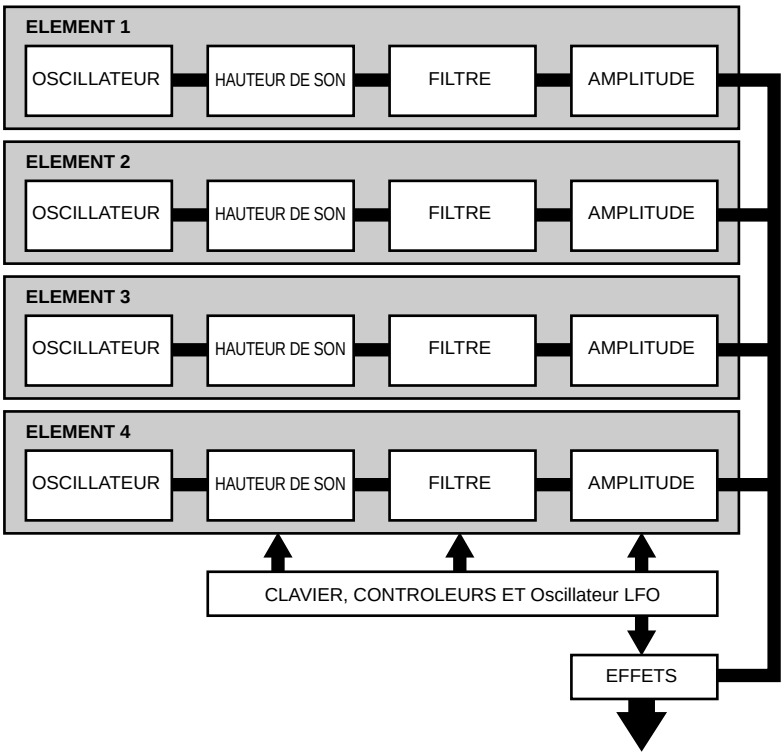
REMARQUE Les détails sur les paramètres AWM AMPLITUDE commencent à la page 96.

REMARQUE Les détails sur les paramètres VL AMPLITUDE commencent à la page 110.

REMARQUE Les détails sur les paramètres AN AMPLITUDE commencent à la page 119.

Structure d'ensemble du système

Si on rassemble les quatre éléments et qu'on leur ajoute les commandes et blocs d'effets les plus importants, le système donne quelque chose comme ceci:



Dans ce schéma, on voit que le clavier, les contrôleurs et l'oscillateur LFO affectent la hauteur de son, le filtre et l'amplitude de chaque élément, de même que le bloc des effets.

CLAVIER, CONTROLEURS ET OSCILLATEUR LFO

Le clavier du EX5 et EX7 inclut à la fois une réponse initiale et après enfoncement des touches utilisable pour contrôler une gamme extrêmement étendue de paramètres en temps réel. Le EX5R n'a pas de clavier mais accepte les données MIDI des dispositifs périphériques utilisés pour cette fonction. Le système d'assignation des commandes en temps réel est extrêmement souple de sorte que pratiquement n'importe quel contrôleur peut être assigné à n'importe quel paramètre – ou à des paramètres multiples si besoin est – ce qui donne une commande extraordinairement expressive. L'oscillateur LFO (sur certains éléments oscillateurs multiples) s'utilise pour moduler la hauteur de son, le filtre et/ou l'amplitude.

REMARQUE Les détails sur les paramètres des contrôleurs commencent à la page 103.

EFFETS

Le système d'effets périphérique EX fournit une gamme très étendue d'effets programmables y compris les réverbérations naturelles et les effets de modulation tels que les chorus, le flanger, la compression, la distorsion, le oua-oua automatique, les haut-parleurs rotatifs et bien plus encore. Les contrôleurs peuvent être également assignés à des paramètres d'effets donnés pour avoir des variations d'effets en temps réel illimités.

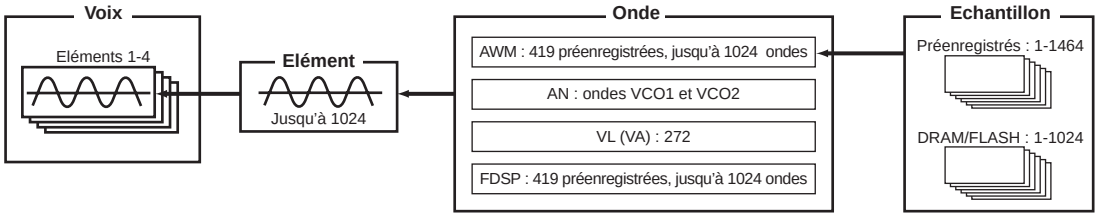
REMARQUE Les détails sur les paramètres d'effets commencent à la page 105.

ELEMENTS FDSP

La structure des éléments FDSP est très légèrement différente de celle indiquée ci-dessus, elle comporte en plus un étage FDSP situé entre l'élément AWM de base et le bloc des effets. Les paramètres FDSP se règlent à la page d'écran des paramètres FDSP accessible à la page d'écran des paramètres COM (COMMUN).

REMARQUE Les détails sur les paramètres FDSP commencent à la page 123.

■Configuration d'un élément

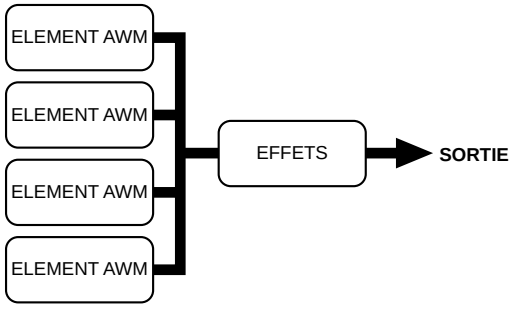


■Combinaisons d'éléments

Bien que différentes combinaisons d'éléments aient été présentées pour chaque type de voix à la section "Synthèse étendue" (page 29), nous en reparlons ici car c'est tout-à-fait en rapport avec le sujet de ce chapitre.
N'oubliez pas que vous pouvez créer une voix avec un seul élément ou en combinant jusqu'à quatre éléments. Les combinaisons d'éléments possibles sont indiquées ci-dessous. Elles affectent énormément la façon dont vous pourrez éditer les voix. Les types d'éléments seront toujours le premier choix à faire pour créer une voix nouvelle.

Voix AWM (EX5, EX5R et EX7)

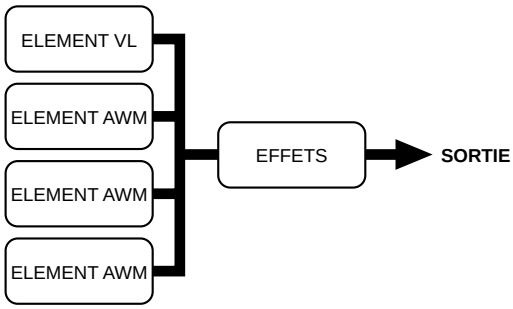
Les voix AWM peuvent être constituées de 1 à 4 éléments. Il faudra les choisir pour créer une voix AWM. Veuillez noter que vous aurez aussi à démarrer avec un élément AWM pour utiliser une onde échantillonnée par vous-même avec les paramètres d'échantillonnage ou une onde échantillonnée importée. La possibilité de combiner les éléments AWM signifie que vous pouvez, par exemple, combiner des échantillons séparés pour l'attaque et la partie sustain d'un son d'instrument et un contrôle indépendant pour chacun.



REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les voix AWM, voir page 77.

Voix VL (EX5 et EX5R uniquement)

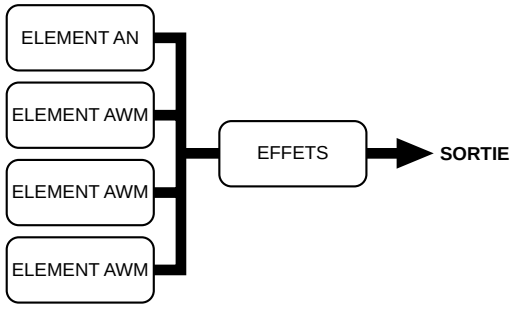
Les voix VL peuvent être constituées d'un élément VL et de 1 à 3 éléments AWM. Dans plusieurs cas, vous utiliserez vraisemblablement un élément VL seul pour mettre l'accent sur le côté réaliste et la puissance d'expression du générateur de son VL. Mais la possibilité d'ajouter des éléments AWM est un moyen très flexible de rendre le son VL plus épais et plus profond.



REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les voix VL, voir page 107.

Voix AN (Poly) (EX5, EX5R et EX7)

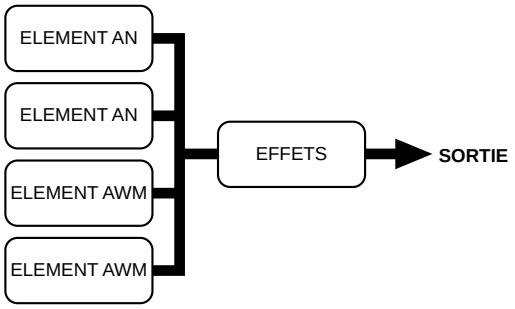
Une voix AN (Poly) standard est constituée d'un élément AN et de 1 à 3 éléments AWM. Si vous essayez de créer un son de synthétiseur analogique classique ou un son de synthétiseur FM, il sera vraisemblablement indiqué de démarrer avec un élément AN seul. Ajoutez des éléments AWM si nécessaire pour rendre le son plus moderne.



REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les voix AN, voir page 112.

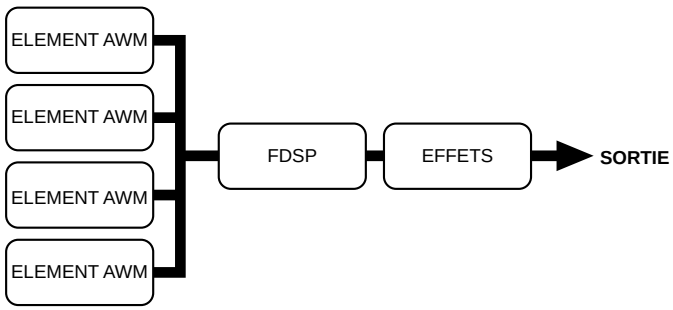
Voix AN (Layer) (EX5 et EX5R uniquement)

Les voix superposées AN peuvent être constituées de 1 à 2 éléments AN et de 1 à 2 éléments AWM. Si vous voulez une voix de type analogique vraiment épaisse, puissante ou éclatante, essayez de combiner les éléments AN avec ce type de voix. Encore une fois, les éléments AWM sont là quand vous avez besoin d'ajouter des échantillons réalistes ou d'autres textures.



Voix FDSP (EX5, EX5R et EX7)

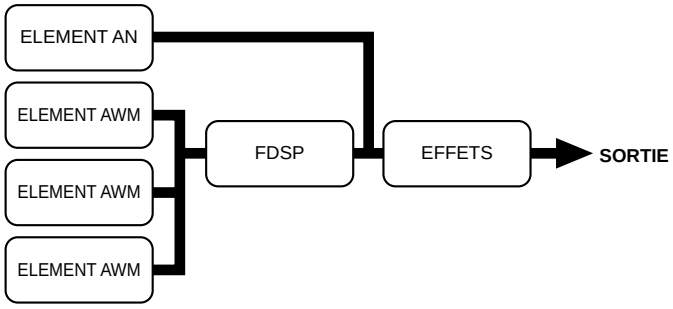
Les voix FDSP ont de 1 à 4 éléments AWM avec un étage FDSP entre les éléments et les principaux effets. L'étage FDSP est applicable selon les besoins à n'importe quel élément AWM.



REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les voix FDSP, voir page 123.

Voix AN + FDSP (EX5 et EX5R uniquement)

Les voix AN + FDSP peuvent être constituées d'un élément AN et de 1 à 3 éléments FDSP. L'étage FDSP est applicable selon les besoins à n'importe quel élement AWM.



Polyphonie

Sur le EX5 et EX5R, la polyphonie maximum est de 126 notes et sur le EX7, elle est de 64 notes. La polyphonie totale n'est pas possible sur toutes les voix. Le tableau ci-dessous indique les polyphonies maximum de chaque type de voix.

Type de voix	Polyphonie EX5/5R	Polyphonie EX7
AWM/Drum*	126	64
VL + AWM	1+AWM	—
FDSP	16	8
AN(Poly)+AWM2	2+AWM	1 +AWM
AN(Layer) + AWM	1+AWM	—
AN+FDSP	AN:1 ; FDSP:8	—

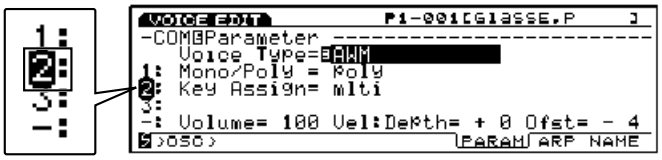
* Il est à noter que la polyphonie réelle est réduite dans certaines conditions.

Commande de l'édition

Sur le EX5, EX5R et EX7, un certain nombre d'outils et de techniques facilitent l'édition des voix. Nous indiquons ci-après les méthodes les plus importantes.

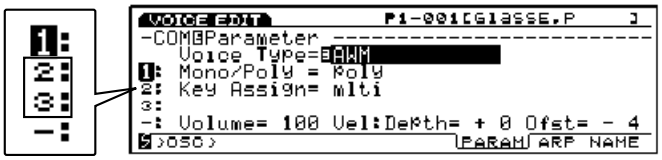
■Sélection d'élément

Pour éditer une voix constituée d'éléments multiples, il faudra bien sûr sélectionner l'élément que vous voulez éditer. Sur tous les modèles, ceci est possible à partir de l'affichage Edit ou à partir des touches/molettes d'entrée. Le EX5 et le EX7 permettent en plus de sélectionner les éléments à partir des touches de sélection de BANK [1] à [4] (marquées "ELEMENT SELECT") qui correspondent aux éléments 1 à 4. Pour sélectionner un élément et l'éditer, il faut appuyer sur la touche correspondante en mode Voice Edit. L'élément sélectionné est indiqué par un numéro d'élément à couleur inversée à gauche de l'affichage et un indicateur lumineux s'allume au-dessus de la touche ELEMENT SELECT correspondante. Tous les éléments peuvent être sélectionnés et mis en service à la demande à partir de la page d'écran OSC, mais seuls les éléments validés peuvent être sélectionnés à partir des autres pages d'édition. On ne peut sélectionner qu'un seul élément à la fois.



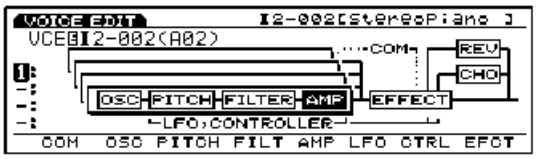
■Elément étouffé

Un autre impératif pour éditer des voix multi-éléments est la possibilité d'activer ou désactiver des éléments individuels. Vous pouvez avoir besoin de vous concentrer sur le son d'un élément simple, par exemple, et donc avoir besoin d'étouffer les autres éléments de manière à n'entendre que l'élément sur lequel vous voulez effectuer des modifications subtiles. Sur tous les modèles, cela est possible à partir de la page d'écran Edit et des touches/molettes d'entrée de données. Sur le modèle EX5 et EX7, les éléments individuels peuvent être étouffés également à partir des touches de sélection de BANK [5] à [8] (marquées "ELEMENT ON/OFF"). Le témoin lumineux correspondant à chaque élément activé s'allume ; il s'éteind lorsque l'élément correspondant est étouffé. Les éléments étouffés sont également marqués du numéro d'élément affiché en petit à gauche de la page d'écran d'édition.
Il est possible d'activer ou de désactiver les éléments individuels en cours d'édition en appuyant sur la touche du pavé numérique qui correspond à son numéro, tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.



■Sélection directe des pages à éditer

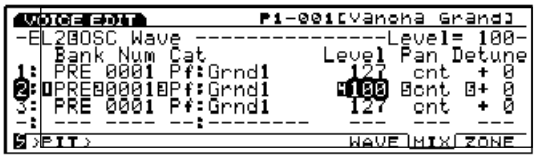
Bien que vous puissiez accéder aux différentes pages d'écran des paramètres d'édition des voix à l'aide des touches de fonction qui se trouvent sous la page d'écran, avec les modèles EX5 et EX7, toutes les pages d'édition de haut niveau sont directement accessibles avec les touches PROGRAM [1] à [8] – lesquelles correspondent aux paramètres COMMON (Commun), OSC (Oscillateur), PITCH (Hauteur de son), FILTER (Filtre), AMPLITUDE, LFO (Oscillateur LFO), CONTROL (Contrôle), EFFECT (Effets), respectivement (ces indications sont marquées sur le panneau au-dessus des touches correspondantes).

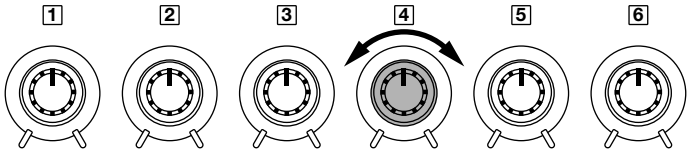




■Commutation en mode Boutons de commande

Les boutons de commande sont disposés de manière à pouvoir être facilement utilisés comme commandes d'entrée de données pour éditer les voix. Un petit numéro de couleur inversée affiché au-dessus du paramètre de la page d'écran indique que le bouton de commande correspondant servira à régler ce paramètre.





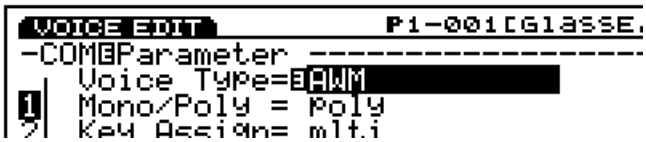
Dans certains cas cependant, vous voudrez essayer les effets produits sur le son. Il suffira pour cela d'appuyer sur la touche [KNOB MODE] (le voyant lumineux s'allume) pour commuter instantanément le bouton sur la commande du son. Lorsque vous êtes prêt à continuer l'édition, appuyez à nouveau sur la touche [KNOB MODE] (le voyant lumineux s'éteint) pour réinitialiser les boutons vers le mode d'entrée des données.

■Entrée des données avec les boutons de commande variable et absolue

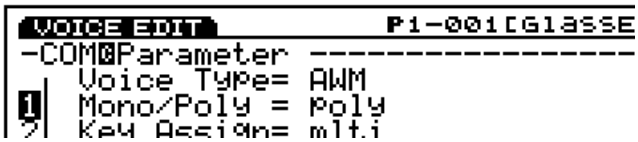
Normalement, lorsque vous tournez un bouton de commande pour entrer des données, les valeurs correspondantes changent de façon variable – c'est-à-dire la valeur du paramètre augmente ou diminue par rapport à la valeur initiale qui est affichée. En d'autres termes, la position centrale du bouton de commande correspond approximativement à la valeur du paramètre affichée avant d'actionner le bouton.
Cependant, si vous faites tourner le bouton de commande tout en maintenant la touche [KNOB MODE] enfoncée, le rapport entre la position du contrôleur et les valeurs de données devient absolu et la position centrale du bouton correspond exactement à la valeur médiane des paramètres.

■Comparer et sauvegarder

Quand vous modifiez les paramètres en mode d'édition de voix, un petit "E" de couleur inversée apparaît devant le numéro de voix sur la page d'écran pour indiquer que la voix est en cours d'édition mais pas encore sauvegardée.



Pour commuter du son original au son édité et vice versa, vous pouvez utiliser la touche [EDIT/COMPARE] (un "0" de couleur inversée s'affiche devant le nom de la voix lorsque la fonction de comparaison est activée – c'est-à-dire lors de l'écoute du son original).



La lettre "E" reste affichée devant le numéro de voix quand vous sortez du mode Edit Voice jusqu'à ce que vous ayez sauvegardé la voix éditée ou sélectionné un numéro de voix différent ou un mode différent.
Si vous sélectionnez un numéro de voix différent ou un mode différent avant de sauvegarder la voix éditée, les données d'édition seront perdues. N'oubliez pas de sauvegarder les données éditées que vous voulez conserver comme indiqué à la page 48.

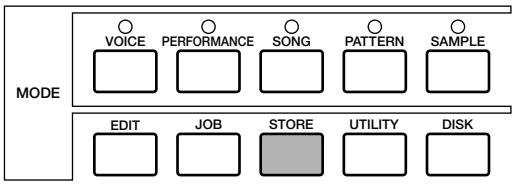
REMARQUE Si vous voulez restaurer les voix préenregistrées d'origine, vous pouvez les recharger à partir du fichier Factory Set comme indiqué à la page 27.

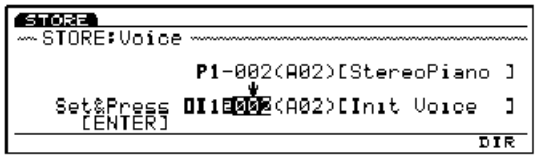
Sauvegarde des voix

Pour sauvegarder une voix éditée :

❶ Appuyez sur la touche [STORE]

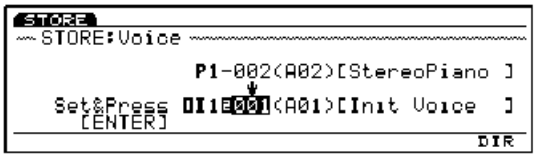
Une fois que la voix est éditée, appuyez sur la touche [STORE] soit pendant que vous êtes encore en mode Voice Edit soit immédiatement après être revenu au mode Voice Play (ne sélectionnez pas une voix ou un mode différent avant d'avoir sauvegardé les données ou toutes les données seront perdues).





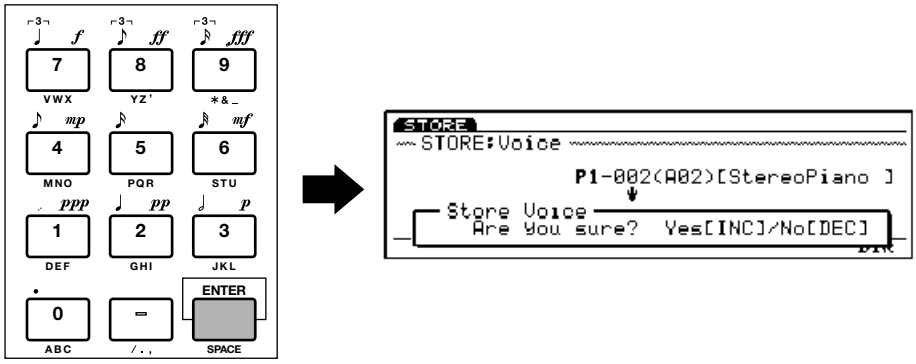
❷ Sélectionnez la voix de destination

Pour sélectionner l'emplacement de mémoire de voix interne sur laquelle vous voulez enregistrer les données éditées, utilisez les touches du curseur avec la molette Data, les touches [DEC]/[INC], le pavé numérique ou le bouton de contrôle 1. Sur le EX5 et EX7 les touches BANK et PROGRAM sont également affectées à cette fonction.



❸ Appuyez sur [ENTER] pour valider

Appuyez sur la touche [ENTER]. Le message de confirmation “Are you sure?” (Etes-vous sûr de vouloir valider) s'affiche à la page d'écran. Pour valider l'opération et enregistrer les données éditées, appuyez la touche [INC/YES]. Si vous voulez annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].



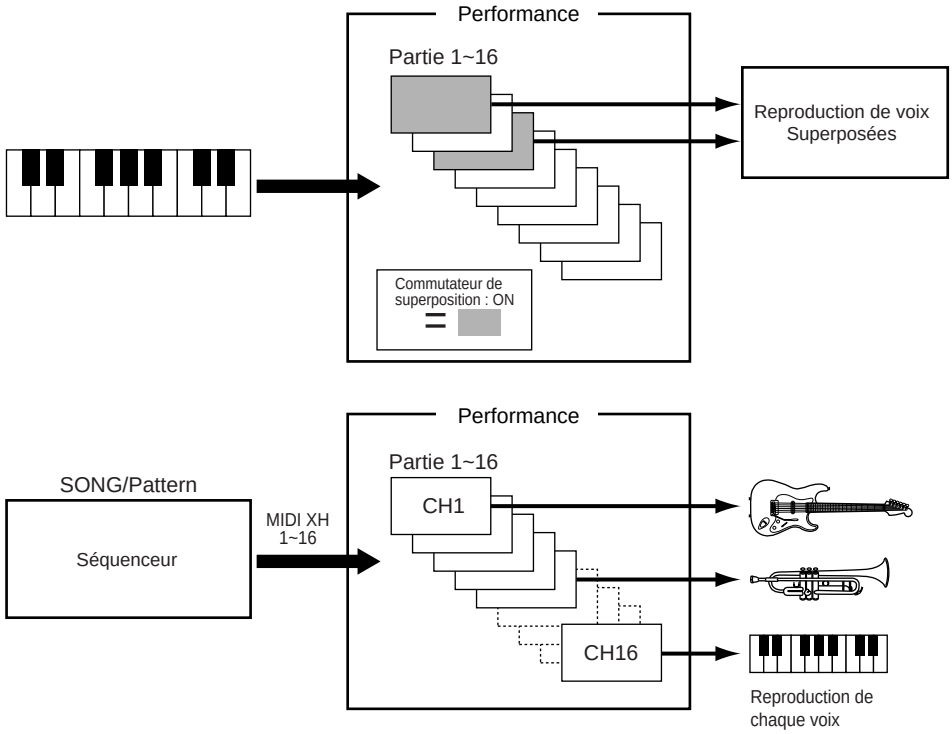
❹ Appuyez sur [EXIT]

Une fois que les données sont sauvegardées (le message “Completed” (Opération terminée) s'affiche un instant sur la page d'écran), appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à la page d'écran précédente.

REMARQUE Le EX vous permet d’enregistrer jusqu’à 1024 éléments.

La puissance du mode Performance (mode avec mémoire d'exécution)

Le mode Performance du EX permet d'assigner 16 différents types de voix (sonorités) à différentes parties et de les combiner d'un certain nombre de façons, ce qui peut être idéal pour exécuter un morceau en temps réel – d'où son nom anglais Performance – ou pour une mise en séquence en le mode Pattern (figure) ou en le mode Song (morceaux) ou encore avec les commandes MIDI périphériques. Quel que soit le moyen utilisé, le mode Performance offre une souplesse et des capacités de contrôle qui n'existent pas dans le mode de voix.

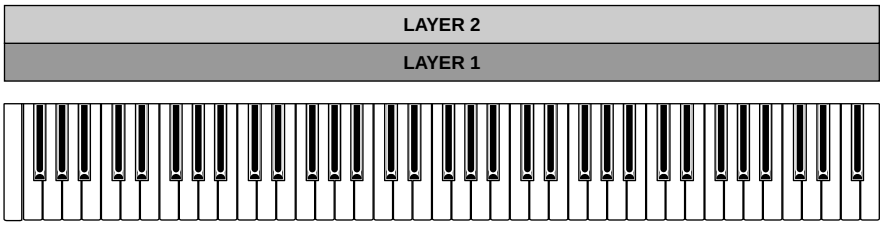


■ Layers (Couches de superposition)

Deux différentes voix maximum (appelées "parties" en mode Performance) peuvent être combinées et superposées pour être jouées en même temps. Chaque partie dispose de ses propres paramètres de volume, de panoramique, d'effets, et de contrôles, de sorte que vous atteindrez le contrôle complet de toutes les parties pendant le mixage du morceau final. La superposition en couches pure et simple permet de combiner des voix similaires pour créer des sons plus épais, plus riches. Vous pouvez également désaccorder les couches les unes par rapport aux autres pour avoir un son plus profond. Il est également possible de superposer des voix complètement différentes pour obtenir des effets originaux : l'exemple le plus banal étant celui d'une superposition piano et cordes. Mais la superposition, c'est uniquement le commencement...

REMARQUE Concernant les paramètres d'assignation de volume. de panoramique, d'effets et autres paramètres correspondants, reportez-vous au paragraphe du mode Performance Edit, page 158.

Exemple: Mémoire d'exécution simple à deux couches



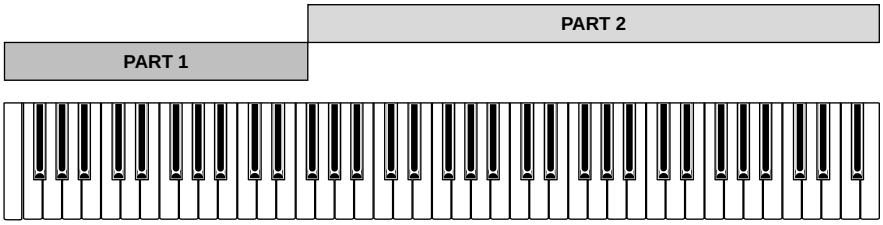
REMARQUE Vous pouvez superposer les voix, mais les sons seront retransmis quelquefois avec un léger retard, selon la combinaison des voix.

■Clavier partagé

Vous pouvez, au lieu de superposer différentes parties de voix sur une même gamme du clavier, partager le clavier pour les assigner à différents emplacements du clavier. Un exemple simple consiste à assigner une basse à la partie gauche du clavier et un piano à la partie droite.

REMARQUE Les paramètres de limite de notes du mode Performance Edit servent à assigner différentes parties sur les gammes du clavier (page 166).

Exemple: Simple partage du clavier en 2 parties

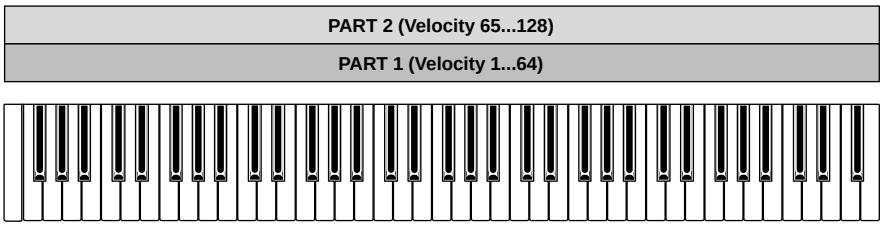


■Commutateur de vélocité

La commutation entre les vélocités fait progresser la superposition d'un pas puisqu'il est maintenant possible d'affecter des vélocités différentes à chaque couche de voix superposées. Par exemple, voyons comment créer une superposition en deux couches pour une voix de basse frappée : sur la première couche vous affecterez un son de basse jouée legato et sur la seconde un son de basse frappée rapide. Si on assigne à la première couche – la basse legato – une gamme de vélocités allant de, par exemple, 1 à 64 et à la couche frappée fort une vélocité allant de 65 à 128 (la vélocité totale du clavier est de 1 à 128) vous obtiendrez le son legato lorsque vous jouerez au clavier doucement, et le son frappé lorsque vous jouerez plus fort.

REMARQUE Pour commuter entre les vélocités, vous pouvez utiliser les paramètres de limite de vélocité du mode Performance Edit (page 166).

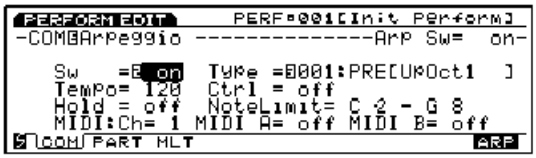
Exemple: Couches avec commutation de la vélocité.



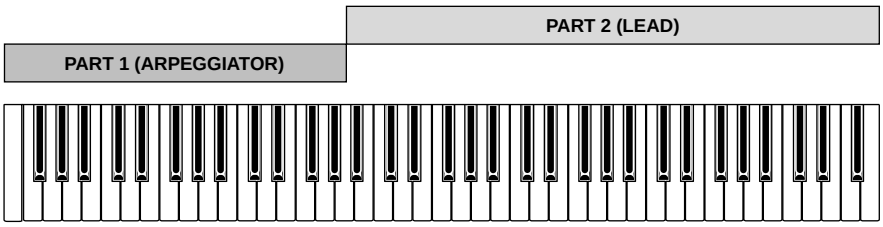
■Apeggiator Accompaniment (Accompagnement à l'arpégiateur)

L'arpégiateur EX (page 61) peut produire une gamme illimitée de motifs que vous pourrez façonner à volonté afin d'obtenir les accompagnements idéaux d'une gamme étendue de styles musicaux. L'arpégiateur est assignable à n'importe quelle partie du mode Performance de sorte que si le clavier est partagé, vous pouvez contrôler les figures d'arpège avec la main gauche tout en jouant la ligne mélodique avec la main droite. Vous pouvez même contrôler deux figures d'arpèges en "contrepoint" à partir des différentes sections du clavier. Pendant que vous jouez, vous pourrez facilement activer ou désactiver l'arpégiateur à partir des touches [ARPEGGIO] (l'affichage de l'éditeur d'arpège apparaît – appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'affichage reproduction des performances).

REMARQUE La programmation de l'arpégiateur est décrite à la page 238 et l'arpégiateur est assigné aux parties Performance en mode Performance Edit à l'aide des paramètres d'arpèges (page 160).



Exemple: commande de l'arpège de la main gauche + mélodie de la main droite



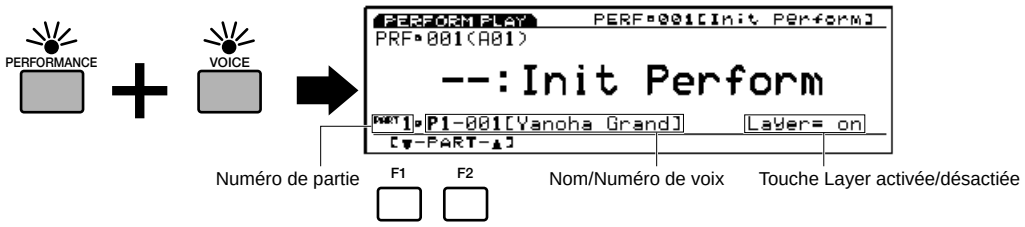
■Générateur de son multi-timbres

Une autre fonction importante du mode Performance : assigner et configurer différentes parties du séquenceur en mode Song (morceau) ou en mode Pattern (figures) du EX ou la commande MIDI multi-timbres à partir d'un séquenceur MIDI seul ou assisté par ordinateur. Les 16 parties du mode Performance correspondent à 16 pistes du mode Song de sorte que les voix assignées aux parties Performances sont reproduites à partir des pistes Song correspondantes. Le mode Pattern utilise uniquement les 8 premières pistes/parties. Les paramètres de volume panoramique et d'effets du mode Performance définissent l'ensemble de la séquence de mixage.

REMARQUE Les modes Song et Pattern (morceaux et figures) sont décrits plus en détails à la page 185 et 219, respectivement.

■Edition des voix à partir du mode Performance

Vous préférerez quelquefois éditer une voix du mode Performance plutôt que les paramètres de Performance eux-mêmes. Vous pouvez passer directement au mode Voice Edit à partir du mode Performance ou du mode Performance Edit. Pour cela, appuyez sur la touche VOICE tout en maintenant la touche [PERFORMANCE] enfoncée. La fenêtre d'écran du mode Performance s'affichera avec les clés de fonction [F1] et [F2] assignées à des parties sélectionnées.



Pour sélectionner la partie qui correspond à la voix que vous voulez éditer, appuyez sur la touche [F1] et [F2] puis sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit (Edition de voix). Une fois que la voix est éditée comme vous le souhaitez, sauvegardez la version éditée (page 48) et appuyez sur la touche [PERFORMANCE] pour revenir au mode Performance.

REMARQUE Le type de voix (sonorité) n'est pas modifiable si vous accédez au mode Voice Edit de cette manière. Si vous voulez modifier la sonorité, il faut le faire en mode Voice Edit, accessible à partir du mode Voice.

REMARQUE Si vous éditez une voix avec le commutateur Layer activé (page 166), les voix des autres parties dont le commutateur Layer est activé seront audibles. Avec le commutateur désactivé saule la voix en cours d'édition est audible.

■Comparer et sauvegarder

Tout comme en mode Voice Edit, lorsque vous touchez un paramètre quelconque du mode Performance Edit, un petit "E" apparaît devant le numéro de performance qui est en cours d'édition mais n'a pas encore été sauvegardée.



Vous pouvez utiliser la touche [EDIT/COMPARE] du mode Edit pour revenir au son original et repasser au son édité (la lettre "C" apparaît en couleur inversée devant le nom de la mémoire d'exécution lorsque la fonction Comparaison est engagée – c'est-à-dire lorsque le son original est écouté).



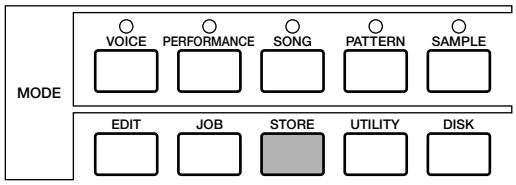
La lettre "E" reste affichée devant la mémoire d'exécution même si vous sortez du mode d'édition de performance jusqu'à ce que vous l'ayez sauvegardée ou que vous ayez sélectionné un autre numéro ou mode de mémoire d'exécution. Veuillez noter toutefois que si vous sélectionnez un autre numéro ou un autre mode de mémoire d'exécution avant de sauvegarder, vous perdrez les données d'édition. N'oubliez pas de sauvegarder celles que vous voulez conserver, comme indiqué à la page 53.

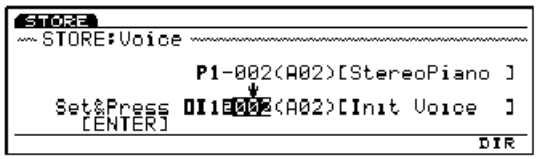
Sauvegarde des performances (mémoires d'exécution)

Pour sauvegarder une mémoire d'exécution :

❶ Appuyez sur la touche [STORE]

Une fois que vous avez défini la nouvelle configuration appuyez sur la touche [STORE] soit en restant dans le mode Performance Edit (édition de performance) soit immédiatement après être revenu au mode Performance Play (Reproduction des performances). (Ne sélectionnez pas des configurations ou des modes différents avant d'avoir sauvegardé les données éditées sinon toutes les modifications apportées seront perdues!).



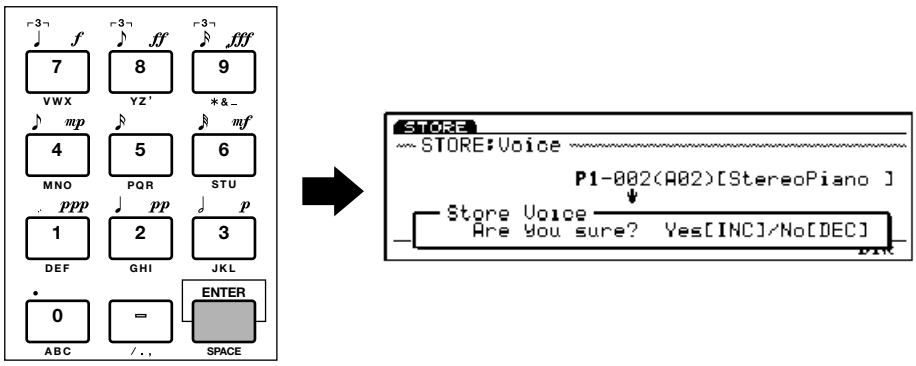


❷ Sélectionnez la mémoire d'exécution

Sélectionnez l'emplacement de mémoire dans laquelle vous voulez sauvegarder les données éditées soit à l'aide de la molette Data soit à l'aide des touches [DEC]/[INC] soit à l'aide du pavé numérique ou encore du bouton de commande 1. Sur les modèles EX5 et EX7, vous pouvez également utiliser les touches BANK et PROGRAMM.

❸ Appuyez sur [ENTER] pour valider

Appuyez sur la touche [ENTER]. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr de vouloir valider) est affiché. Appuyez sur [INC/ YES] pour confirmer et sauvegarder les données éditées, appuyez sur [DEC/NO] si vous voulez annuler l'opération.



❹ Appuyez sur [EXIT]

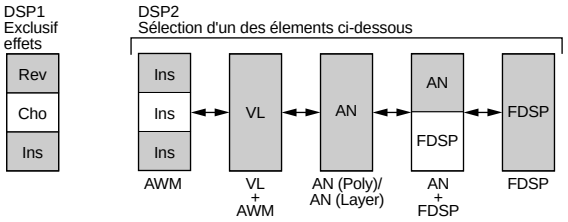
Lorsque vous avez sauvegardé les données, le message "Completed!" (Opération terminée!) apparaît un instant sur la fenêtre. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'affichage précédent.

Restrictions DSP du mode Performance

Le système DSP (Traitement des signaux numériques) qui sert à créer des effets EX est également utilisé par le générateur de son AN, FDSP et VL (EX5/5R uniquement) pour créer des voix. Ceci signifie que si vous avez déjà créé des voix avec le système, la capacité prise par les voix ne sera plus disponible pour les effets. Des restrictions différentes sont imposées sur les modèles EX5/5R et EX7. Les unités d'effet de réverbération et de chorus fonctionnent normalement quel que soit le type de voix utilisé.

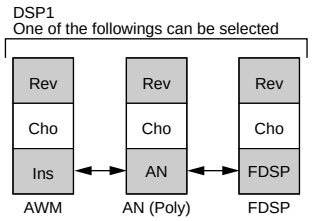
EX5/5R

Sur le EX5 ou le EX5R il n'y a aucune restriction quant à l'utilisation des effets d'insertion en mode Voice. Cependant, les effets d'insertion peuvent être utilisés sur 4 parties maximum (voix) si la configuration Performance est constituée entièrement de voix AWM. En cas d'utilisation de voix VL, AN ou FDSP, cependant, les effets d'insertion peuvent être utilisés uniquement sur une partie (voix).



EX7

Sur le EX7, en mode de voix EX7 les effets d'insertion peuvent être utilisés sur les voix AWM mais ne peuvent pas l'être sur d'autres types de voix (AN ou FDSP). En mode Performance, si la configuration se compose uniquement de voix AWM, les effets d'insertion sont utilisables sur une seule voix. En revanche si elle comprend des voix AN ou FDSP, aucun effet d'insertion n'est permis.



Les Contrôleurs

En plus de la molette de variation des ton et des molettes de modulation, le EX5 et le EX7 sont équipés d'une gamme de contrôleurs sur lesquels vous pourrez assigner des commandes qui vous permettront de maîtriser le son avec une précision jamais égalée. Le générateur de son EX5R offre lui aussi une très grande souplesse de commande qui améliorera considérablement la programmation et l'écoute.
Les modèles à clavier comportent une deuxième molette de modulation ainsi qu'un contrôleur à ruban avec en plus une réponse initiale et une réponse après enfoncement des touches sur la totalité du clavier. Tous les modèles sont également dotés de 6 boutons de commande assignables à n'importe quel paramètre, tout comme le sont les molettes de modulation et le contrôleur à ruban, très pratiques pour approfondir les commandes de type synthétiseur analogique. La mémoire de scène est un autre accessoire puissant associé aux boutons de commande. Deux boutons permettent de commuter directement ou d'effectuer une transition " coulée " entre les paramètres des contrôleurs préenregistrés. Les contrôleurs fonctionnent également comme entrées de données pour accélérer et rendre plus efficaces les opérations d'édition. Des prises supplémentaires sont prévues pour connecter un contrôleur au pied (EX5 et EX7) et un contrôleur de souffle (particulièrement utile pour les voix VL).
La possibilité de créer des jeux de contrôleurs avec une totale liberté d'assignation est une autre propriété importante que l'on retrouve sur tous les modèles. Certains contrôleurs peuvent être assignés par exemple à des paramètres complètement différents, un contrôleur unique peut être assigné à plusieurs paramètres, des contrôleurs multiples peuvent contrôler un seul paramètre ou encore toutes ces possibilités peuvent être combinées.

Les contrôleurs EX

L'ensemble des contrôleurs utilisés avec le EX5 et le EX7 sont répertoriés ci-dessous. Etant donné que le EX5R n'est qu'un générateur de son, il n'est pas doté des contrôleurs physiques multiples qui figurent sur les modèles clavier. Le EX5R peut cependant recevoir les données de changement de commande MIDI, de sorte que les contrôleurs qui correspondent à ceux du clavier et les autres contrôleurs MIDI s'utilisent de la même manière.

Molette de hauteur de son (EX5/EX7)

La molette PITCH du EX5 et du EX7 est une molette autocentrée assignable à une gamme de paramètres internes. Elle a normalement pour fonction de contrôler la hauteur du son : poussez la molette vers le haut pour faire varier le son vers les aigus ou vers le bas pour faire varier le son vers les graves. La position centrale de la molette PITCH correspond à la hauteur de son de référence.

REMARQUE Quelque soit le paramètre auquel la molette PITCH est assignée, lorsque vous la manipulez, les données de commande de hauteur de son MIDI sont toujours transmises par les sorties MIDI.

Molette de modulation 1 (EX5/EX7)

Cette molette produit des effets minimum lorsqu'elle est sur sa position inférieure et des effets maximum lorsqu'elle est sur sa position supérieure. Elle peut être assignée à l'ensemble de la gamme des paramètres de commandes disponibles mais sa fonction initiale est de contrôler l'amplitude de modulation.

Molette de modulation 2 (EX5/EX7)

La deuxième molette de modulation n'est pas autocentrée mais elle possède un encliquetage d'arrêt idéal pour assigner des paramètres de référence avec les variations vers le haut et vers le bas. La molette de MODULATION 2 est également utilisée pour effectuer les transitions "coulées" des scènes (voir Commutation et transition entre les scènes, ci-dessous).

REMARQUE La commande en option raccordée à la prise FOOT CONTROLLER du panneau arrière peut également être assignée à la fonction de transition des scènes – page 58.

Contrôleur à ruban (EX5/EX7)

Le contrôleur à ruban est un capteur tactile sur lequel il suffit de déplacer légèrement le doigt de la gauche vers la droite. Le contrôleur à ruban peut être assigné à l'ensemble des paramètres du EX.

Boutons de commande (EX5/EX5R/EX7)

Chacun des six boutons de commande, qui contrôlent l'entrée des données en mode édition, en mode utilitaire et sous quelques autres modes, sont en outre assignables indépendamment à l'un quelconque des paramètres de contrôle en temps réel du EX, en mode VOICE PLAY et PERFORMANCE PLAY (reproduction des voix et reproduction des mémoires d'exécution).

Contrôleur de souffle (EX5/EX5R/EX7)

Un contrôleur de souffle YAHAMA BC3 peut être branché en option à la prise BREATH du panneau arrière et être assigné aux paramètres de commande du EX – mais sa fonction normale est de contrôler les paramètres de générateur de son VL tels que la pression, les effets de langue, de gorge, et le growl.

Contrôleur au pied (EX5/EX7)

Un contrôleur au pied YAHAMA FC7 peut se connecter en option à la prise FOOT CONTROLLER du panneau arrière. Il est assignable à n'importe quel paramètre de commande EX. Les avantages du contrôleur au pied sont qu'évidemment il laisse les mains libres pour jouer au clavier (ou manipuler les autres commandes).

Commutateur au pied (EX5/EX7)

Un commutateur au pied YAHAMA FC4 ou FC5 se connecte à la prise FOOT SWITCH du panneau arrière. Il est assignable à un nombre limité de paramètres accessibles dans la fenêtre de configuration des contrôleurs en mode Utility (page 275).
Bien sûr, le commutateur au pied n'est réellement utile qu'avec les paramètres de type activé/désactivé – non avec les paramètres qui demandent un contrôle continu.

Aftertouch (Toucher après enfoncement du clavier) (EX5/EX7)

Le toucher après enfoncement du clavier ou Aftertouch permet de contrôler les paramètres de commande selon la pression exercée sur la touche après enfoncement de la note. C'est certainement la commande au clavier la plus "subtile" qui soit. Comme la plupart des autres contrôleurs EX le toucher après enfoncement du clavier est assignable à la gamme entière des paramètres disponibles.

MIDI (EX5/EX5R/EX7)

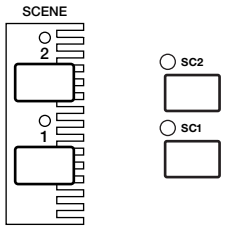
La plupart des commandes de paramètres passeront par les messages de changement de commande MIDI en particulier dans le cas du générateur de son EX5R qui ne possède pas la gamme complète de contrôleurs des modèles à clavier. Le protocole MIDI donne accès à un grand nombre de numéros de changement de commandes dont certains sont préassignés à des commandes spécifiques – "001" par exemple est la "molette de modulation." Tous peuvent être assignés aux paramètres de commande EX de sorte que le dispositif de commande périphérique MIDI est pleinement utilisable.

■Possibilités étendues des commandes MIDI

En plus du contrôle du générateur de son interne, l'ensemble des contrôleurs ci-dessus – à la seule exception de la molette de hauteur de son PITCH – peuvent être assignés à la transmission des données de commande MIDI via les numéros de changement de commande MIDI de sorte que les contrôleurs EX peuvent ainsi être utilisés pour contrôler une gamme étendue de dispositifs ou de paramètres des dispositifs MIDI périphériques.

Commutation et transition entre les scènes

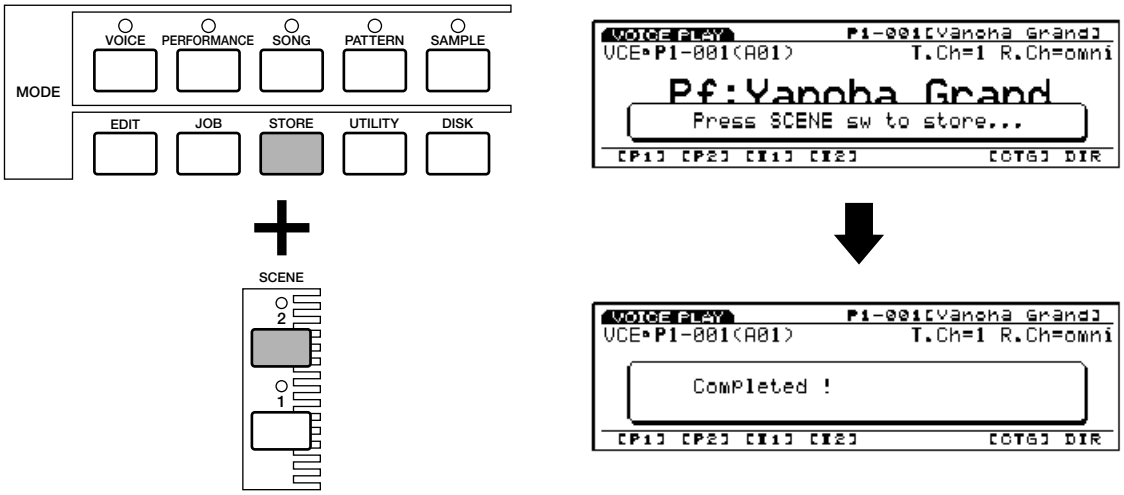
Les touches SCENE [1] et SCENE [2] peuvent être utilisées pour mémoriser et rappeler les différentes configurations des contrôleurs, de manière à rappeler instantanément des jeux complets de contrôleurs. Vous pouvez aussi effectuer une transition progressive “coulée ” d’une configuration à une autre et obtenir ainsi des effets nouveaux très expressifs. Les scènes s’enregistrent indépendamment pour chaque voix interne et chaque combinaison de mémoires d’exécution (performance), de sorte qu’elles sont disponibles dès que vous en rappelez une.



■Sauvegarder une scène

Que vous utilisiez les assignations de base attribuées aux boutons de contrôleurs ou des assignations personnelles que vous avez faits vous même, il faut d’abord passer en mode VOICE PLAY (reproduction de voix) ou PERFORMANCE PLAY (reproduction des mémoires d'exécution) et régler les boutons de commande afin de produire le son désiré. Pour mémoriser la scène, appuyez simplement sur la touche SCENE [1] ou SCENE [2] tout en maintenant la touche [STORE] enfoncée. Répétez cette opération pour les autres scènes à mémoriser.

Pour sauvegarder les réglages que vous avez effectués sur la voix ou sur la combinaison de mémoires d’exécution (performance), il faut sauvegarder la voix (page 48) ou la combinaison de performance (page 54), faute de quoi les réglages de la scène seront perdus dès que vous sélectionnerez une autre voix, une autre performance, ou un autre mode.



■Rappel et commutation des Scènes

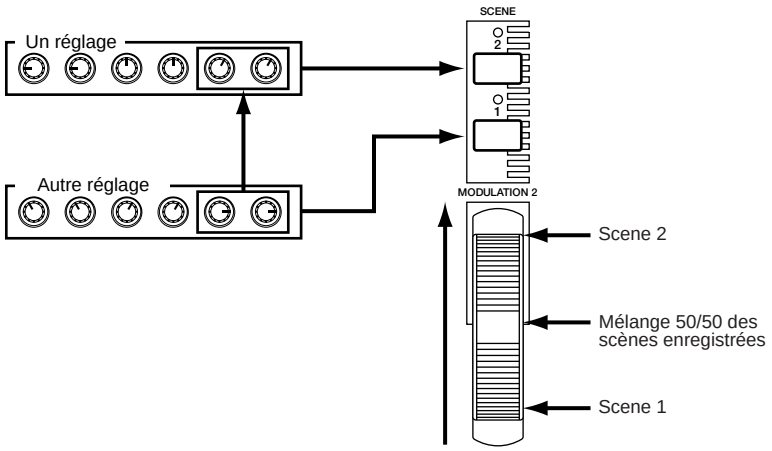
Pour rappeler une scène enregistrée, il suffit d'appuyer sur la touche de SCENE correspondante : le voyant lumineux s'allume. Si vous appuyez sur la touche de la même scène une autre fois, l'indicateur lumineux s'éteint et la scène rappelée est désengagée. Les réglages du bouton de commande reprendront effet. Lorsqu’une scène est active, vous pouvez passer directement aux autres scènes en appuyant sur la touche correspondante – l'indicateur lumineux de la scène précédente s'éteint et l'indicateur lumineux de la nouvelle scène s'allume.

■Commande des scènes (Transition entre les scènes - en anglais Scene Morphing)

Le terme “morph” vient du mot “métamorphose” qui signifie passer d'une forme ou d'un aspect à l'autre. Dans le cas des scènes EX, cela signifie passer progressivement et de façon coulée d'une scène à l’autre au lieu de commuter directement, comme cela est décrit à la section précédente.

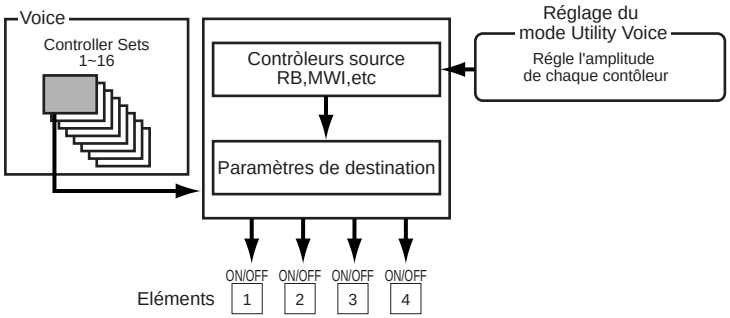
Pour effectuer ce passage coulé, il faut d'abord appuyer sur la touche de la première SCENE tout en maintenant l'autre enfoncée de manière à ce que les deux indicateurs lumineux s'allument en même temps. Vous pouvez alors utiliser la molette de modulation 2 pour passer progressivement de la SCENE 1 (molette sur la position la plus basse) à la SCENE 2 (molette sur la position la plus haute). Lorsque la molette de MODULATION 2 est à la position d'encliquetage d'arrêt, vous avez un mélange des deux scènes dans une proportion de 50/50. Appuyez sur l'une des touches de SCENE pour désengager le mode “morph.”

REMARQUE Bien que la molette de MODULATION 2 soit normalement assignée à la transition des scènes, vous avez aussi l’alternative d’utiliser le contrôleur au pied pour cette fonction (assigné à la page d’écran des paramètres de contrôleurs en mode UTILITY - page 276), si vous voulez par exemple libérer la molette de MODULATION 2 pour d’autres paramètres et garder la transition de scène active.



Jeux de contrôleurs

Une des caractéristiques les plus puissantes de l'EX est son système de contrôleur qui permet de créer des jeux de contrôleurs. Un maximum de 16 jeux de contrôleurs peut être créé pour chaque voix. Chaque jeu permet d'assigner l'ensemble ou un seul des contrôleurs “source” à un des paramètres disponibles.



Les contrôleurs sources sont :

Abréviation à l'affichage	Contrôleur
PB	PITCH Wheel (Molette de hauteur de son)
RB	Ribbon Controller (Contrôleur à ruban)
MW1	MODULATION Wheel 1 (Molette de modulation 1)
MW2	MODULATION Wheel 2 (Molette de modulation 2)
KN1	Controller Knob 1 (Bouton de commande 1)
KN2	Controller Knob 2 (Bouton de commande 2)
KN3	Controller Knob 3 (Bouton de commande 3)
KN4	Controller Knob 4 (Bouton de commande 4)
KN5	Controller Knob 5 (Bouton de commande 5)
KN6	Controller Knob 6 (Bouton de commande 6)
AT	Keyboard Aftertouch (Aprèes enfoncement du clavier)
FC	Foot Controller (Contrôleur au pied)
BC	Breath Controller (Contrôleur de souffle)

Les paramètres de destination sont classés en 8 groupes répertoriés ci-dessous. Les paramètres réellement disponibles dans chaque groupe pour une voix donnée dépendent dans une certaine mesure du type de voix (de la sonorité) et de la façon dont elle est réglée, des types d'effets sélectionnés, etc.

Les groupes de paramètres de destination sont :

Abréviation à l'affichage	Groupes de paramètres
COM	Common (Commun)
EF1	Effect 1 (Insertion) Effet 1 (Insertion)
EF2	Effect 2 (Insertion) Effet 2 (Insertion)
FDSP	FDSP Tone Generator (Générateur de son FDSP)
AWM	AWM Tone Generator (Générateur de son AWM)
AN	AN Tone Generator (Générateur de son AN)
DR	AWM Drum Voice (Voix de batterie AWM)
VL	VL Tone Generator (Générateur de son VL)

Un jeu de contrôleurs permet d'assigner une commande unique (le contrôleur à ruban par exemple) à un paramètre unique (la profondeur de modulation d'amplitude LFO du générateur de son AWM par exemple). Il permet encore d'assigner un certain nombre de contrôleurs au même paramètre : le contrôleur à ruban, le contrôleur au pied, les boutons de commande 1 peuvent tous être assignés à la profondeur de modulation d'amplitude LFO du générateur de son AWM.
Par ailleurs, le même contrôleur peut être assigné au contrôle de différents paramètres dans différents jeux de contrôleurs, de sorte qu'un simple contrôleur peut commander jusqu'à 16 paramètres en même temps.

REMARQUE Assignation des jeux de contrôleurs page 104.

■Remappage des jeux de contrôleurs

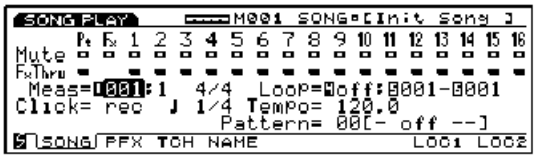
Lorsque vous sélectionnez la page d'écran Jeu de contrôleurs en mode VOICE EDIT (édition de voix), "[REMAP]" s'affiche au-dessus de la touche de fonction [F3], qui pourra alors être utilisée pour remapper (assigner à nouveau) des jeux de contrôleurs dont les numéros ne se suivent pas vers des jeux qui se suivent en ordre séquentiel. Par exemple, si vous avez créé des jeux de contrôleurs 1, 3, 6 et 10, appuyez sur la touche [REMAP], pour réassigner ces jeux aux numéros 1, 2, 3 et 4. En mode de voix VL, le numéro des jeux de contrôleurs préenregistrés recommandés est en plus ajouté, qui portent les numéros de jeux de contrôleurs qui suivent.

Fonctions du séquenceur

Trois fonctions de séquenceur séparées sont prévues sur le EX5, EX5R et EX7, chacune destinées à des tâches différentes :

●Mode Song (de morceau)

Le séquenceur de morceaux EX est un séquenceur complet de 16 pistes avec effets de reproduction en temps réel – dont la division interne des motifs d'expression rythmique (groove) – et une gamme complète de fonctions d'édition. Une mémoire de 30 000 notes lui confère une capacité suffisante pour enregistrer et reproduire des morceaux entiers aux textures musicales riches et aux arrangements complexes. La mémoire interne n'accepte qu'un seul morceau à la fois, mais vous pourrez sauvegarder les autres sur une disquette ou un dispositif de sauvegarde périphérique afin de les rappeler.

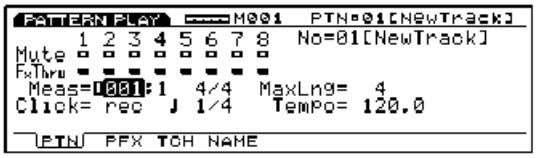


PRÉCAUTION **La mémoire de morceau s'efface dès que l'alimentation électrique est coupée. Si vous voulez garder un morceau il faudra le sauvegarder sur disquette avec la fonction Save Song du mode Disk.**

REMARQUE Les détails sur l'enregistrement et la reproduction des morceaux commencent à la page 185.

●Mode Pattern (de figure)

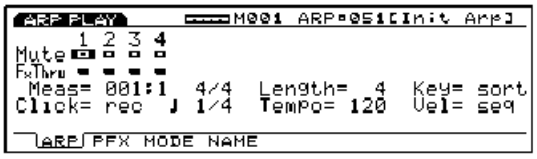
Le séquenceur de "figure" 8 pistes est doté des principales fonctions et caractéristiques du séquenceur de morceaux 16 pistes, quoique plus adapté à la production et au management de figures ou phrases plus courtes du type pistes de batterie, figures rythmiques de danse et autres phrases fréquemment utilisées. Vous pouvez utiliser les figures seules, ou dans les morceaux (le mode morceau est doté d'une piste de figure appelée "Pattern Track"), ou encore les assigner à des touches données ou reproduites de différentes façons en mode Key Map (page 72). Vous pouvez garder jusqu'à 50 figures en mémoire et les reproduire dans des morceaux ou en séquence, ou encore les assigner au clavier, selon vos besoins.



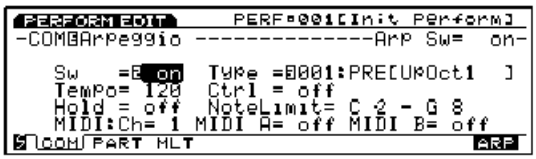
REMARQUE Les détails sur l'enregistrement et la reproduction des figures commencent à la page 219.

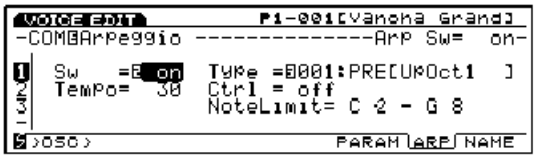
●L'arpégiateur

Les figures d'arpège 4 pistes – des simples aux sophistiquées – peuvent être sauvegardées sous forme de paramètres de performance et rappelées automatiquement pour être utilisées avec des paramètres de performance individuels ou encore avec les voix en mode Voice. L'arpégiateur EX facilite la création d'arpèges automatiques, des figures de style techno-music, ou des gammes illimitées de phrases à répétition.



En mode Performance vous pouvez l'assigner à n'importe quelle partie du mode, de sorte que si vous effectuez un partage du clavier vous pouvez contrôler les figures d'arpège avec la main gauche tout en jouant la mélodie avec la main droite. Vous pouvez aussi avoir deux figures d'arpège en contrepoint et les contrôler avec les différentes parties du clavier. Pendant que vous jouez, soit en mode Voice soit en mode Performance, vous pourrez activer ou désactiver facilement l'arpégiateur à partir de la touche [ARPEGGIO] (la fenêtre d'édition d'arpège s'affiche – appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'affichage Performance ou Voice). L'arpégiateur présente les mêmes effets de reproduction perfectionnés et les capacités d'édition approfondies que les séquenceurs de morceau et de figure.
Aux 50 figures d'arpège fournies vous pouvez ajouter 50 figures 'utilisateur' que vous créerez et garderez en mémoire.

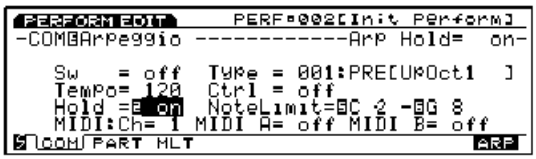




REMARQUE Les détails sur l'enregistrement et la reproduction des arpèges commencent à la page 238.

Maintien de l'arpège

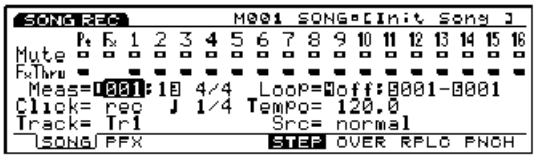
Cette fonction très pratique ajoute des possibilités supplémentaires à l'arpégiateur. Lorsqu'elle est activée, la figure d'arpège est répétée après relâchement de la touche jusqu'à ce qu'une autre touche soit sollicitée. Cela signifie que si le clavier est partagé par exemple, vous n'aurez à jouer que l'accord de la main gauche pour faire un changement d'accord. Le reste du temps l'arpégiateur continue à tourner automatiquement alors que vous jouez une mélodie de la main droite sur l'autre partie du clavier.
En mode Performance le paramètre de maintien est activé ou désactivé au paramètre Hold de l'affichage Arpeggio (page 160). En mode Voice, le paramètre de maintien est activé ou désactivé au paramètre Arp Hold de l'affichage Voice Mode Setup du mode Utility (page 272). Dans les deux modes, la fonction de maintien peut être activée ou désactivée en appuyant sur la touche [ARPEGGIO] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

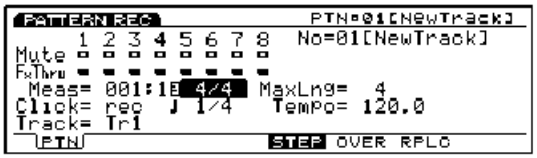


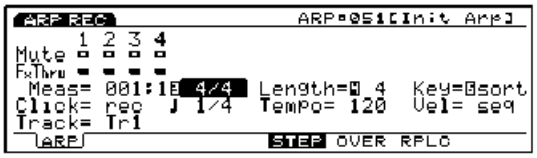
Modes d'enregistrement de séquence et édition

Le nombre et le type de modes d'enregistrement diffèrent pour chaque fonction du séquenceur EX :

Fonction du séquenceur	Modes d'enregistrement
SONG (morceau)	Par remplacement, en surimpression, pas à pas, multi, par insertion
PATTERN (figure)	Par remplacement, en surimpression, pas à pas, multi
ARPEGGIO (arpège)	ar remplacement, en surimpression, pas à pas







●Replace (enregistrement par remplacement)

En mode d'enregistrement par remplacement en temps réel, le EX5, EX5R et EX7 enregistre exactement ce que vous jouez comme vous le jouez, et efface ce qu'il y avait auparavant sur la piste. C'est la mode que vous utiliserez en principe pour enregistrer une nouvelle piste à partir de zéro. Le fait d'enregistrer en temps réel implique que toutes les nuances et les mises en place subtiles de votre jeu seront fidèlement enregistrées (les fautes aussi...). Avec ce type d'enregistrement Vous pourrez par la suite effectuer des modifications à partir des fonction d'édition du EX (page 201).

●Overdub (enregistrement en surimpression)

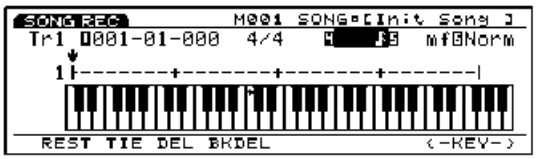
En mode d'enregistrement par surimpression en temps réel l'enregistrement est pratiquement le même qu'en mode remplacement, sauf que les données qui se trouvent sur la piste d'enregistrement ne sont pas effacées, de sorte que vous pouvez ajouter de nouvelles données aux anciennes. Ceci est particulièrement utile pour enregistrer une piste de batterie, par exemple: vous pouvez enregistrer une grosse caisse et une caisse claire en premier, plus lui ajouter une pédale charleston et des toms, puis par le suite des cymbales et des fioritures.

●Punch (enregistrement par insertion)

Le mode d'enregistrement par insertion n'existe qu'en mode song. C'est en fait une variante de l'enregistrement par remplacement en temps réel , sauf que vous pouvez marquer les mesures de début et de fin d'enregistrement. Vous pouvez également spécifier les mesures à partir desquelles vous souhaitez que commence la reproduction avant d'enregistrer. Ce mode est parfait pour enregistrer un morceau de piste – d'une ou deux mesures à un choeur entier, selon les besoins – tout en laissant le reste intact.

●Step (enregistrement pas à pas)

Le mode d'enregistrement pas à pas permet d'enregistrer chaque piste note par note, et de contrôler avec précision la mise en place, la longueur et le volume de chaque note. Vous pouvez enregistrer des pistes entières ou peaufiner une piste déjà enregistrée en lui ajoutant des données. Ce mode permet d'enregistrer des passages extrêmement rapides et complexes impossibles à jouer en temps réel.



●Multi

Les modes Song et Pattern disposent également d'un mode d'enregistrement en temps réel Multi avec lequel il est possible d'enregistrer les 16 ou 8 pistes à la fois. Ceci est pratique si, par exemple, vous voulez enregistrer la séquence entière d'un séquenceur périphérique ou à partir d'un ordinateur via l'interface MIDI. Sur le EX5 et sur le EX7 l'enregistrement d'une piste se fait au clavier et le reste via l'interface MIDI.

■Edition des séquences

L'édition des séquences se fait à la fois à partir d'une sélection soignée des opérations (jobs) et d'un mode d'édition approfondi.

Les opérations comprennent une gamme de fonctions prévues pour apporter diverses modifications sur l'ensemble ou une partie des pistes ou des séquences. Vous disposez pour cela des quantifications, du décalage d'horloge, de la modification de la durée et de la vélocité, de la transposition, de l'extraction des données, du triage des accords, et bien d'autres options.

Les capacités d'édition approfondies du EX5, EX5R et EX7 facilitent la correction des erreurs d'enregistrement des morceaux, des figures, des arpèges, ainsi que l'affinage du son. Le mode 'change' de l'édition des morceaux, des figures et des arpèges permet de modifier la mise en place, la hauteur de son, la durée (longueur) et la vélocité (volume) de chaque note du morceau ou de la figure. Un mode 'insert' est prévu pour insérer des note, des changements de programme, activer ou désactiver le sustain, insérer des variations de hauteur de son, des modulations, des panoramiques, du volume de l'expression et tous autres événements sur un point quelconque de la séquence.

REMARQUE Opérations sur les morceaux page 206, détails de l'édition page 201.

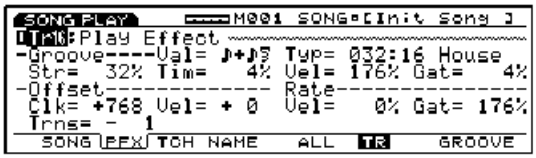
REMARQUE Opérations sur les figures page 227, détails de l'édition page 226.

REMARQUE Opérations sur les arpèges page 249, détails de l'édition page 247.

PRECAUTION **Toutes les séquences, morceaux, figures et arpèges s'effacent dès que l'alimentation est coupée. N'oubliez pas d'enregistrer sur disquette ou sur un dispositif de sauvegarde périphérique les éléments importants que vous souhaitez garder (page 259).**

Effets de reproduction et division interne des motifs d'expression rythmique (groove Quantization)

Les effets de reproduction, qui incluent aussi la division interne des motifs d'expression rythmique (groove Quantization) est une fonction très importante de tous les séquenceurs EX. Ils affectent la reproduction en temps réel des morceaux, des figures et des arpèges, mais en fait ne sont pas enregistrés avec les données de séquence. Les effets de reproduction comprennent une fonction Groove Quantization et toute une gamme de paramètres de compensation qui affectent la durée d'horloge, la vélocité, le temps de fermeture et la transposition.
Le groove Quantization diffère de la quantification ordinaire en ce sens que les battements d'une piste sont décalés par rapport à une mise en place sur le temps pour créer un effet de rythme naturel. Il peut être affecté aussi bien à la mise en place qu'à la vélocité de certains notes, ce qui, contrairement à une quantification ordinaire, laquelle qui rend les passages froids et mécaniques, améliore grandement le feeling.
Vous pouvez sélectionner et utiliser les 100 modèles de groove préenregistrés, chacun affectant de façon différente certains événements rythmiques, ce qui donne par conséquent des motifs rythmiques différents. Voir la liste complète des modèles de groove. La fonction Groove Edit permet de créer vos propres modèles de groove pour lesquels vous pourrez spécifier avec précision la mise en place et la vélocité de chaque événement rythmique.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur l'édition des motifs d'expression rhythmique, voir page 190.

Système d'effets du EX

Le système d'effets du EX n'est pas un “en plus.” C'est un système de traitement des signaux numériques hautement performant capable de produire des effets de qualité égale sinon supérieure à ceux de la plupart des dispositifs externes. Sur le EX5, le EX5R et le EX7, la programmation des effets fait partie intégrale de la programmation des voix dont elle est une composante importante. La possibilité de contrôler certains paramètres d'effets en temps réel rend ce système tout à fait indispensable pour affiner l’expression musicale. Il y a principalement deux types d'effets : les effets système et les effets par insertion. Les effets système s'appliquent à l'ensemble des sons, que ce soit une voix, une configuration complète de mémoire d’exécution (Performance) ou un morceau, etc. Les effets d'insertion quant à eux s'appliquent individuellement à chaque voix de sorte qu'une mémoire d’exécution (Performance) â quatre voix, par exemple, pourra être dotée d'effets d'insertion différents sur chaque voix plus des effets de système d'ensemble, lesquels s'appliquent à toutes les voix.

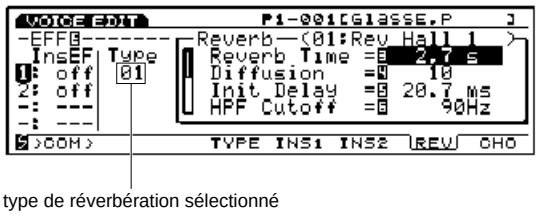
Effets de système

Deux “unités” d'effets de système permettent d'améliorer le son dans son ensemble : les effets de réverbération et les effets de chorus.

■Reverb (Réverbération)

L'unité de réverbération est constituée de 12 différents effets de réverbération dont des simulations de la réverbération naturelle de différents halls et salles de concert. Des réglages indépendants peuvent être effectués sur chaque voix en mode Voice et sur chaque mémoire d’exécution en mode Performance.

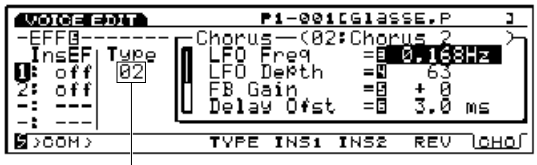
REMARQUE Les détails des paramètres de réverbération commencent à la page 105.



type de réverbération sélectionné

■Chorus

L'unité des effets de chorus comprend une sélection de 17 effets chorus y compris le flanger, le phaser, le symphonic et autres. La plupart de ces effets sont tout-à-fait indiqués pour affiner le son et lui donner un effet de mouvement. Des réglages de chorus indépendants peuvent être effectués pour chaque voix en mode Voice et sur chaque mémoire d’exécution en mode Performance.

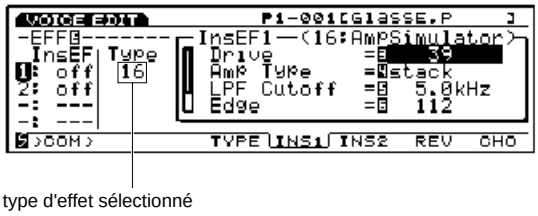


type de chorus sélectionné

REMARQUE La liste complète des effets système disponibles est donnée du manuel “Liste des données.”

Effets d'insertion

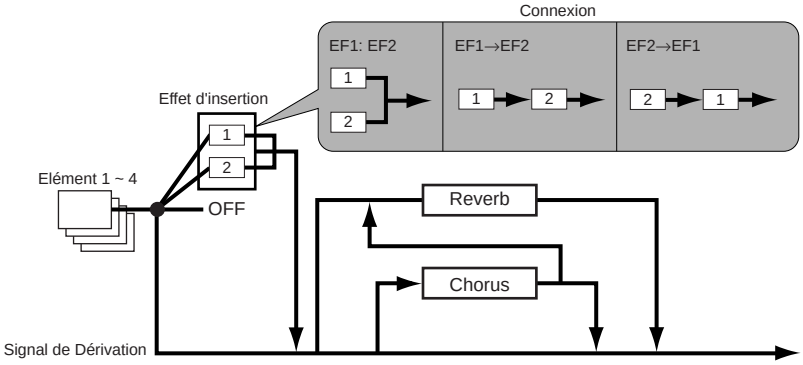
En plus des effets de système réverbération et chorus, le EX comporte deux unités d'effets d'insertion. L'unité d'effets 1 comprend 24 effets dont les effets chorus, distorsion et overdrive, simulation d'ampli, oua-oua automatique, égalisation et d'autres encore. L'unité des effets 2 ajoute entre autres un retard de réverbération, ce qui donne un total de 79 effets. En mode Voice, les effets d'insertion s'appliquent individuellement à chaque voix et peuvent être activés ou désactivés un par un pour chaque élément à l'intérieur de la voix. En mode Performance, les effets d'insertion programmés pour chaque voix à l'intérieur de la mémoire d'exécution peuvent être activés ou désactivés à volonté.



REMARQUE La liste complète des effets d'insertion disponibles est donnée du manuel “Liste des données.”

Effets du mode Voice (Voix)

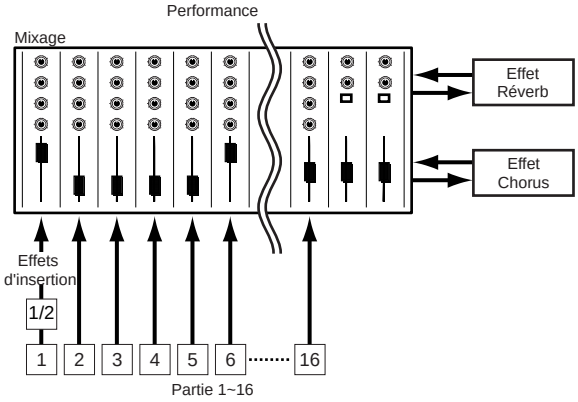
En mode Voice, il est possible de programmer les types d'effets et des paramètres indépendants pour chaque unité d'effets (réverbération, chorus, insertion) et de les sauvegarder pour chaque voix. De plus, les deux effets d'insertion peuvent être indépendamment activés ou désactivés pour chaque élément de voix. Il est possible aussi de spécifier le mode de connexion des effets d'insertion (série ou parallèle) et l'ordre des unités d'effets en cas de connexion en série. Les signaux combinés en provenance des éléments de toutes les voix – après application des effets d'insertion – s'appliquent aux unités d'effets de système réverbération et chorus.



REMARQUE Les détails sur l'assignation des effets de mode Voice sont donnés à la page 105.

Effets du mode Performance (mémoire d'exécution)

En mode Performance, les effets d'insertion s'appliquent aux voix exactement comme si elles étaient définies en mode Voice. Les unités réverbération et chorus du mode de voix cependant ne s'utilisent pas en mode Performance. En mode Performance, des paramètres d'envoi de réverbération et de chorus déterminent le montant de la réverbération et du chorus de chaque partie. En mode Performance, il est possible d'activer ou de désactiver les effets d'insertion réglés au mode Voice pour chaque partie.



REPARQUE Les détails sur les effets en mode Performance sont donnés à la page 161.

Dérivation des effets

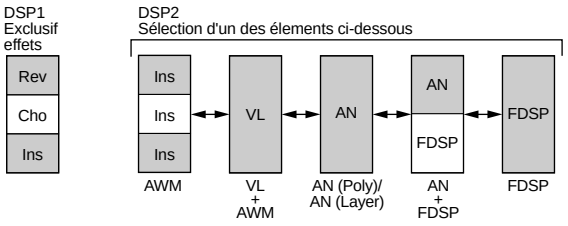
Vous pouvez activer ou désactiver provisoirement les effets à partir de la touche [EF BYPASS] ([BYPASS] sur le modèle EX5R) qui se trouve sur le panneau. Il faut alors spécifier l'effet à dériver à la page d'écran Other Setup du mode Utility (page 276).

Restrictions DSP du mode Performance

Le système DSP (Traitement des signaux numériques) qui sert à créer des effets EX est également utilisé par le générateur de son AN, FDSP et VL (EX5/5R uniquement) pour créer des voix. Ceci signifie que si vous avez déjà créé des voix avec le système, la capacité prise par les voix ne sera plus disponible pour les effets. Des restrictions différentes sont imposées sur les modèles EX5/5R et EX7. Les unités d'effet de réverbération et de chorus fonctionnent normalement quel que soit le type de voix utilisé.

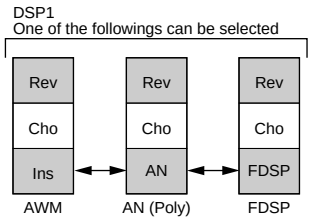
EX5/5R

Sur le EX5 ou le EX5R il n'y a aucune restriction quant à l'utilisation des effets d'insertion en mode Voice. Cependant, les effets d'insertion peuvent être utilisés sur 4 parties maximum (voix) si la configuration Performance est constituée entièrement de voix AWM. En cas d'utilisation de voix VL, AN ou FDSP, cependant, les effets d'insertion peuvent être utilisés uniquement sur une partie (voix).



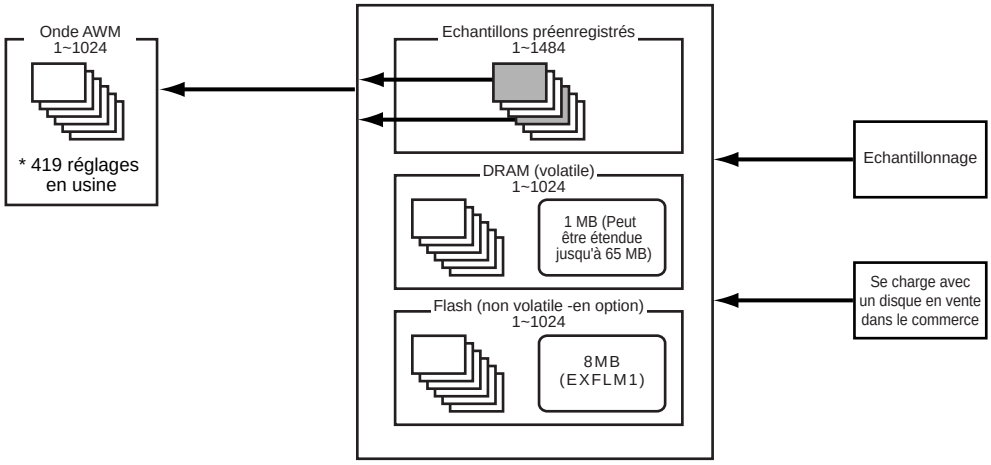
EX7

Sur le EX7, en mode de voix EX7 les effets d'insertion peuvent être utilisés sur les voix AWM mais ne peuvent pas l'être sur d'autres types de voix (AN ou FDSP). En mode Performance, si la configuration se compose uniquement de voix AWM, les effets d'insertion sont utilisables sur une seule voix. En revanche si elle comprend des voix AN ou FDSP, aucun effet d'insertion n'est permis.



Echantillonnage

Le mode échantillonnage du EX (Sample mode) permet d'échantillonner des sons captés à partir d'un micro ou d'une source ligne que vous pourrez utiliser comme éléments de voix AWM (les échantillons sont assignés aux éléments de voix à partir de la page d'écran OSC du mode Edit Voice - page 80), ou assignés à des touches individuelles du clavier en mode affectation des touches (Key Map mode) (page 72). Vous pourrez également échantillonner des sons et des phrases directement à partir du générateur de son EX interne de sorte que vous pourrez programmer l'affectation des touches, par exemple, sans avoir besoin d'un équipement périphérique. Le mode Echantillon comprend également une gamme de dispositifs d'édition d'ondes utilisables pour un réglage affiné de vos échantillons quand vous voulez un son optimal. En cours d'utilisation, les échantillons sont gardés dans la mémoire interne d'ondes RAM. Le EX5, EX5R et EX7 sont fournis avec une mémoire d'ondes de 1 mégaoctets qui peut être étendue jusqu'à 65 mégaoctets avec les modules de mémoire SIMM (page 278). Une carte de mémoire flash EXFLM1 en option (page 278) pourra être installée si vous voulez ajouter une mémoire flash non volatile de 8 mégaoctets pour sauvegarder les échantillons. Les ondes échantillonnées pourront être sauvegardées sur disquettes ou sur un dispositif de sauvegarde périphérique avec le module d'interface SCSI ASIB1 (page 278). Les fichiers d'ondes au format standard WAV, AIFF ou AKAI produits avec d'autres appareils pourront être également sauvegardés à partir de la fonction Load Wave du mode Disk (page 266) ou utilisés avec le EX5, EX5R et EX7.



Réglage et échantillonnage à partir d'une source périphérique

■Connexion de la source

Pour régler et échantillonner à partir d'une source périphérique, la première étape consiste à raccorder la source – microphone ou équipement en ligne – au EX5, EX5R ou EX7. Si vous utilisez un simple micro, connectez-le à la prise L/MONO A/D INPUT sur le EX5 ou le EX5R (sur le EX7, il y a uniquement une prise simple A/D INPUT). Si vous utilisez une paire de microphones avec le EX5 ou le EX5R, connectez-les aux prises L/MONO et R A/D. Les microphones dynamiques ordinaires qui ont une impédance d'environ 250 ohms sont recommandés (les appareils EX ne permettent pas le branchement des microphones à alimentation phantome).

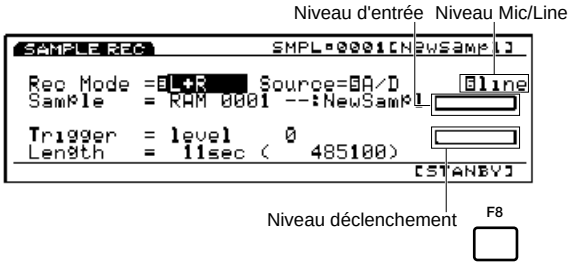
■Mode enregistrement et réglages des entrées

Une fois que vous avez connecté la source voulue (si vous échantillonnez à partir d'une source périphérique), appuyez sur la touche [SAMPLE] pour passer en mode d'échantillonnage (Sample mode) puis sur la touche [F8] (“[REC]”) pour faire apparaître la page d'écran SAMPLE REC.
Si vous échantillonnez avec le EX5 ou le EX5R, vous aurez besoin de régler les paramètres du mode enregistrement pour échantillonnage mono ou stéréo (ceci n'est pas nécessaire avec le EX7 puisqu'il a une entrée MONO A/D):



L	Echantillonnage uniquement à partir de l'entrée L A/D (entrée gauche analogique numérique)
R	Echantillonnage uniquement à partir de l'entrée R A/D (entrée droite analogique/digitale)
L+R	Combinent les entrées L et R (gauche et droite) A/D avec un échantillonnage monophonique.
stereo	Echantillonnage des signaux d'entrée L et R (gauche et droite) A/D (analogique/numérique) pour séparer les fichiers.

N'oubliez pas non plus de régler le paramètre Source sur A/D (analogique/numérique) pour échantillonner à partir d'une source périphérique et le paramètre mic/line sur “mic” pour échantillonner à partir d'un microphone ou sur “line” pour échantillonner à partir d'un lecteur de CD Rom ou d'une autre source linéaire.



Avec le EX7, pour échantillonner à partir d'une source en ligne il faudra utiliser un câble stéréo - vers - mono ou un câble “Y” afin de combiner les signaux de sortie des canaux gauche et droite qui viennent du dispositif source et sont dirigés vers la prise mono A/D du EX7.

■Niveaux de réglages

Une fois que la source est connectée et les paramètres du mode enregistrement (Rec Mode), de source et de mic/line réglés selon les besoins, vous pourrez utiliser le contrôleur de gain A/D. Un ou des indicateur(s) de niveaux affiché(s) sous forme de graphique en barres à droite du nom du nouvel échantillon permettent de régler sur le niveau d'entrée optimal.
Commencez par régler la commande de gain A/D sur la position MIN et le volume de la source au maximum. Tournez ensuite la commande de gain A/D vers la droite jusqu'à ce que les barres du graphique soient 80 % ou 90 % de leur longueur maximum. Ceci correspond approximativement au niveau optimum de votre source.
Le niveau de sortie de la source est vraisemblablement trop élevé si les barres du graphique sont étendues complètement vers la droite quel que soit le réglage de la commande de gain A/D. Pour compenser, réduisez le niveau de sortie du dispositif source.

■Enregistrement d'un échantillon

Après avoir vérifié les connexions de la source et les paramètres d'entrée et réglé les niveaux, réglez si nécessaire le niveau de déclenchement (page 177) puis la longueur maximum de l'échantillon à partir des paramètres de longueur (page 177) et appuyez sur la touche de fonction [F8] ("[STANDBY]"). Le message "Waiting..." (En attente) s'affiche dans la page d'écran. Le son de la source et l'échantillonnage sont déclenchés automatiquement dès que le signal de niveau de déclenchement est détecté. Vous pouvez également démarrer manuellement l'échantillonnage à partir de la touche [F8] qui à cette étape-là, aura pris le nom de "[START]." Une fois que l'échantillonnage a démarré (le message "Now recording" (Enregistrement en cours) s'affiche), la fonction [F8] passe au mode "[STOP]" pour vous permettre d'arrêter l'enregistrement à n'importe quel moment. L'échantillonnage continue toute la durée spécifiée au paramètre de longueur ou jusqu'à la fin de la mémoire d'échantillon si vous ne l'arrêtez pas avant.

REMARQUE Le EX5, EX5R et EX7 enregistrent à la fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

REMARQUE Pour plus de détails concernant l'échantillonnage à partir de générateurs de son internes, voir page 176.

■Edition des échantillons

Une fois que vous avez enregistré un échantillon, vous pourrez le normaliser, l'extraire, l'accorder, le mettre en boucle ou le peaufiner à volonté à partir des modes opérations sur les échantillons (Sample Jobs-page 182) et Edition des échantillons (Sample Edit-page 179).

Sauvegarde des échantillons sur disquette

N'oubliez pas que la mémoire d'échantillon EX standard est volatile. Cela signifie que son contenu est perdu dès que l'appareil est atteint. La mémoire flash de 8 mégabytes fournie en option avec la carte de mémoire flash EXFLM1 n'est pas volatile et gardera les échantillons que vous aurez sauvegardés même si l'appareil est éteint. Etant donné que vous ne pourrez enregistrer sur la mémoire échantillon RAM volatile, vous devez copier les échantillons dans la mémoire flash avec la fonction Copy du mode Sample job-page 183(Opération sur les échantillons).
Que vous ayez installé la carte mémoire flash en option ou non, dans tous les cas il est recommandé (surtout si vous avez uniquement une mémoire volatile) de sauvegarder les échantillons sur disquette ce qui est possible avec la fonction Save Wave du mode Disk (page 264).

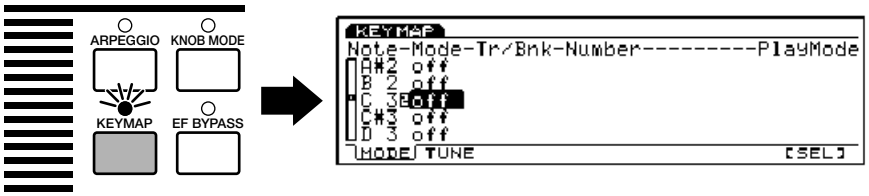
Key Map Mode (mode d'affectation des touches)

Ce mode permet d'assigner des échantillons, des figures ou des pistes de figures sur différentes touches du clavier (ou sur des numéros de note MIDI dans le cas du EX5R). Les échantillons et/ou figures ainsi assignés sont reproduits par le EX5/EX7 ou par un séquenceur périphérique ou autre contrôleur MIDI, dans tous les modes. L'affectation des touches permet par exemple de combiner des échantillons de rythmes en boucle avec des figures, ce qui donnera des rythmes nouveaux que vous pourrez contrôler directement et en temps réel.

Procédé d'affectation des touches

❶ Passez en mode Key Map

Pour passer en mode Key Map, appuyez sur la touche [KEYMAP]. Les notes non assignées sont marquées "off" dans la fenêtre.



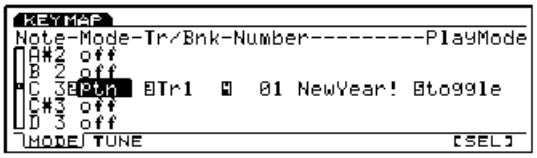
REMARQUE Les fonctions de la touche [KEYMAP] sont activées/désactivées en mode Voice, Performance et Song.

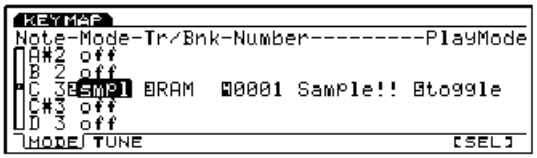
❷ Sélectionnez une note

Sélectionnez la note sur laquelle vous voulez affecter l'échantillon ou la figure, soit avec les touches ▲ et ▼ du curseur pour mettre la note en relief (la liste des notes est déroulée vers le bas ou vers le haut), soit en appuyant sur une touche du clavier tout en maintenant la touche de fonction [F8] enfoncée ("[SEL]").

❸ Sélectionnez l'assignation de figure ou d'échantillon

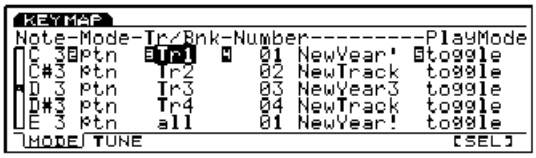
Sélectionnez "ptn" pour assigner une figure à la touche, ou "smpl" pour assigner un échantillon. Pour cela utilisez la molette Data, les touches [DEC]/[INC], ou le bouton de contrôle 2.



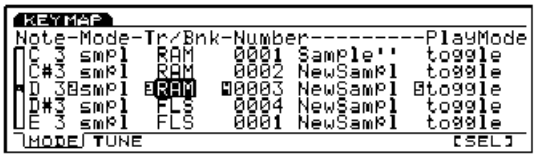


❹ Spécifiez une figure ou un échantillon

Si vous voulez assigner une figure sur la note sélectionnée, spécifiez une piste individuelle – "Tr1 ... Tr8" – ou l'ensemble de la figure – "all" – et le numéro de figure (son nom apparaît à droite du numéro) à l'aide des touches du curseur et de la molette Data, des touches [DEC]/[INC], ou des boutons de contrôle appropriés.



Si vous voulez affecter un échantillon sur la note spécifiez la mémoire d'échantillon "RAM" (interne) ou 'FLS'(mémoire flash si la carte EXFLM1 est installée) à l'aide des touches du curseur et de la molette Data, des touches [DEC]/[INC], ou des boutons de contrôle appropriés.



❺ Spécifiez le mode de reproduction

Le paramètre situé à l'extrême droite de la fenêtre après le numéro de figure ou d'échantillon, indique le mode de reproduction de la touche.

Toggle	La reproduction de la figure ou de l'échantillon commence quand on enfonce la touche et s'arrête quand on l'enfonce une deuxième fois.
Oneshot	La reproduction de la figure ou de l'échantillon commence lorsque la touche est enfoncée et s'arrête automatiquement lorsqu'elle ou il arrive à la fin.
Gating	La reproduction de la figure ou de l'échantillon commence lorsque la touche est enfoncée et s'arrête lorsque la touche est relâchée.

❻ Poursuivez selon les besoins

Répétez le procédé pour affecter des figures ou des échantillons sur autant de touches que vous le souhaitez.

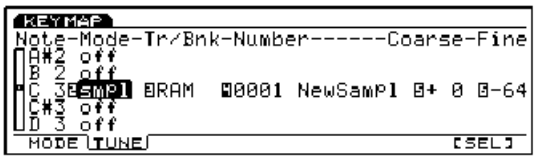
REMARQUE Les assignations de touches sont effacées lorsque l'alimentation électrique de l'appareil est coupée. Si vous voulez les garder, il faudra les enregistrer sur disquette avec la fonction Save ALL du mode Disk.

REMARQUE Vous ne pouvez affecter qu'une figure, échantillon ou piste de figure par touche.

REMARQUE Le nombre d'échantillons pouvant être assignés sur les touches dépend du nombre d'échantillons qui se trouve dans la mémoire échantillon du EX (1024 au maximum).

La page d'écran Tune (accordage)

Pour sélectionner la page d'écran Tune il faut appuyer sur la touche [F2], accessible uniquement pour les échantillonnages. Deux types d'accordage sont possibles : approximatif et fin.



Approximatif: Monte ou descend la hauteur du son par demi-tons.

Réglages: -64 ~ + 63

Fin: Pour accorder la hauteur du son avec précision.

Réglages: -64 ~ + 63

A l'aide de ces deux paramètrès vous pouvez régler la vitesse d'écoute des échantillons EX ou les données enregistrées selon différentes normes d'échantillonnage.

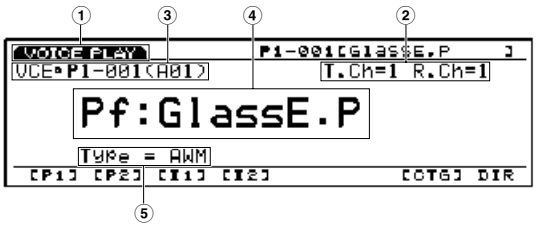
Voice Mode

Voice Play Mode (Mode reproduction des voix)

Ce mode permet de reproduire les 256 voix préenregistrées et les voix utilisateurs de votre création.

Voice Play Mode screen (Ecran du mode reproduction des voix)

La page d'écran suivante s'affiche. Pour passer en mode Voice Play, appuyez sur la fouche [VOICE]. Le contenu de la page d'écran est indiqué ci-après.



①Screen Title (Titre de la page d'écran)
Indique le mode de reproduction des voix.

②Transmit Channel/Receive Channel
Indique le canal MIDI utilisé pour les voix du mode Voice. Les canaux de transmission/réception se définissent au paramètre de réglage du mode des voix en mode utilitaire (Utility mode de la page 271).

③Voice Number area (Zone de numéro de voix)
Indique l'emplacement de la mémoire, le numéro de programme (001 ~ 128) et le numéro de banque(AH)/Programme (116) de la voix sélectionnée. Le numéro de voix affiché P1-001(A01) par exemple indique qu'il s'agit de la voix 001 à l'emplacement de mémoire préenregistrée Preset 1 et que c'est la voix 01 de la banque A.

Memory (mémoire)
Il existe deux sortes de mémoires : mémoire preset (préenregistrée), et mémoire interne (utilisateur). Chaque mémoire preset (P1 et P2) contient 128 voix préenregistrées. Chaque mémoire Internal 1 et Internal 2 contient 128 zones pouvant être utilisées pour vos propres créations.

Voice Number (Numéro de voix)
Les numéros de voix sont indiqués des deux manières ci-dessous : de 1 à 128 ou 8 banques (A ~ H) de 16 voix chacune (8 x 16 = 128).

Numéro de Voix	Banque	Numéro de Programme	Numéro de Voix	Banque	Numéro de Programme
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

④ Voice Category/Name (Catégorie/nom de voix)

Voice Category (Catégorie de voix)
Les voix sont groupées en catégories sous un code à deux lettres. Chaque code de catégorie implique les caractéristiques d'une voix.

LCD	Category	LCD	Category
--	No Assign	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Cp	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Pc	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ba	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

Voice Name (Nom de voix)
Indique le nom de la voix constitué de 12 lettres maximum.

⑤ Voice Type (Type de voix ou sonorité)

Indique la sonorité de la voix sélectionnée.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types de voix, voir page 77.

Selecting Voices (Sélection des voix)

Les voix peuvent être sélectionnées de plusieurs façous. Pour plus de renseignements, voir page 36.

Voice Mode Setup (Réglage du mode de voix)

Le mode de connexion établi vers le générateur de son interne et/ou le dispositif périphérique pour les voix est réglé au mode Voice et les numéros de commande sont assignés en mode utilitaire (Utility) au paramètre de réglage du mode de voix (page 271).

Voice Edit Mode (Mode Edition de voix)

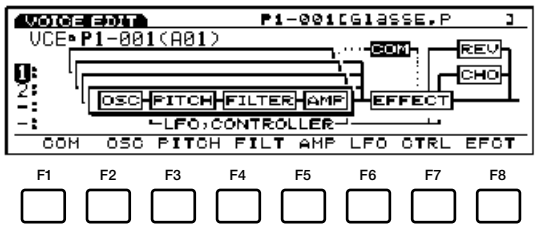
Il existe deux types de voix ou sonorités, la voix normale et la voix de batterie. Etant donné qu'une voix est constituée d'un certain nombres d'éléments, les paramètres d'édition de chaque type de voix nous expliquons par ailleurs.

REMARQUE Les voix sont expliquées plus en détail à la page 43, les éléments à la page 43.

[VOICE]
- Normal + [EDIT] AWM Element 77
  - [F1:COMMON] 77
    - [F6:Parameter] 77
    - [F7:Arpeggio] 79
      - [F3:Arpeggio-Edit] 79
    - [F8:Name] 79
  - [F2:OSCILLATOR] 80
    - [F6:Wave] 80
      - [F3:Wave-Edit] 81
    - [F7:Mix] 81
    - [F8:Zone] 82
  - [F3:PITCH] 83
    - [F6:Parameter] 83
    - [F7:Scaling] 83
    - [F8:EG] 84
  - [F4:FILTER 86
    - [F4:Static Control Filter] 86
    - [F5:Dinamic Control Filter] 91
    - [F6:Sensitivity] 93
    - [F7:Scaling] 94
    - [F8:EG] 95
  - [F5:AMPLITUDE] 96
    - [F6:Parameter] 96
    - [F7:Scaling] 97
    - [F8:EG] 98
  - [F6:LFO] 100
    - [F7:LFO1] 100
    - [F8:LFO2] 102
  - [F7:CONTROLLER] 103
    - [F7:Pitch Control] 103
    - [F8:Controller Set] 104
      - [F3:Remap] 104
  - [F8:EFFECT] 105
    - [F4:Type] 105
    - [F5:Insertion Effect 1] 106
    - [F6:Insertion Effect 2] 106
    - [F7:Reverb] 107
    - [F8:Chorus] 107
- Normal + [EDIT] VL Element 107
- Normal + [EDIT] AN Element 112
- FDSP 123
- Drum + [EDIT] 141

Pour passer du mode Voice au mode Voice Edit, appuyez sur la touche [EDIT]: le menu suivant s'affiche. Nous donnons ci-après les 8 menus du mode Edition de voix.

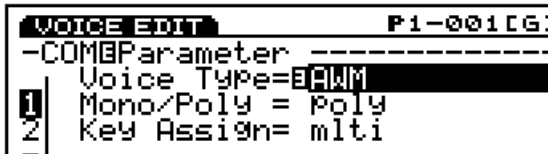
REMARQUE Il faut sélectionner la voix à éditer avant de passer en mode Edition de voix. Il est possible d'éditer l'ensemble des paramètres d'une voix et de sauvegarder la nouvelle sonorité produite.



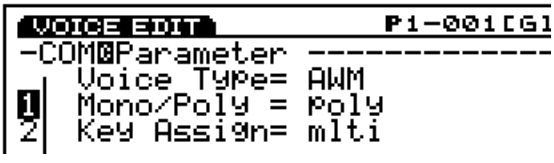
[F1]: COM (paramètres communs à tous les éléments)
[F2]: OSC (paramètres de l'oscillateur [générateur de ton])
[F3]: PITCH (Paramètres de hauteur de son)
[F4]: FILT (Paramètres de Filtre [tonalité])
[F5]: AMP (Paramètres d'Amplitude [volume])
[F6]: LFO (Paramètres de l'oscillateur de basse fréquence [modulation])
[F7]: CTRL (Paramètres relatifs aux contrôleurs)
[F8]: EFCT (Paramètres relatifs aux effets)

Element Mute (Elément étouffé)
En cours d'édition, vous pouvez avoir besoin d'étouffer les autres éléments de manière à n'entendre que l'élément sur lequel vous voulez effectuer des modifications. Les renseignements sur cette opération sont données page 44.

Compare and Store (Comparer et sauvegarder)
Lorsque vous touchez un paramètre quelconque du mode Performance Edit, un petit " E " de couleur inversée apparaît au coin supérieur gauche de la fenêtre pour indiquer que la voix en cours d'édition mais n'a pas encore été sauvegardée.



Vous pouvez utiliser la touche [EDIT/COMPARE] du mode Edit pour revenir au son original et repasser au son édité (la lettre " C " apparaît en couleur inversée au coin supérieur gauche lorsque la fonction Comparaison est engagée – c'est-à-dire lorsque le son original est écouté.



La lettre " E " reste affichée au coin supérieur gauche de la fenêtre jusqu'à ce que vous ayez sauvegardé la voix éditée ou que vous ayez sélectionné un autre numéro ou mode de voix. Veuillez noter toutefois que si vous sélectionnez un autre numéro de voix ou un autre mode avant de sauvegarder, vous perdrez les données d'édition. N'oubliez pas de sauvegarder celles que vous voulez conserver, comme indiqué à la page 48.

REMARQUE Il n'est pas possible d'accéder à la fonction Compare si vous changez de type de voix (de sonorité).

REMARQUE La fonction initialisation des voix (Mode Voice Job, page 148) sera plus pratique pour créer une voix à partir de zéro.

REMARQUE Le EX vous permet d'enregistrer jusqu'à 1024 éléments.

Normal Voice (Voix Normale - Eléments AWM)

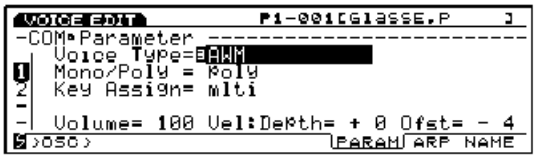
[F1]: COM (Commun)

Le mode Edition en commun contient des paramètres qui affectent tous les éléments (4 au maximum) de la voix sélectionnée. Il y a trois sortes de menus:

[F6]: PARAM (Paramètres)
[F7]: ARP (Arpèges)
[F3]: [ARP EDIT]
[F8]: NAME (Nom)

[F6]: PARAM (Paramètres)

Un certain nombre de paramètres de commande, les sonorités par exemple, définissent le caractère fondamental d'une voix et la façon dont elle est produite.



■ Voice Type (Sonorités)

Pour sélectionner une sonorité. Le choix d'une sonorité déterminera en même temps le genre d'éléments qui la composent.

❑ **Réglages:**

AWM:
Contient jusqu'à quatre éléments AWM maximum (les éléments AWM sont des formes d'ondes enregistrées par procédé numérique, ou des "échantillons" d'instruments de musique ou de sons.

VL + AWM (uniquement sur le modèle EX5/5R):
Utilise 1 élément VL à synthèse acoustique virtuelle, plus 3 éléments AWM. Quand vous sélectionnez VL, le premier élément de l'écran OSC (expliqué à la page 108) devient VL.

FDSP (Formulated Digital Sound Processing):
Permet d'utiliser chacun des 4 éléments AWM, (jusqu'à 4 éléments AWM maximum) sur l'unité FDSP. Si vous sélectionnez FDSP, le menu FDSP s'affiche sur l'écran avec les autres menus. Il est accessible à partir de la touche F5 au bas de l'écran COM (page 123.)

AN (Poly) + AWM ("AN + AWM" sur le EX7):
Utilise un élément AN à modulation physique analogique plus 3 éléments AWM. Quand vous sélectionnez Analog Poly, le premier élément de l'écran OSC (expliqué à la page 113) est AN.

AN (Layer) + AWM (uniquement sur le modèle EX5/5R):
Utilise 2 éléments AN à modulation physique analogique plus 2 éléments AWM. Cela signifie que 2 éléments AN peuvent être superposés. Quand vous sélectionnez Analog Layer le premier et le deuxième élément de l'écran OSC (la page 113) sont AN.

AN + FDSP (uniquement sur le modèle EX5/5R):
Peut utiliser 1 élément AN à modulation physique analogique plus les 3 éléments AWM, qui peuvent être affectés à l'unité FDSP. Sélectionnez Analog + Fusion et appelez le menu FDSP (page 123) à partir de la touche F5 au bas de l'écran COM. Le premier élément de l'écran OSC (expliqué à la page 113) est lui aussi AN.

Drum (Batterie):
Utilise jusqu'à 128 éléments AWM au maximum, chacun assigné à une touche ou un numéro de note.

REMARQUE Les paramètres et le menu du mode Edition des voix diffèrent en fonction des sonorités sélectionnées. Pour plus de renseignements concernant VL, FDSP, Analogue, et Batterie. Voir pages 30, 34, 33 et 39 respectivement.

Polyphonie

La polyphonie maximale du EX5 et du EX5R est de 126 notes, celle du EX7 de 64 notes. La polyphonie complète n'est cependant pas possible avec tous les types de voix. Le tableau ci-dessous donne une liste des polyphonies maximales de chaque type de voix.

Voice Type	EX5/5R Polyphony	EX7 Polyphony
AWM/Drum*	126	64
VL+AWM	1+AWM	—
FDSP	16	8
AN(Poly)+AWM	2+AWM	1+AWM
AN(Layer)+AWM	1+AWM	—
AN+FDSP	AN: 1; FDSP: 8	—

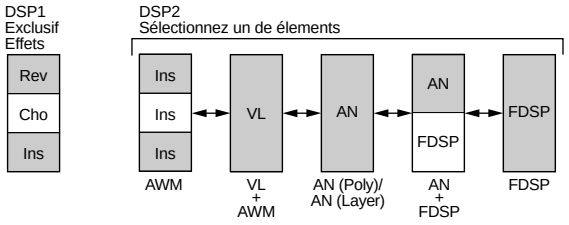
* Il est à noter que la polyphonie réelle est réduite dans certaines conditions.

Restrictions DSP

Le système DSP (traitement des signaux numériques) qui sert à créer les effets EX est également utilisé pour créer des voix avec les générateurs de sons AN, FDSP et VL (EX5/5R uniquement). Ceci signifie que lorsque vous utiliserez les voix susmentionnées, la capacité prise par ces voix ne sera plus disponible pour le traitement des signaux numériques et donc la capacité de produire des effets sera amoindrie. Des restrictions différentes sont imposées sur les modèles EX/5R et EX7. Les unités d'effets de réverbération et de chorus fonctionnent normalement quel que soit le type de voix utilisée.

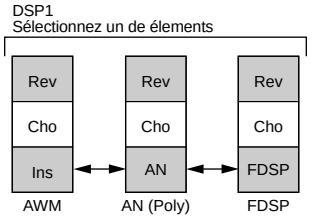
EX5/5R

Il n'y a aucune restriction quant à l'utilisation des effets d'insertion en mode Voice sur le EX5 ou le EX5R. En mode Performance en revanche, on ne pourra utiliser que 4 parties (voices) maximum pour les effets d'insertion si la configuration des performances est constituée entièrement de voix AWM. En cas d'utilisation de voix VL, AN ou FDSP aux paramètres de performance, les effets d'insertion pourront être utilisés uniquement sur une partie (voix).



EX7

Avec le EX7, en mode de voix il est possible d'utiliser les effets d'insertion sur les voix AWM mais pas sur les autres types de voix (AN ou FDSP). En mode Performance les effets d'insertion peuvent être utilisés sur une voix si elle est uniquement composée d'éléments AWM. En revanche, si elle est composée d'éléments AN ou FSDP, les effets d'insertion ne sont pas permis.



■ **Mono/Poly**
Pour sélectionner le mode monophonique (une note en même temps) ou polyphonique (plusieurs notes en même temps).

❑ **Réglages:** mono, poly

■ **Key Assign (Assignation de touche)**
Pour sélectionner les assignations de touches sngl (single) ou mlti (multi). En mode sngl (single), lorsque le générateur de son reçoit deux fois de suite la même note la première note est remplacée par la deuxième note jouée. En mode mlti (multi), chaque note jouée est assignée à un canal différent, pour former ainsi des tonalités multiples.

❑ **Réglages:** sngl, mlti

■ **Volume**
Pour régler le volume de la sonorité.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Vel Depth (Profondeur de vélocité)**
Pour déterminer la sensibilité à la vélocité.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

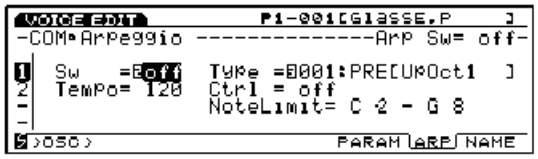
■ **Vel Offset (Compensation à la vélocité)**
Pour établir la valeur de compensation à la vélocité.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

REMARQUE La nouvelle valeur introduite sera ajoutée à ou retranchée de la vélocité courante.

[F7]: ARP (Arpèges)

Paramètres relatifs à l'arpègiateur.



■ **Arp Sw (Commutateur d'arpège)**
Active ou désactive l'arpègiateur.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

REMARQUE La touche ARPEGGIO sur le panneau avant a la même fonction.

■ **Arp Type (Forme d'arpège)**
Pour sélectionner la forme d'arpège.

❑ **Réglages:** Voir les Types d'arpéges, page 242.

■ **Arp Tempo (Tempo d'arpège)**
Pour régler le tempo des arpèges.

❑ **Réglages:** 30 ~ 250

■ **Tempo Ctrl (Contrôle du tempo)**
Pour définir si le tempo des arpèges sera contrôlé à partir d'un des boutons.

❑ **Réglages:** off, knob 1 ~ 6

■ **Arp Note LimitL (Limite inférieure des notes de l'arpège)**
Pour définir la note la plus basse de la gamme d'arpège sur le clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

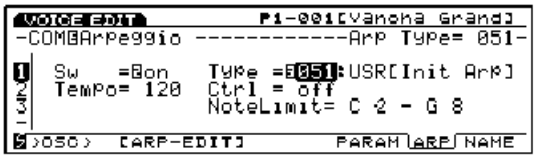
REMARQUE La gamme d'arpège est comprise entre la note la plus basse et la note la plus aiguë de l'arpège (Arp Note LimitH), comme indiqué ci-après.

■ **Arp Note LimitH (Limite supérieure des notes de l'arpège)**
Pour définir la note la plus aiguë de la gamme d'arpège au clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

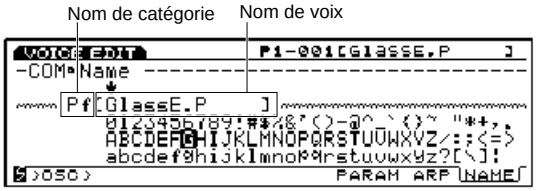
[F3]: ARP-EDIT (Edition des arpèges)

Pour accéder au menu ARP EDIT (édition des arpèges) appuyez sur la touche F3 au bas de l'écran après avoir sélectionné le menu "USR" (utilisateur). Vous pourrez ainsi définir votre propre forme d'arpège (arpège personnalisée). Pour plus de renseignements concernant l'édition des arpèges, voir page 238.



[F8]: NAME (Nom)

Vous permet d'assigner un nom de douze caractères maximum à la voix éditée.



Assignation d'un nom de voix

❶ Appuyez sur [F8] pour afficher la page d'écran NAME.

❷ Déplacez le curseur [↓] vers l'extrême gauche.

❸ Sélectionnez la catégorie avec la touche [INC]/[DEC] ou la molette DATA.

REMARQUE Les noms de catégories sont utiles pour classer les voix créées. Si vous ne voulez pas leur donner de nom sélectionnez (--), non assignée.

❹ Déplacez le curseur [↓] et choisissez le nom.

❺ Sélectionnez une lettre, un chiffre ou un symbole avec la touche [INC]/[DEC] ou la molette Data.

❻ Déplacez le curseur [↓] et choisissez le caractére suivant.

❼ Répétez les opérations 2 et 3 ci-dessus jusqu'à ce que vous ayez obtenu le nom de fichier voulu.

Vous pouvez également utiliser les chiffres, lettres ou symboles du pavé numérique. Trois lettres ou symboles sont assignables à chaque touche (les lettres ou symboles disponibles sont imprimés au-dessous de chaque touche). Vous pouvez également utiliser les lettres majuscules ou minuscules. Par exemple, chaque fois que vous appuyez sur la touche 0, le numéro et les lettres disponibles s'affichent dans l'ordre suivant ; 0→A→B→C→a→b→c. Un espace est assigné à la touche de validation [ENTER]. Vous pouvez également vous déplacer avec le curseur pour sélectionner les numéros, lettres et symboles.

Caractères disponibles:
Figurent sur l'illustration ci-dessus.

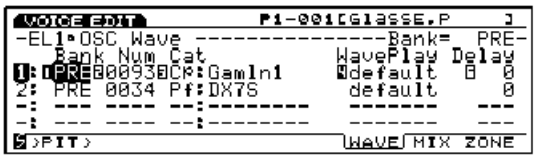
[F2]: OSC (Oscillateur)

Les paramètres de l'oscillateur définissent les ondes sonores qui composent une voix. Une voix est formée de 4 éléments maximum (page 29). Vous pouvez sélectionner une onde pour chaque élément et régler les différents paramètres sélectionnés. Quatre menus sont disponibles:

[F6]: WAVE (Ondes)
  [F3]: WAVE-EDIT (Edition des ondes)
[F7]: MIX (Mélangeur)
[F8]: ZONE (Zone)

[F6]: WAVE (Ondes)

Pour sélectionner les ondes de chaque élément (4 éléments par voix maximum) et définir les paramètres relatifs à la configuration de la boucle de chaque onde.



■ Bank (Banque d'ondes)

Pour sélectionner une banque d'ondes qui contient des ondes non utilisées à l'intérieur de la banque de sonorités sélectionnée. Vous pouvez sélectionner une banque différente pour chaque élément.

❑ **Réglages:** PRE (Prenregistré), RAM (Mémoire RAM), FLS (Mémoire flash)

REMARQUE A l'intérieur de la banque des traits d'union (---) s'affichent à la place des éléments qui ne sont pas utilisés. Il est impossible de déplacer le curseur sur [Num] (numéro) et sur les autres éléments.

■ Number (Numéro)

Vous permet de sélectionner un numéro d'onde dans la banque d'ondes choisie. La lettre indiquant la catégorie d'ondes et le nom de l'onde s'affichent alors à droite du numéro.

❑ **Réglages:** Chaque onde est expliquée en détail dans la liste des ondes répertoriées dans le manuel "Liste des données."

REMARQUE Certaines ondes n'ont pas de nom de catégorie.

■ Cat (catégorie)

Pour sélectionner la catégorie d'ondes que vous voulez utiliser. Chaque fois que vous changez de catégorie, la sélection revient sur la première onde de la nouvelle catégorie.

❑ **Réglages:** Voir la liste qui suit.

LCD	Category	LCD	Category
--	No Assign	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Cp	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Pc	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ba	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

REMARQUE Le trait d'union affiché pour la catégorie indique que l'onde sélectionnée n'appartient à aucune catégorie.

■ **Wave Play (Reproduction des ondes)**
Pour commuter sur le mode de reproduction de l'onde. Cinq choix sont possibles : "FwdLp," "FwdLpEx," "FwdNoLP," "RevNoLp" ou "default."

❑ **Réglages:**

FwdLp:
L'onde est reproduite à partir du point de départ (Start), passe ensuite au point maximum (Top) et est répété sans interruption du point maximum au point de fin de boucle (End), tant que les touches sont enfoncées.

FwdLpEx:
Cette fonction est la même que la fonction "FwdLp" tant que les notes sont jouées au clavier. En revanche, lorsque les touches du clavier sont relâchées, le Ex5/5R/7 annule la reproduction en boucle, dépasse le point de fin de boucle et reproduit le reste du morceau échantillonné. La reproduction est interrompue à la fin du morceau.

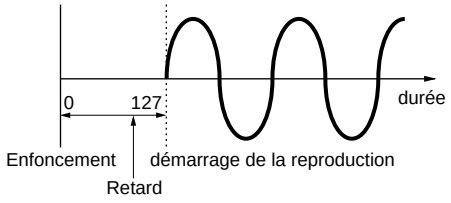
FwdNoLp:
L'onde est reproduite une fois du point de départ au point de fin chaque fois qu'une note est jouée au clavier.

RevNoLp:
L'onde est reproduite une fois à l'envers, c'est à dire du point de fin d'échantillon au point de départ chaque fois qu'une note est jouée au clavier.

default:
Suit les réglages définis au paramètre correspondant du mode édition des ondes Wave Edit ou édition des échantillons Sample Edit.

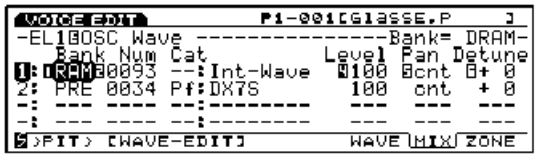
■ **KeyOn Delay (Retard à l'enfoncement)**
Pour définir le montant du retard entre le moment où la note est jouée au clavier et le moment où le son est reproduit. Il est possible de définir un retard différent pour chaque élément.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127



[F3]: WAVE-EDIT (Edition des ondes)

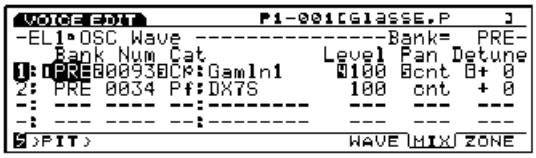
Pour éditer les formes d'ondes. Si vous sélectionnez la banque "RAM" la fonction [F3] (WAVE-EDIT) s'ajoute â l'écran pour accéder â l'édition des ondes, expliquée plus en détail à la page 150.



REMARQUE Si vous avez sélectionné PRE (préenregistrée) ou FLS (mémoire flash) au menu WAVE, vous ne pourrez pas accéder à l'écran d'édition des ondes WAVE-EDIT.

[F7]: MIX (Mélangeur)

Pour équilibrer la sortie des ondes de chaque élément qui constitue une voix.



■ **Bank (Banque d'onde)**

■ **Number (Numéro)**

■ **Cat(catégorie)**
Ces paramètres sont les mêmes que ceux de l'écran d'ondes WAVE. Voir page 80.

■ **Level (Niveau)**
Définit le niveau de sortie de chaque onde, ce qui vous permet de régler la balance entre chaque élement.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Pan (Panoramique)**
Pour définir le panoramique de chaque onde. Cette fonction détermine le positionnement de chaque élément à l'intérieur du spectre stéréophonique.

❑ **Réglages:** scl (Panoramique de pondération), L63 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite), rnd (aléatoire)

REMARQUE Permet de sélectionner un son de référence à partir duquel sera calculé le déplacement vers la droite ou vers la gauche des sons à l'intérieur du spectre stéréophonique. En mode scl (Panoramique de pondération) la hauteur de la note jouée au clavier est déplacée par rapport au son de référence. En mode Rnd (Panoramique aléatoire) le son est déplacé au hasard, à gauche et à droite du spectre stéréophonique. La marge de déplacement fixe et la hauteur de référence des panoramiques de pondération et aléatoire sont définis dans KeyFlw (suivi au clavier) et dans Paramètres de panoramique sur la page d'écran PARAM du menu AMP (Amplitude).

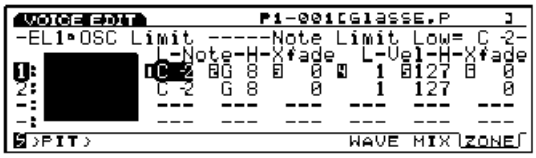
■ **Detune (Désaccordage)**
Pour régler la valeur de désaccordage de chaque onde. Le désaccordage permet de créer des sons plus denses en élevant ou abaissant le son de chaque élément par incrément ou décrément très précis.

❑ **Réglages:** -75 ~ 0 ~ + 75

REMARQUE Les mêmes paramètres de désaccordage, niveau et panoramique existent sur la page d'écran PITCH PARAM (Paramètres de hauteur).

[F8]: ZONE

Pour régler la zone de chaque élément (la gamme du clavier et la vélocité auxquelles le son est reproduit). Il est possible de régler une zone différente pour chaque élément.



■ Note Limit Low (Limite inférieure des notes)

Pour régler la note la plus basse de chaque élément sur la zone du clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

REMARQUE La note la plus basse que vous venez de sélectionner et la hauteur maximum (note la plus aiguë) que vous voyez ici définissent les gammes du clavier.

■ Note Limit High (Limite supérieure des notes)

Pour régler la note la plus aiguë de chaque élément.

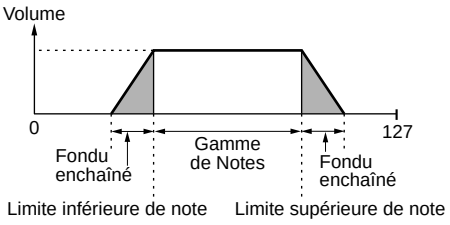
❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

REMARQUE Il est impossible de régler la limite inférieure de note plus haut que la limite supérieure ou la limite supérieure plus bas que la limite inférieure.

REMARQUE Vous pouvez définir une touche en appuyant dessus tout en maintenant la touche [F8] enfoncée.

■ Note Xfade (Fondu enchaîné des notes)

Pour régler l'étendue du fondu enchaîné (Limite supérieure et inférieure des notes) de chaque élément. Pour étendre la gamme de fondu sonore il faut augmenter le fondu vers les valeurs supérieures. Sur "0" le fondu est sans effet.



❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Vel Limit Low (Limite inférieure de vélocité)

Détermine la vélocité la plus basse de l'onde de chaque élément des notes jouées au clavier..

❑ **Réglages:** 1 ~ 127

REMARQUE La vélocité la plus basse retenue ici et la limite de vélocité supérieure (Vel Limit High) déterminent l'étendue de la vélocité applicable à l'onde de l'élément sélectionné.

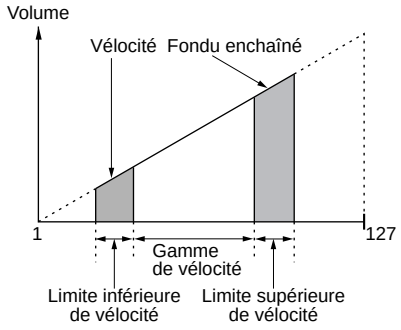
■ Vel Limit High (Limite supérieure de vélocité)

Pour régler la vélocité la plus haute de l'onde de chaque élément détecté lors des saisies au clavier.

❑ **Réglages:** 1 ~ 127

■ Vel Xfade (Vélocité des fondus enchaînés)

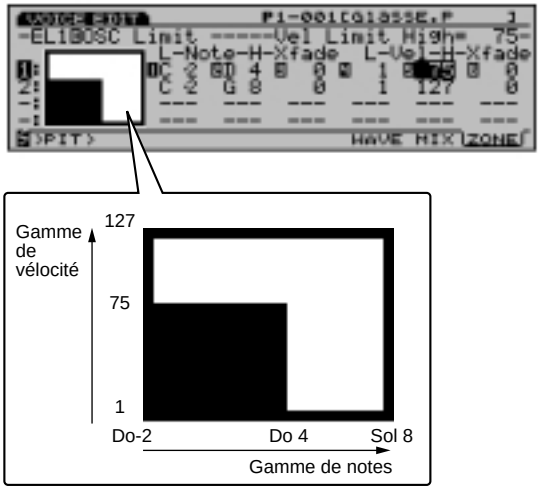
Pour régler la gamme de vélocité des fondus enchaînés (Limite inférieure et supérieure de vélocité) de chaque élément. Si vous souhaitez élargir la gamme de vélocité des fondus enchaînés, augmentez vers les valeurs supérieures. Sur "0" la vélocité est sans effet.



❑ **Réglages:** 0 ~ 127

Affichage graphique de zone

La zone (gamme du clavier et gamme de vélocité auxquelles un son est produit) s'affiche à gauche de l'écran. La gamme de notes figure en abscisses, la gamme de vélocité en ordonnées. La forme du pavé noir et la gamme des notes changent à mesure que les valeurs attribuées à chaque paramètre sont modifiées. Les zones des autres éléments sont regroupées et affichées sous la zone de l'élément sélectionné.



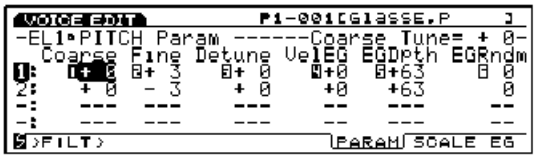
[F3]: PITCH (HAUTEUR DU SON)

Paramètres qui définissent la hauteur du son de l'onde et servent à régler l'accordage. Trois menus utilisant divers paramètres peuvent être attribués à chaque élément.

[F6]: PARAM (Paramètres)
[F7]: SCALE (Echelle)
[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

[F6]: PARAM (Paramètres)

Pour régler la hauteur de chaque onde et le générateur d'enveloppe. Il est possible de définir des valeurs différentes pour chaque élément.



■ **Coarse Tune (Réglage approximatif)**
Réglage par demi-ton, vers le haut ou vers le bas, de la hauteur de chaque onde d'élément.

❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

■ **Fine Tune (Réglage fin)**
Réglage au centième de la hauteur de chaque onde d'éléments.

❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

■ **Detune (Désaccordage)**
Pour désaccorder le son et le rendre plus consistant en élevant ou en abaissant les fréquences Hertz (Hz) qui correspondent à la hauteur standard de chaque élément.

❑ **Réglages:** -75 ~ 0 ~ + 75

REMARQUE Le paramètre de désaccordage que l'on voit ici est identique à celui qui est affiché sur la page d'écran MIX de l'oscillateur OSC.

■ **Vel→EG (Vélocité→EG)**
Pour régler la sensibilité à la vélocité du générateur d'enveloppe de hauteur (PEG). Réglée sur une valeur positive, plus la note est jouée fort au clavier plus la hauteur de son varie. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ + 7

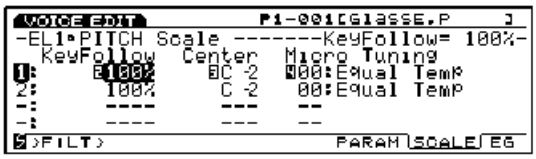
■ **EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe)**
Pour régler l'envergure des changements de hauteur de son du générateur d'enveloppe de hauteur . Sur 0 aucun changement ne se produit et le son garde sa hauteur normale.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **EG Ramdom (Eénerateur d'enveloppe aléatoire)**
Pour modifier au hazard le niveau de maintien (page 85) du générateur d'enveloppe de hauteur. Plus les valeurs sont importantes plus les changements de hauteur sont élevées. Sur 0 aucun changement ne se produit et le son garde sa hauteur normale.

❑ **Réglages:** 0 ~ 15

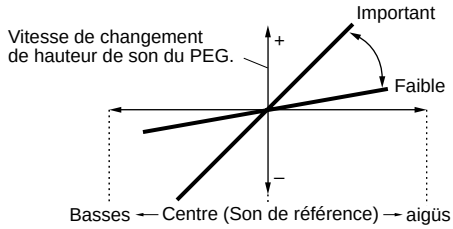
[F7]: SCALE (Echelle)



Pour régler l'échelle de hauteur du son de chaque élément, laquelle détermine l'accordage.

■ **KeyFollow (Suivi au clavier)**
Détermine le suivi au clavier de chaque élément. Cette fonction permet d'ajuster les variations de son créées par le générateur d'enveloppe de hauteur en fonction des notes jouées au clavier. Lorsque cette fonction est activée, les variations de hauteur engendrées par le générateur d'enveloppe de hauteur sont reportées sur chaque note du clavier en fonction de la valeur attribuée à la hauteur du son de référence (Centrale) expliquée ci-dessous.

❑ **Réglages:** 0, 5, 10, 20, 50, 100 %



■ **Center Key (Son de référence)**
Pour définir la hauteur qui servira de référence lors du suivi de chaque élément au clavier. Sur l'ensemble des notes du clavier on obtiendra exactement la même variation de hauteur que celle attribuée au son de référence du générateur d'enveloppe de hauteur. Les autres hauteurs seront affectées proportionnellement à la valeur qui aura été fixée dans les paramètres de suivi au clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

■ **Micro Tuning (Accordage infinitésimal)**
Pour définir l'accordage infinitésimal (accordage ou tempérament) de chaque élément. Il existe trente deux sortes d'accordage, dont le "tempérament égal."

❑ **Gammes spéciales:** Voir tableau ci-dessous.

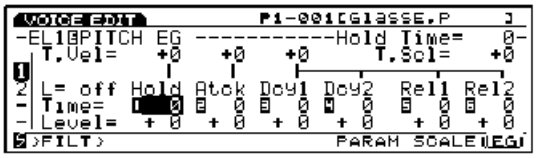
No.	Type	Key	Comments
00	Equal temperament	—	Le "compromis" utilisé largement depuis 200 ans dans la musique occidentale et que l'on trouve sur la plupart des claviers électroniques.Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave et les morceaux peuvent être joués dans n'importe quelle tonalité avec une égale facilité. Cependant, aucun de ces intervalles n'est parfaitement juste.
01~12	Pure major	C~B	Cesystème est conçu de telle sorte que la plupart des intervalls (en particulier, les tierces majeures et les quintes) de la gamme majeures soient purs. Cela implique les autres intervalles ne seront pas aussi justes. Vous devez spécifier la tonalité dans laquelle vous allez jouer.
13~24	Pure minor	A~G#	Idem que pour Pure Major, mais conçu pour le mode mineur.
25	Werckmeister	—	Andreas Werckmeister, un contemporain de Bach, a conçu cette gamme afin que les instruments à clavier puissent jouer dans n'importe quelle tonalité. Chaque touche possède un caractère unique.
26	Kirnberger	—	Johan Philipp Kirnberger a également essayé de tempérer les gammes afin pouvoir de jouer dans n'importe quelle tonalitè.
27	Vallotti & Young	—	Francescantonio Vallotti et Thomas Young (tous deux vers la moitié du 18ème siècle) ont mis au point cette variante de la gamme pythagoricienne dans laquelle les six premières quintes sont diminuées de la même valeur.
28	1/4 shifted	—	Ceci est la gamme tempérée normale décalée de 50 centièmes de demi-ton vers le haut.
29	1/4 tone	—	Vingt-quatre notes également espacées par octave. (Il faut jouer 24 notes pour monter ou descendre d'une octave)
30	1/8 tone	—	Quarante-huit notes également espacées par octave. (Il faut jouer quarante-huit notes pour monter ou descendre d'une octave.)
31	Indian	C~B	S'utilife en gênéral dans la musique indienne (uniquement les touches blanches [C-B]).

[F8]: EG (Générateur d'enveloppe de hauteur)

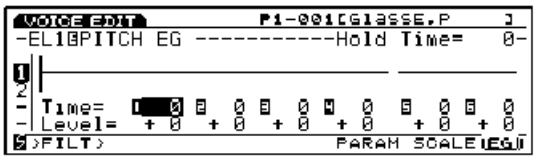
Pour définir le générateur d'enveloppe de hauteur, qui déterminera le changement dans le temps de la hauteur du son, entre le moment où la note est jouée au clavier, maintenue et relâchée. Il est possible de définir une valeur différente pour chaque élément.

Pour configurer le générateur d'enveloppe de hauteur appuyez sur la touche [F8]. Deux sortes de pages d'écran s'affichent en alternance. Au besoin, passez d'un écran à l'autre pour définir chaque paramètre.

Page d'écran de tous les paramètres



Page d'écran d'enveloppe



■ **Hold Time Vel (Vélocité du temps de maintien)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du temps de maintien. Les valeurs positives produisent une accélération du changement qui s'intensifie avec la vélocité de frappe des notes. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran d'enveloppe.

■ **Atck Time Vel (Vélocité du temps d'attaque)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du temps d'attaque. Les valeurs positives produisent une accélération du changement qui s'intensifie avec la vélocité de frappe des notes. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran d'enveloppe.

■ **Other Time Vel (Autre Vélocité temporelle)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité des durées d'estompement 2 et 3 et des temps de relâchement 1 et 2. Les valeurs positives produisent une accélération du changement qui s'intensifie avec la vélocité de frappe de chaque note. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

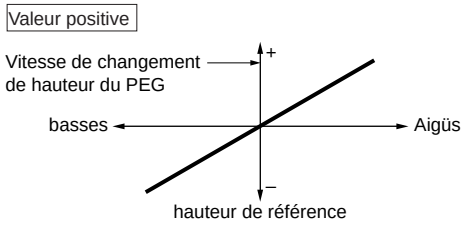
❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

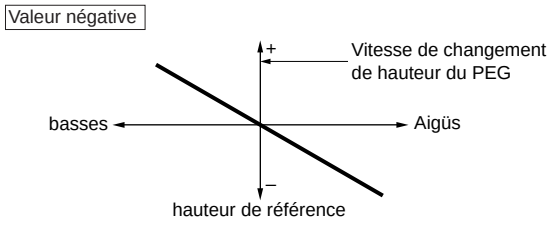
REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran d'enveloppe.

■ Time Scale (Echelle temporelle)

Cette fonction sert à définir la vitesse à laquelle le générateur d'enveloppe varie par rapport à la hauteur du son des notes jouées au clavier. Avec une valeur positive on obtiendra des variations d'autant plus lentes que la note sera basse, et d'autant plus rapides que la note sera aiguë. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

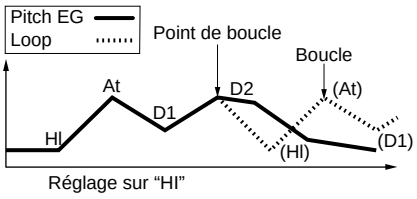




REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran d'enveloppe.

■ L (Boucle)

Pour régler les paramètres de boucle du générateur d'enveloppe de hauteur. Nous voyons sur le diagramme suivant que cette fonction sert à définir l'estompement auquel on sera renvoyé lorsque l'estompement 3 (point de boucle) sera atteint. Pour désactiver la boucle réglez le paramètre sur "off."



❑ **Réglages:** off (désactivée), Hl (maintien) At (attaque), D1 (estompement1)

REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran d'enveloppe.

■ Hold Time (surée de maintien)

Pour définir la durée du maintien.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Atck Time (Temps d'attaque)

Pour définir le temps d'attaque.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Dcy 1/2 Time (Durée d'estompement 1 et 2)

Pour définir la durée des estompements 1 et 2.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Rel1/Rel2 Time (Temps de relâchement 1 et 2)

Pour définir le temps de relâchement 1 et 2.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Hold Level (Niveau de maintien)

Pour définir le niveau de maintien.

❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ +127

■ Atck Level (Niveau d'attaque)

Pour définir le niveau de d'attaque.

❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ +127

■ Dcy 1/2 Level (Niveau d'estompement 1 et 2)

Pour définir le niveau d'estompement 1 et 2.

❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ +127

■ Rel1/Rel2 Level (Niveau de relâchement 1/2)

Pour définir le niveau de relâchement 1 et 2.

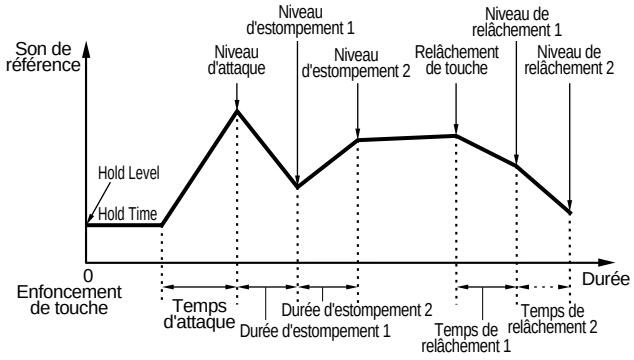
❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ +127

Configuration du générateur d'enveloppe de hauteur

Six paramètres de durée (vitesses de changement) et six paramètres de niveau (hauteur) définissent la façon dont le son change dans le temps entre le moment où la touche est frappée et le moment où elle est relâchée ainsi que la façon dont le son s'estompe une fois que la touche est relâchée

Appuyez sur la touche [F8] pour accéder à la page d'écran d'enveloppe et pour définir chaque paramètre sur l'affichage graphique de l'enveloppe. Vous pouvez régler le niveau et la durée d'attaque de manière à ce que les notes restent à une certaine hauteur pendant une durée déterminée. Vous pouvez ensuite régler les paramètres de durée/niveau d'estompement 1, 2, et 3 pour définir la hauteur du son dans le temps. Vous devez enfin définir les paramètres de temps/niveau de relâchement 1 et 2 pour modifier les changements de ton dans le temps une fois que la note est relâchée.

Vous pouvez au besoin définir la vélocité temporelle et la boucle à partir de la page d'écran de Tous les paramètres.



[F4]: FILT (Filtre)

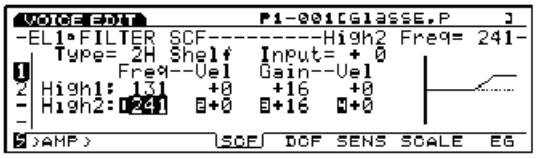
Pour configurer les paramètres du filtre pouvant être affectés à chacun des éléments et modifier le timbre d'une sonorité. Les cinq menus suivants sont disponibles :

[F4]: SCF(Filtre de contrôle statique)
[F5]: DCF(Filtre de contrôle dynamique)
[F6]: SENS(Sensibilité)
[F7]: SCALE (Echelle)
[F8]: EG(Générateur d'enveloppe)

[F4]: SCF (Filtre de contrôle statique)

Pour définir les paramètres du filtre de contrôle statique. Différents types de filtres sont disponibles qui laissent passer une fréquence sur une certaine largeur de bande et éliminent les autres fréquences. Un filtre différent peut être attribué à chaque élément.

REMARQUE Sur les modèles EX5/5R/7 deux filtres supplémentaires permettent de créer une gamme de sons plus étendue : ce sont les deux jeux de filtres de contrôle dynamique expliqués en détail à la page 91.



■ Type

Pour sélectionner le type de filtre. Les paramètres de configuration dépendent du type de filtre sélectionné.

❑ **Réglages:** L/H Shelf (Filtre de correction shelf graves/aigus), 2L Shelf (Filtre de correction shelf 2 graves), 2H Shelf (Filtre de correction shelf 2 aigus), LPF (Filtre passe-bas), HPF (Filtre passe-haut), BPF (Filtre passe-bande), InvLPF (Filtre passe-bas inversé), PEQ (Egalisateur paramétrique), Thru(Au travers), boost 6dB/12dB, 18dB (amplification)

■ Input Gain (Gain d'entrée)

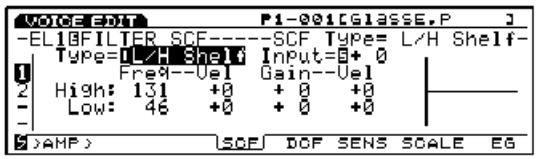
Pour définir le gain assigné au signal envoyé au filtre de contrôle statique. Plus la valeur est élevée plus le signal d'entrée devient important.

❑ **Réglages:** -32 ~ +0

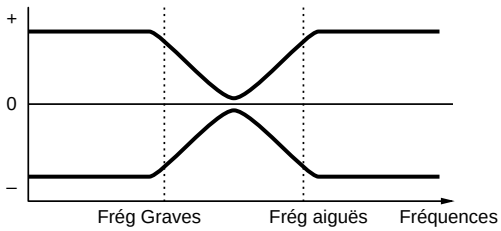
REMARQUE Le gain d' entrée n'existe pas sur les paramètres thru, boost 6dB/12dB/18dB. Il est commun à tous les autres paramètres en dehors de quatre précités.

Les filtres disponibles ainsi que leurs paramètres sont détaillés ci-après.

L/H Shelf (Filtre de correction shelf graves/aigus)



C'est un filtre de correction shelf qui augmente ou diminue le niveau des signaux dans les fréquences graves et dans les fréquences aiguës.



■ High Freq (Fréquences aiguës)

Pour définir le point de correction des fréquences aiguës. Pour augmenter ou diminuer le niveau de signal au dessus du point spécifié, utilisez le gain fort (voir ci-dessous).

❑ **Réglages:** 131 ~ 241

■ Low Freq (Fréquences graves)

Pour définir le point de correction des fréquences graves. Pour augmenter ou diminuer le niveau de signal en dessous du point spécifié utilisez le gain faible (voir ci-dessous).

❑ **Réglages:** 46 ~ 182

■ High/Low Freq Vel (Vélocité des fréquences aiguës/graves)

Pour définir la sensibilité à la vélocité des bandes de fréquence spécifiées pour les aiguës et pour les graves. Avec une vélocité de valeur positive, plus la note est jouée fort plus les fréquences graves ou aiguës sont élevées, ce qui donne des changements de timbre plus importants. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ +7

■ High/Low Gain (Gain fort/faible)

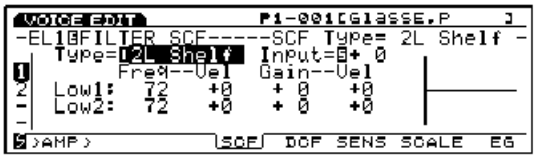
Pour définir le niveau de signal des fréquences qui passent au dessus et en dessous du point des fréquences aiguës.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +32

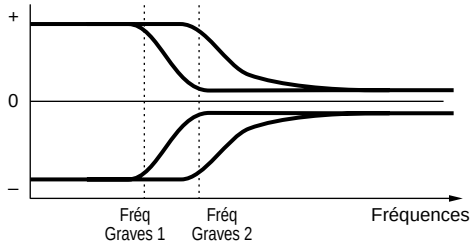
■ **High/Low Gain Vel (Vélocité du gain fort/faible)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité des niveaux de signal désignés par le gain fort et le gain faible. Avec une vélocité de valeur positive plus la note est jouée fort plus le gain augmente. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

2L Shelf (Filtre de correction Shelf graves 2)



Filtre de correction qui augmente ou diminue le niveau des signaux de deux bandes de fréquences graves (graves 1, graves 2).



■ **Low1/2 Freq (Fréquences graves 1 et 2)**
Pour définir le point de correction de deux fréquences graves 1 et 2. Pour augmenter ou diminuer le niveau des signaux en dessous du point spécifié utilisez le gain faible 1 et 2 (voir ci-dessous).

❑ **Réglages:** 72 ~ 182

REMARQUE Les deux bandes de fréquences se recouvrent en dessous du point de correction.

■ **Low1/2 Freq Vel (Vélocité des fréquences graves 1 et 2)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité des bandes de fréquences spécifiées dans les fréquences graves 1 et 2. Si la vélocité est réglée sur une valeur positive plus la note est jouée fort plus les fréquences graves 1 et 2 s'élèvent, créant un changement de timbre de plus en plus important. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

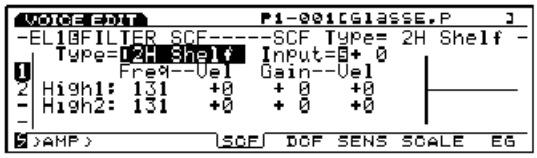
■ **Low1/2 Gain (Gain faible 1 et 2)**
Pour définir le niveau des signaux des fréquences qui passent en dessous du point inférieur 1 et 2.

❑ **Réglages:** -16 ~ 0 ~ + 16

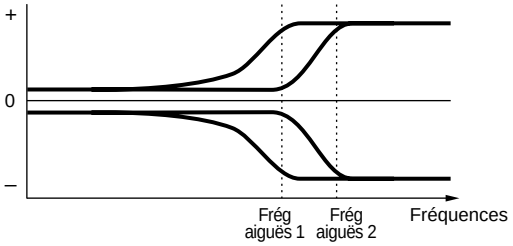
■ **Low1/2 Gain Vel (Vélocité du gain faible 1 et 2)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du niveau des signaux définis au paramètre de gain faible 1 et 2. Avec une vélocité de valeur positive plus la note est jouée fort plus le gain augmente. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

2H Shelf (Filtre de correction shelf 2 aigus)



C'est un filtre de correction qui augmente ou diminue le niveau des signaux de deux gammes de fréquences aiguës (aiguës 1 et 2).



■ **High1/2 Freq (Fréquences aiguës 1 et 2)**
Pour définir le point de correction de deux fréquences aiguës (Aiguës 1 et aiguës 2). Pour augmenter ou diminuer le niveau de chaque signal utilisez le gain fort 1 ou 2 (voir ci-dessous).

❑ **Réglages:** 131 ~ 241

REMARQUE Les deux bandes de fréquences au dessus du point de correction se recouvent.

■ **High1/2 Freq Vel (Vélocité des fréquences aiguës 1 et 2)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité des bandes de fréquences spécifiées dans les fréquences aiguës 1 et 2. Avec une vélocité de valeur positive plus la note est jouée fort plus les fréquences des aiguës 1 et 2 s'élèvent, créant ainsi des changements de timbre plus amples. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

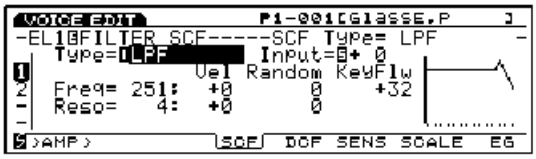
■ **High1/2 Gain (Gain fort 1 et 2)**
Pour définir les niveaux de signal des fréquences qui passent au dessus du point des fréquences aiguës 1 et 2.

❑ **Réglages :** -16 ~ 0 ~ + 16

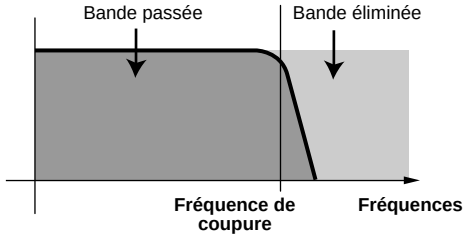
■ **High1/2 Gain Vel (Vélocité de gain fort 1 et 2)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité des niveaux de signal désignés par les gains forts 1 et 2. Avec une vélocité de valeur positive plus la note est jouée fort plus le gain augmente. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

LPF (Filtre passe-bas)



Le filtre passe-bas permet le passage des signaux situés en dessous de la fréquence de coupure spécifiée (point) dans les paramètres de fréquences ci-dessous, et élimine les signaux au dessus de ce point.



VCF Type = Filtre passe-bas

■ **Freq (Fréquences)**
Pour définir la fréquence de coupure. Permet de définir la fréquence de coupure du filtre, ou la fréquence au-dessus de laquelle les autres fréquences sont filtrées.

❑ **Réglages:** 0 ~ 251

■ **Freq Vel (Vélocité des fréquences)**
Pour déterminer la sensibilité à la vélocité de la fréquence de coupure. Avec une vélocité de valeur négative plus la note est frappée fort plus la fréquence de coupure est élevée, créant ainsi un changement de timbre beaucoup plus ample. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

■ **Freq Random (Fréquence aléatoire)**
Fréquence aléatoire qui provoque un déplacement aléatoire de la fréquence de coupure. Plus la valeur est élevée plus la plage de changement de la fréquence de coupure est large. La valeur "0" ne donne aucun changement.

❑ **Réglages :** 0 ~ 7

■ **Freq KeyFollow (Suivi au clavier des fréquences)**
Pour définir le suivi au clavier (KeyFollow) de la fréquence de coupure spécifiée aux paramètres de fréquence. Cette fonction permet de régler la fréquence de coupure sur les notes jouées au clavier. Avec un suivi de fréquence de valeur positive plus la note jouée au clavier est aiguë plus la fréquence de coupure est élevée ; avec un suivi de fréquence de valeur négative, plus la note est grave, plus la fréquence de coupure est élevée.

❑ **Réglages :** -64 ~ + 63

■ **Reso (Résonance)**
Pour déterminer l'amplification de la résonance, ou mettre les harmoniques en relief autour de la fréquence de coupure. La valeur "0" ne produit aucun effet.

❑ **Réglages:** 0 ~ 31

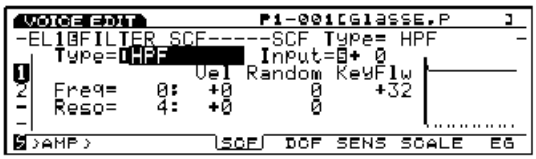
■ **Reso Vel (Vélocité de la résonance)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du paramètre défini à Reso. Des réglages positifs permettent aux notes jouées plus fort de produire des résonances plus fortes et des changements de timbre plus amples. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

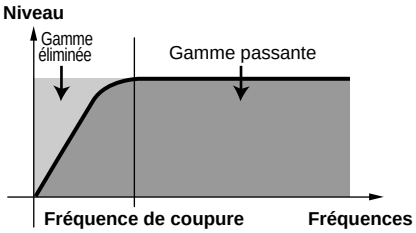
■ **Reso Random (Résonance aléatoire)**
La résonance aléatoire provoque une variation aléatoire des pointes de résonance. Des valeurs de résonance plus élevées donnent des variations de résonances plus importantes. La valeur "0" ne produit aucun effet.

❑ **Réglages:** 0 ~ 7

HPF (Filtre passe-bas)



Le filtre passe-bas permet uniquement le passage des signaux situés au dessus de la fréquence de coupure spécifiée au paramètre des fréquences ci-dessous, et élimine les signaux qui se trouvent en dessous de cette fréquence.



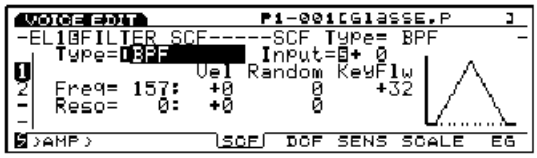
■ Freq (Fréquences)

Pour définir la fréquence de coupure. Permet de spécifier la fréquence de coupure du filtre, ou la fréquence au dessous de laquelle les autres fréquences seront filtrées.

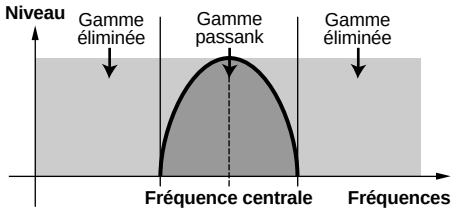
❑ **Réglages:** 0 ~ 251

Les autres paramètres du filtre sont identiques à ceux du filtre passe-bas présenté plus haut. Pour plus de précisions, voir page 88.

BPF (Filtre passe-bande)



Le filtre passe-bande permet uniquement le passage d'une bande de fréquence centrée sur la fréquence de coupure et empêche les autres de passer.



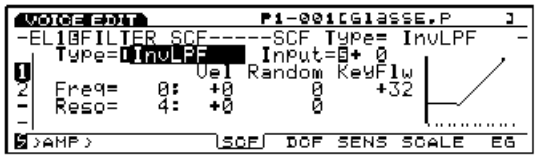
■ Freq (Fréquences)

Pour définir la fréquence de coupure. Uniquement les fréquences centrées sur la fréquence de coupure pourront passer, les autres seront éliminées.

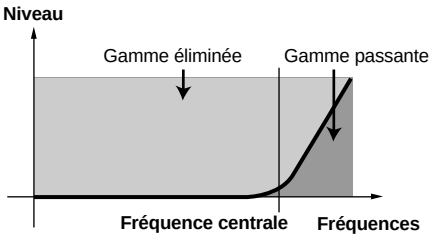
❑ **Réglages:** 0 ~ 251

Les autres paramètres du filtre sont identiques à ceux du filtre passe-bas présenté plus haut. Pour plus de précisions, voir page 88.

InvertLPF (Filtre passe-bas inversé)



Ce filtre inverse les fonctions du filtre passe-bas ordinaire. Ainsi les signaux situés en dessous de la fréquence de coupure spécifiée sont éliminés et les autres fréquences passent. En abscisses, les filtres passe-bas ordinaire et inversé forment une courbe symétrique.



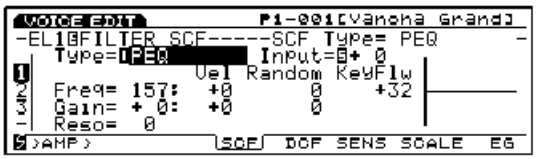
■ Freq (Fréquences)

Pour définir la fréquence de coupure. Les fréquences en dessous de la fréquence de coupure sont éliminées.

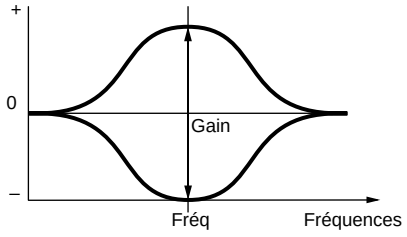
❑ **Réglages:** 0 ~ 229

Les autres paramètres de ce filtre sont identiques à ceux du filtre passe-bas présenté plus haut. Pour plus de précisions, voir page 88.

PEQ (Egalisateur paramétrique)



L'égalisateur paramétrique augmente ou réduit le niveau des signaux autour de la fréquence spécifiée aux paramètres de fréquence (ci-dessous) ; pour cela, il utilise le paramètre de gain.



■ **Freq (Fréquences)**
Pour définir la fréquence centrale. Le paramètre Q permet d'élever et d'abaisser les niveaux de signaux de la bande des fréquences délimitée ici.

❑ **Réglages:** 83 ~ 251

■ **Freq Vel (Vélocité des fréquences)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de la fréquence spécifiée au paramètre freq. Si la vélocité est réglée sur une valeur positive plus la note est frappée fort plus la fréquence (définie dans Freq) est élevée et plus le changement de timbre est amplifié. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ +7

■ **Freq Random (Fréquences aléatoires)**
La fréquence aléatoire provoque le déplacement aléatoire de la fréquence définie au paramètre Freq. Plus la valeur est élevée, plus le changement de la fréquence centrale est marqué. Le réglage sur "0" ne produit aucun effet.

❑ **Réglages:** 0 ~ 7

■ **Freq KeyFollow (Suivi au clavier des fréquences)**
Pour définir le suivi au clavier de la fréquence centrale définie au paramètre Freq. Cette fonction permet de régler la fréquence centrale selon les notes jouées au clavier. Avec une valeur positive plus la note jouée au clavier est aiguë plus la fréquence centrale est élevée. Avec une valeur négative, plus la note est grave plus la fréquence centrale est élevée.

❑ **Réglages:** -64 ~ +63

■ **Gain**
Pour définir le niveau de signal du filtre de contrôle statique. Augmente ou diminue le niveau des signaux autour de la fréquence spécifiée au paramétre Freq.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **Gain Vel (Vélocité de gain)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du niveau de signal spécifié dans le gain. Avec les valeurs de vélocité positives plus la note est frappée fort plus le gain est important. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ +7

■ **Gain Random (Gain aléatoire)**
Pour définir le déplacement aléatoire du niveau de gain spécifié. Plus la valeur est grande, plus la modification du niveau sera importante. Le réglage sur "0" ne produit aucun effet.

❑ **Réglages:** 0 ~ 7

■ **Reso (Réponses aux fréquences)**
Pour sélectionner les de réponses aux fréquences. Il existe 32 formes de Reso.

❑ **Réglages:** 0 ~ 31

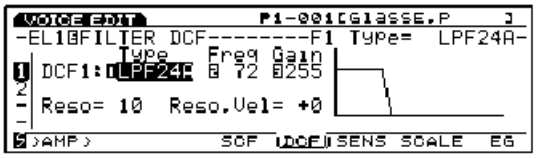
Thru (au travers)

Permet à toutes les fréquences de passer par le filtre sans aucun filtrage.

boost 6dB/12dB/18dB

Augmente le volume de 6dB, 12dB ou 18dB.

[F5]: DCF (Filtre de contrôle dynamique)



Pour configurer les paramètres du filtre de contrôle dynamique. Plusieurs types de filtre modifient le timbre musical en laissant passer une certaine plage de fréquences du son parmi les harmoniques (les autres fréquences sont éliminées). Vous pouvez sélectionner des paramètres de filtre différents pour chaque élément. Vous pouvez modifier le filtre de contrôle dynamique dans le temps à partir du générateur d'enveloppe de filtre (voir générateur d'enveloppe de filtre page 96).

REMARQUE Les filtres SCF sont utilisés surtout pour créer des voix de base sans modification dans le temps alors que les filtres de contrôle dynamique sont utilisés pour modifier le contenu de l'harmonique dans le temps à partir de la première attaque jusqu'à la fin de l'estompement. Pour cela il utilise un générateur d'enveloppe de filtre. Ceci permet de simuler différents types d'instruments musicaux et de créer des sons dont le timbre se modifie dans le temps.

■ **DCF1 Type (Filtre de contrôle dynamique de type 1)**
Pour sélectionner le type de filtre. Les paramètres pouvant être établis diffèrent selon le type de filtre sélectionné.

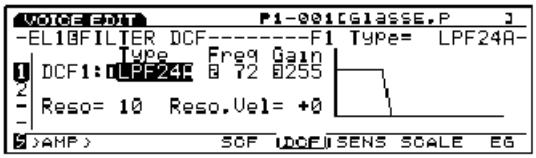
❑ **Réglages:** LPF24A (Filtre passe-bas 24A), LPF24D (Filtre passe-bas 24D), LPF18 (Filtre passe-bas 18), LPF12 (Filtre passe-bas 12), LPF6 (Filtre passe-bas 6), HPF (Filtre passe-haut), BPF (Filtre passe-bande), BEF (Filtre d'élimination de bandes), Thru (Au travers)

■ **DCF2 Type (Filtre de contrôle dynamique type 2)**
Avec les filtres autres que le LPF24A, LPF24D, LPF18 et au travers, vous pouvez utiliser simultanément deux filtres de contrôle dynamique (DCF1 et 2). Les paramètres du filtre DCF2 seront ajoutés à la page d'écran. Deux filtres DCF sont connectables en série ou en parallèle. Pour plus de précisions reportez-vous à la section suivante.

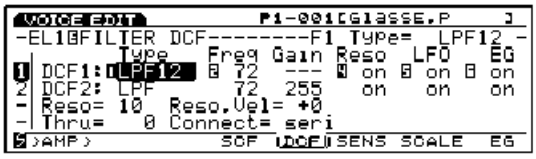
❑ **Réglages:** LPF (Filtre passe-bas), BPF (Filtre passe-bande), HPF (Filtre passe-haut), BEF (Filtre d'élimination de bandes)

Appuyez sur la touche F5 pour passer d'un écran à l'autre et régler les paramètres de chaque filtre. Au besoin, modifiez les fenêtres lorsgue vous réglez les paramètres. Pour plus de renseignements reportez-vous à la suivante.

Page d'écran des courbes de réponses aux fréquences



Page d'écran de l'ensemble des paramètres



■ **DCF1/2 Freq (Fréquence du filtre 1 et du filtre 2)**
Pour établir la fréquence de coupure. La fréquence de coupure qui sera définie ici est valable pour les signaux qui passeront dans les filtres de contrôle dynamique 1 et 2.

❑ **Réglages:** 0 ~ 255

■ **DCF1/2 Gain (Gain du filtre de contrôle dynamique 1 et 2)**
Pour définir l'intensité de signal des filtres de contrôle dynamique DCF1 et 2.

❑ **Réglages:** 0 ~ 255

REMARQUE Avec les filtres autres que les LPF24A, LPF24D et LPF18 et lorsque les connexions (ci-dessous) sont réglées sur le mode sériel, des pointillés (---) sont affichés à la place du gain de filtre de contrôle dynamique 1. Dans ce cas, c'est le gain du filtre DCF2 qui détermine le gain des signaux qui passent dans le filtre DCF1 et dans le filtre DCF2. Se reporter au diagramme de connexion.

■ **Reso (Résonance)**
Pour établir le degré de résonance ou de relief autour de la fréquence de coupure et ajouter un effet plus marqué au son. Le réglage choisi ici s'applique de façon égale aux filtres DCF1 et DCF2.

❑ **Réglages:** 0 ~ 31

■ **Reso. Vel (Vélocité de résonance)**
Pour établir la sensibilité à la vélocité des valeurs définies au paramètre de résonance. Lorsque la vélocité de résonance est positive, plus la note est jouée fort au clavier, plus la résonance s'intensifie et plus les modifications du timbre musical sont importantes. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse. Les réglages effectués ici s'appliquent de façon égale aux filtres DCF1 et DCF2.

❑ **Réglages:** -7 ~ +7

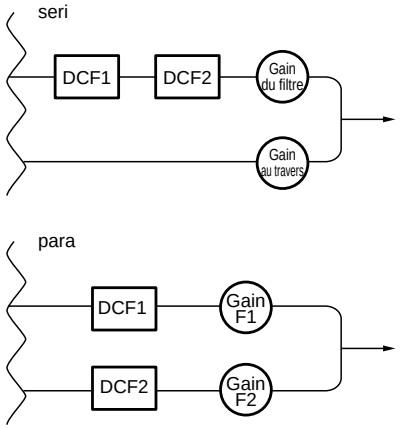
■ **Thru Gain (Gain au travers)**
Pour déterminer l'intensité des signaux qui ne passent pas dans le filtre, autrement dit le son nu (sans effet) d'origine.

❑ **Réglages :** 0 ~ 255

REMARQUE Le gain au travers est affiché et appliqué uniquement sur les filtres autres que le LPF24A, LPF24D, LPF18 et au travers et pour les connexions en série (paramètres de connexion ci-dessous réglés sur seri).

■ **Connect (Connexion)**
Ce paramètre sert à définir le mode de connexion des filtres DCF1 et DCF2. Deux types de connexion sont disponibles : seri (en série) et para (parallèle).

❑ **Réglages:** seri (en série), para (parallèle)



REMARQUE Les paramètres de connexion s'affichent uniquement en cas de sélection d'un filtre autre que les LPF24A, LPF24D, LPF18 et au travers.

REMARQUE Les trois paramètres suivants s'affichent uniquement si vous avez sélectionné un type de filtre autre que le LPF24A, LPF24D, LPF18 et au travers et si la page d'écran des courbes de réponses aux fréquences n'est pas sélectionnée.

Paramètres qui s'ajoutent à la page d'écran Tous les paramètres.

■ **DCF1/2 Reso (Résonance des filtres 1 et 2)**
Pour activer et désactiver la résonance des filtres DCF1 et 2.

❑ **Réglages:** on (activée), off (désactivée)

■ **DCF1/2 LFO (Oscillateur basse fréquence des filtres 1 et 2)**
Pour activer l'oscillateur de basse fréquence ou le désactiver sur les filtres DCF1 et 2.

❑ **Réglages:** on (activée), off (désactivée)

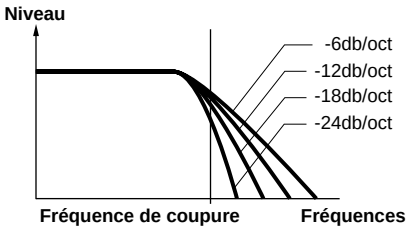
■ **DCF1/2 EG (Générateur d'enveloppe des filtres 1 et 2)**
Active ou désactive le générateur d'enveloppe de hauteur sur les filtres DCF1 et 2.

❑ **Réglages:** on (activée), off (désactivée)

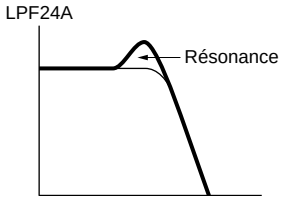
Vous pouvez sélectionner les filtres suivants comme filtre DCF1 ou 2.

LPF (Filtre passe-bas)

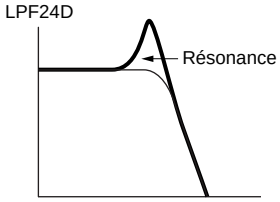
Le filtre passe-bas permet le passage des fréquences situées en dessous de la fréquence de coupure et élimine les signaux qui se trouvent au-dessus de cette fréquence. Il existe cinq différents types de filtres passe-bas pour le DCF1.



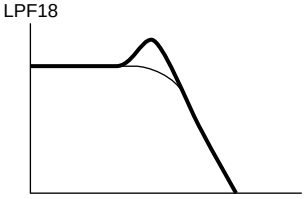
LPF24A (Filtre passe-bas 24A) : filtre dynamique numérique identique au filtre passe-bas de -24dB/oct d'un synthétiseur analogique.



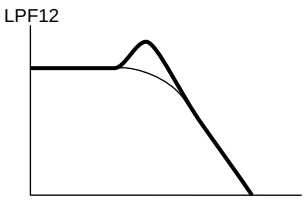
LPF24D (Filtre passe-bas 24D) : Filtre dynamique numérique - 24dB/oct avec résonance accentuée.



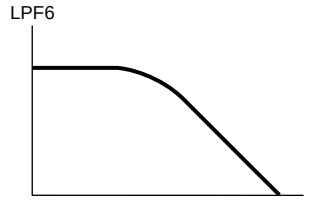
LPF18 (Filtre passe-bas 18) : Filtre dynamique numérique -18 dB/oct.



LPF12 (Filtre passe-bas 12) : Filtre dynamique numérique passe-bas -12 dB/oct.

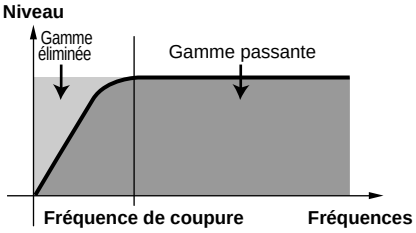


LPF6 (Filtre passe-bas 6) :
Filtre dynamique numérique passe-bas - 6 dB/oct sans résonance



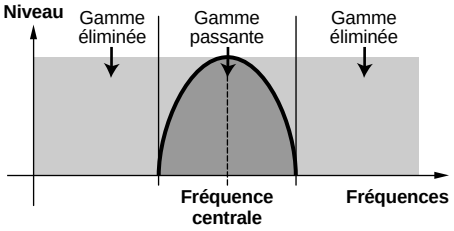
HPF (Filtre passe-haut)

Ce filtre permet uniquement aux fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure de passer et élimine les signaux qui se trouvent au-dessous.



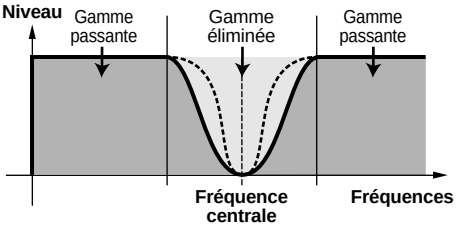
BPF (Filtre passe-bande)

Le filtre passe-bande permet le passage de fréquences centrées autour de la fréquence de coupure spécifiée et empêche les autres signaux de passer.



BEF (Filtre d'élimination de bande)

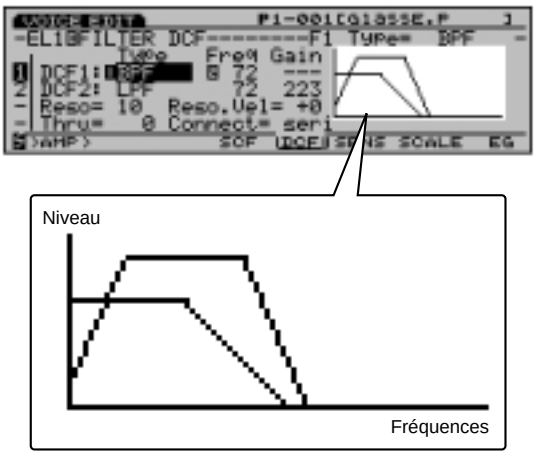
Le filtre d'élimination de bande élimine les signaux des fréquences centrées autour de la fréquence de coupure spécifiée et laisse passer les autres signaux.



Thru (au travers)

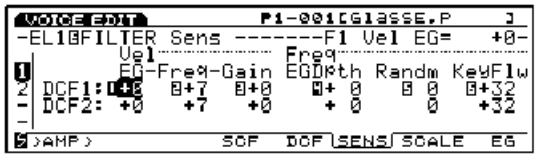
La fonction Thru permet à toutes les fréquences de passer par le filtre et donc le signal n'est pas touché (nu, sans effet).

Affichage graphique du filtre
La courbe de réponse aux fréquences du filtre est affichée à droite de la page d'écran Frequency Characteristics. En abscisse figure la bande de fréquences, et en ordonnée le niveau. L'affichage graphique indique les modifications qui correspondent aux réglages des valeurs de chaque paramètre. En cas d'utilisation des deux filtres DCF (DCF 1 et 2), les deux courbes sont affichées l'une sur l'autre.



[F6]: SENS (Sensibilité)

Pour établir la sensibilité du filtre de contrôle dynamique de chaque élément (c'est-à-dire dans quelle mesure le filtre agit). Vous pouvez définir une valeur différente pour les deux filtres DCF de chaque élément.



REMARQUE Avec les filtres LPF24A, LPF24D ou LPF18, seuls les paramètres du filtre DCF 1 sont affichés (page 91).

■ **F1/2 Vel EG (Générateur d'enveloppe de vélocité des filtres 1 et 2)**
Pour établir la sensibilité à la vélocité du générateur d'enveloppe de filtre. Quand une valeur positive est sélectionnée, plus la note est jouée fort au clavier, plus les modifications du son filtré sont importantes. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ +7

■ **F1/2 Vel Freq (Fréquence à la vélocité des filtres 1 et 2)**
Pour établir la sensibilité à la vélocité de la fréquence de coupure. Lorsque la fréquence à la vélocité des filtres 1 et 2 est réglée sur une valeur positive, plus la note est jouée fort au clavier, plus la fréquence de coupure est élevée et le timbre musical est modifié. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

■ **F1/2 Vel Gain (Gain de vélocité des filtres 1 et 2)**
Pour établir la sensibilité à la vélocité du niveau de gain. Lorsque la vélocité du gain des filtres 1 et 2 est réglée sur une valeur positive, plus la note est jouée fort au clavier plus le gain est élevé. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ + 7

■ **F1/2 Freq EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de fréquence des filtres 1 et 2)**
Pour établir la profondeur de modification de la fréquence de coupure dans le temps. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur s'intensifie. Des valeurs négatives donneront une enveloppe inversée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **F1/2 Freq Random (Fréquences aléatoires des filtres 1 et 2)**
Les fréquences aléatoires provoquent le déplacement aléatoire de la fréquence de coupure. Plus la valeur est élevée, plus le déplacement est important. La valeur "0" ne produit aucun effet.

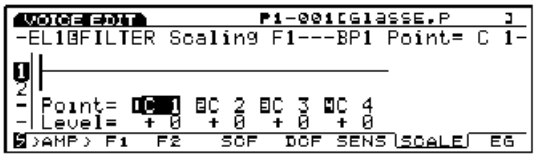
❑ **Réglages:** 0 ~ 15

■ **F1/2 Freq KeyFlw (Suivi au clavier des fréquences des filtres 1 et 2)**
Pour établir le suivi des fréquences de coupure au clavier. Le suivi des fréquences des filtres 1 et 2 permet de régler la fréquence de coupure pour chaque note jouée au clavier. Lorsque le suivi au clavier des fréquences F1 et 2 est réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aigüe, plus la fréquence de coupure est élevée. Pour une valeur négative, plus la note jouée est basse, plus la fréquence de coupure est élevée.

❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

[F7]: SCALE (Echelle)

Pour établir les paramètres d'échelle du filtre. Cette fonction ajuste la fréquence de coupure du filtre pour chaque note jouée au clavier. Il y a 4 points de rupture avec chacun leurs paramètres de niveau de compensation propres. Il est possible d'établir une valeur différente pour les deux filtres DCF de chaque élément.

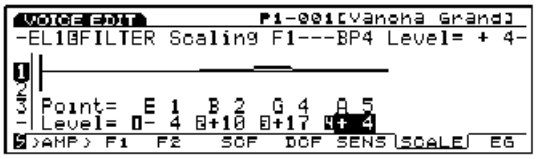


Appuyez sur les touches F2 ou F3 pour sélectionner la page d'écran du DCF1 ou du DCF2, respectivement.

■ **BP1 ~ 4 Point (Point de coupure 1 ~ 4)**
■ **BP1 ~ 4 Level (Point de coupure niveau 1 ~ 4)**

❑ **Réglages:**
BP1/2/3/4 Point (Points de coupure 1, 2, 3, 4): C-2 ~ G8(Do-2 ~ Sol 8)
BP1/2/3/4 Level (Points de coupure 1, 2, 3, 4, niveau): -128 ~ + 127

Réglage des paramètres d'échelle de filtre
Pour définir les noms de note (hauteur) et les niveaux de compensation de chaque point de coupure (BP1-4) comme nous le voyons dans l'exemple suivant.



Dans cet exemple, pour une fréquence de coupure 64, la note E1 (Si 1) au point de coupure BP1 est décalée de la valeur -4, la note B2 (Si 2) au point de coupure BP2 est décalée de la valeur + 10, la note G4 (Sol 4) au point de coupure BP3 est décalée de la valeur + 17, la note A5 (La 5) au point de coupure BP4 est décalée de la valeur de + 4. Les fréquences de coupure de ces notes seront donc respectivement de 60, 74, 81 et 68. En traçant une ligne droite entre les deux points de coupure adjacents, nous pourrons définir la valeur des autres fréquences de coupure.

REMARQUE Donnez un nom aux notes de chaque point de coupure BP1 à BP4 dans un ordre ascendant. Fautes attention de ne pas donnei à BP1 un nom plus élevé que le point BP2 qui suit.

REMARQUE La valeur du point de coupure augmente ou diminue par rapport à la fréquence de coupure sélectionnée. Le point de coupure ne peut pas se situer au dessus ou en dessous des limites supérieure et inférieure de la fréquence de coupure, même si la compensation est réglée plus haut ou plus bas.

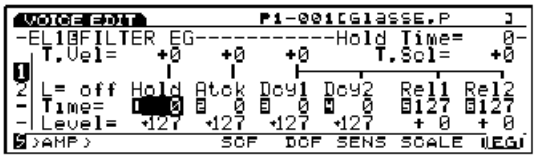
REMARQUE Une note réglée en dessous du point de coupure BP1 est ramenée au niveau BP1, et, de même, une note réglée au-dessus du niveau de coupure BP4 est ramenée au niveau BP4.

[F8]: EG (Filtre du générateur d'enveloppe)

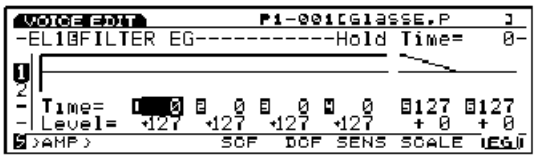
Pour activer le filtre du générateur d'enveloppe lequel détermine la modification dans le temps d'un timbre musical entre le moment où la touche est enfoncée, maintenue, et relâchée. Le filtre du générateur d'enveloppe agit sur les deux filtres de contrôle dynamique DCF1 et 2 et des paramètres différents peuvent être sélectionnés pour chaque élément.

Pour régler les paramètres du filtre de générateur d'enveloppe et afficher les deux types de page d'écran ci-dessous, appuyer sur la touche F8. Pour régler chaque paramètre, passer d'un écran à l'autre si nécessaire.

Page d'écran All parameters



Page d'écran de l'enveloppe



■ Hold Time Vel (Vélocité du temps de maintien)

Pour définir la sensibilité à la vélocité du temps de maintien. Si la sensibilité est réglée sur une valeur positive plus le jeu au clavier est faible plus le temps de maintien est long. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran de l'enveloppe.

■ Atck Time Vel (Vélocité du temps d'attaque)

Pour définir la sensibilité à la vélocité du temps d'attaque. Si la sensibilité est réglée sur une valeur positive, plus le jeu au clavier est faible, plus le temps d'attaque s'allonge. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran de l'enveloppe.

■ Other Time Vel (Autre vélocité temporelle)

Pour définir la sensibilité à la vélocité des estompements 2 et 3 et du temps de relâchement 1 et 2. Lorsque la vélocité temporelle est réglée sur une valeur positive, plus le jeu au clavier est faible, plus la modification prend du temps. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

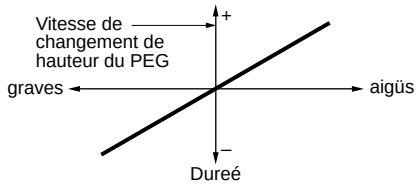
REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran de l'enveloppe.

■ Time Scale (Echelle temporelle)

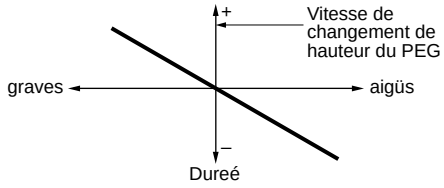
La fonction échelle temporelle détermine la vitesse de modification du filtre de générateur d'enveloppe lorsqu'il s'adapte à la hauteur des notes jouées au clavier. Lorsque l'échelle temporelle est réglée sur une valeur positive, plus la note du clavier est basse, plus la modification est lente dans le temps. De même, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la modification est rapide. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

Valeur positive

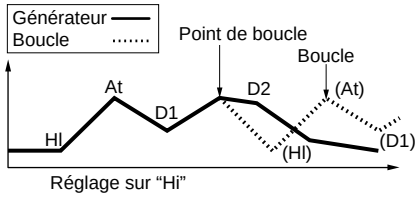


Valeur négative



REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran de l'enveloppe.

■ **L (Boucle)**
Pour régler la boucle du filtre de contrôle dynamique. Nous voyons au schéma suivant que cette fonction sert à définir le segment auquel on reviendra lorsque l'estompement 2 (point de boucle) sera atteint. La sélection "off" désactive la fonction de boucle.



❑ **Réglages:** off (désactivé), Hl (Maintien), At (attaque), D1 (estompement 1)

REMARQUE Ce paramètre ne figure pas sur la page d'écran de l'enveloppe.

■ **Hold Time (Durée de maintien)**
Pour régler la durée du maintien.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Attack Time (Temps d'attaque)**
Pour régler le temps d'attaque.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Dcy 1/2 Time (Durée d'estompement 1et 2)**
Pour régler la durée d'estompement 1 et 2.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Rel1/Rel2 Time (Temps de relâchement 1 et 2)**
Pour définir le temps de relâchement 1 et 2.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Hold Level (Niveau de maintien)**
Pour régler le niveau de maintien.

❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ + 127

■ **Attack Level (Niveau d'attaque)**
Pour définir le niveau d'attaque.

❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ + 127

■ **Dcy 1/2 Level (Niveau d'estompement 1 et 2)**
Pour définir le niveau d'estompement 1 et 2.

❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ + 127

■ **Rel1/Rel2 Level (Niveau de relâchement 1 et 2)**
Pour définir le niveau de relâchement 1 et 2.

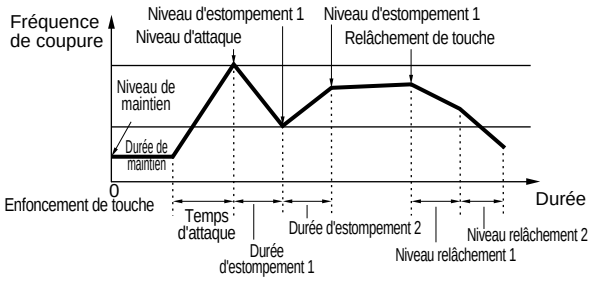
❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ + 127

Réglage du filtre de générateur d'enveloppe
Six durées temporelles (vitesse de modification) et six niveaux (intensité de changement) modulent les changements de timbre dans le temps entre le moment où la touche est frappée puis relâchée, ainsi que la façon dont le son s'estompe une fois que la touche est relachée.

Appuyez sur la touche [F8] pour accéder à la page d'écran d'enveloppe et pour définir chaque paramètre sur l'affichage graphique de l'enveloppe. Vous pouvez régler le niveau et la durée d'attaque de manière à ce que la note jouée reste à une certaine hauteur pendant une durée déterminée. Vous pouvez ensuite régler les paramètres de durée/niveau d'estompement 1, 2, 3 pour définir la hauteur du son dans le temps. Vous devez enfin définir les paramètres de temps/niveau de relâchement 1 et 2 pour modifier les changements de ton dans le temps une fois que la note est relâchée.

La vélocitié dans le temps et la boucle se règlent également à partir de la page d'écran ALL Parameters.

REMARQUE Le niveau ici signifie le montant de la valeur de compensation par rapport à la fréquence de coupure actuelle.



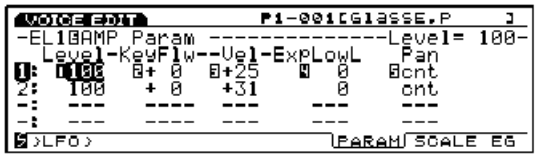
[F5]: AMP (Amplitude)

Les paramètres d'amplitude servent à définir le volume de chaque élément. Trois menus sont disponibles.

[F6]: PARAM (Paramètres)
[F7]: SCALE (Echelle)
[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

[F6]: PARAM (Paramètres)

Pour déterminer le niveau de sortie de chaque élément. On peut régler une valeur différente pour chaque élément.



■ **Level (Niveau)**
Pour régler le niveau de sortie de chaque élément.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Level KeyFollow (Suivi au clavier du niveau)**
Pour régler le suivi au clavier du niveau de chaque élément. Ce paramètre détermine le niveau de sortie des notes jouées au clavier. Lorsque cette fonction est utilisée, le niveau de sortie augmente ou diminue en fonction de la hauteur de base que nous définissons ici sur C3 (Do 3).

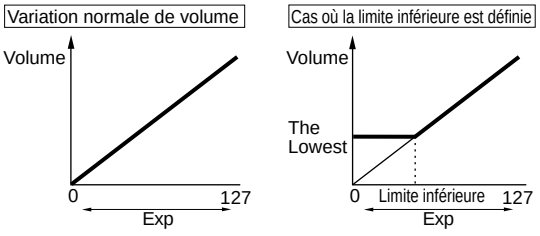
❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

■ **Level Vel (Niveau de Vélocité)**
Pour définir le niveau de vélocité de chaque élément. Cette fonction permet de contrôler le volume avec la vélocité de frappe des touches sur le clavier (force du jeu). Si la vélocité est réglée sur une valeur positive, plus la note est jouée fort au clavier, plus le volume de changement est important. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

■ **ExpLowLimit (Limite inférieure d'expression)**
Pour définir la limite inférieure d'expression de chaque élément. Vous pouvez régler cette limite pour que le volume ne descende jamais au-dessous de la limite inférieure fixée, même si le son est beaucoup plus bas que cette limite.

❑ **Réglages :** 0 ~ 127



■ **Pan (Panoramique)**
Permet de déterminer le positionnement gauche et droit de chaque élément dans le spectre stéréophonique. Pour activer le panoramique d'échelle, sélectionner "scl." Ainsi, avec la fonction du Pan KeyFollow (Suivi du panoramique au clavier), vous pourrez contrôler le déplacement à gauche et à droite du panoramique d'échelle, à l'intérieur d'une plage déterminée. Pour activer le panoramique aléatoire, sélectionner "rnd." Vous pourrez contrôler le déplacement du son à gauche et à droite avec les paramètres de profondeur aléatoire.

❑ **Paramètres:** scl (Panoramique d'échelle), L63 ~ cnt (Centre) ~ R63, rnd (Aléatoire)

■ **Pan KeyFollow (Suivi au clavier du panoramique)**
Ce paramètre s'affiche lorsque vous sélectionnez le panoramique d'échelle ("scl") du menu Pan (Panoramique). Cette fonction sert à déterminer la position du son dans le spectre stéréophonique selon les notes jouées au clavier. Lorsque vous l'utilisez, le son se déplace pour chaque note en fonction de la hauteur du son de base C3 (Do 3) qui a été définie comme note de référence.

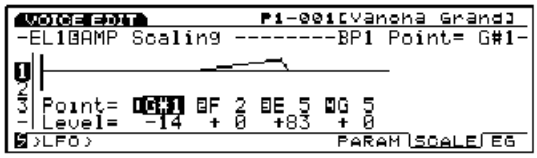
❑ **Réglages:** 0 ~ 15

■ **Random Depth (Profondeur aléatoire)**
Ce paramètre s'affiche lorsque vous sélectionnez "rnd" (Panoramique aléatoire) au menu Pan (Panoramique) et sert à définir la profondeur (largeur) du panoramique aléatoire. Cette fonction permet au son de se déplacer à l'intérieur du spectre stéréophonique de façon aléatoire.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

[F7]: SCALE (Echelle)

Pour définir l'échelle d'amplitude. Cette fonction permet de contrôler le niveau de sortie de chaque élément à partir de la hauteur des sons joués au clavier. Une valeur différente peut être définie pour chaque élément. Les renseignements concernant le niveau de réglage de chaque élément sont donnés à la page 81, Niveau des éléments.



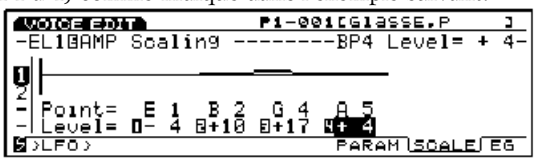
■ **BP1 ~ 4 Point (Point de rupture 1 ~ 4)**
■ **BP1 ~ 4 Level (Niveau point de rupture 1 ~ 4)**

❑ **Réglages:**

BP1/2/3/4 Point (Points de coupure 1, 2, 3, 4): C-2 ~ G8 (Do 2 ~ Sol 8)
BP1/2/3/4 Level (Points de coupure 1, 2, 3, 4, niveau): -128 ~ + 127

Réglage de l'échelle d'amplitude

Vous pouvez régler la note (hauteur du son) et le niveau de compensation (décalage) de chaque point de coupure (BP1 à 4) comme indiqué dans l'exemple suivant.



Dans cet exemple, E1(Si 1) est réglé sur le niveau -4, ce qui signifie que son niveau de sortie est de 76 puisque 80-4 = 76. Une valeur de + 10 est assignée à B2 (Si 2), donc son niveau de sortie est de 80 + 10 = 90. Une valeur + 17 est assignée à G4 (Sol 4) de sorte que son niveau est de 80 + 17 = 97. Une valeur de compensation de + 4 étant assignée à A5 (La 5), le niveau de A5 est 80 + 4 = 84. En traçant une ligne droite entre les deux points de partage des coupures adjacentes nous pourrons définir la valeur des autres fréquences de coupure.

REMARQUE Donnez un nom de note aux points de coupure BP1 à BP4 dans l'ordre ascendant.

REMARQUE La valeur de la compensation du niveau où se trouve le point de coupure augmentera ou diminuera en fonction de la valeur réelle sélectionnée pour chaque élément. La gamme de valeurs possibles pour un élément varie de 0 à 127. Par conséquent, si la valeur + 50 est attribuée au point de partage d'un élément situé sur 80, le niveau sera de 130, autrement dit 127, puisque 127 est le maximum admis.

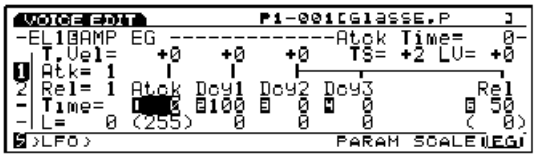
REMARQUE Les notes réglées au-dessous du point de coupure BP1 seront ramenées au niveau BP1. De même, les notes réglées au-dessus du point de coupure BP4 seront ramenées au niveau BP4.

[F8]: EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

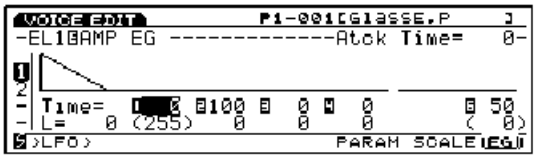
Pour régler le générateur d'enveloppe d'amplitude. Ceci détermine la variation d'amplitude dans le temps entre le moment où la touche est enfoncée, maintenue et enfin relâchée. Une valeur différente peut être attribuée à chaque élément.

Appuyer sur la touche [F8] pour régler le générateur d'enveloppe d'amplitude : deux pages d'écran s'affichent alternativement. Vous pouvez passer d'un écran à l'autre pour régler chacun des paramètres.

Page d'écran All parameters



Page d'écran d'enveloppe



■ Atck Time Vel (Vélocité du temps d'attaque)

Pour définir la sensibilité à la vélocité du temps d'attaque. Lorsque cette fonction est réglée sur une valeur positive, plus le jeu au clavier est faible, plus le temps d'attaque est long. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ + 7

REMARQUE Ce paramètre s'utilise avec le mode d'attaque (voir page 99). Il ne s'affiche pas sur la page d'écran ENVELOPE.

■ Dcy1 Time Vel (Vélocité de la durée d'estompement 1)

Pour définir la sensibilité à la vélocité de la durée d'estompement 1. Lorsque la vélocité est réglée sur une valeur positive, plus le jeu au clavier est faible, plus la durée d'estompement 1 est longue. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ + 7

REMARQUE Ce paramètre s'utilise avec le mode d'attaque 2 (voir page 99). Il n'est pas affiché sur la page d'écran ENVELOPE.

■ Other Time Vel (Vélocité des autres durées)

Pour régler la sensibilité à la vélocité des estompements 2 et 3 et aux temps de relâchement 1 et 2. Lorsque cette vélocité est réglée sur une valeur positive, plus le jeu au clavier est faible, plus le son met longtemps à se modifier. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

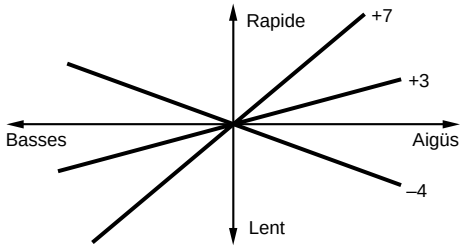
❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ + 7

REMARQUE Ce paramètre n'est pas affiché sur la page d'écran ENVELOPE.

■ Time Scale (Echelle temporelle)

L'échelle temporelle détermine la vitesse de variation du générateur d'enveloppe d'amplitude en fonction de la hauteur du son. Lorsque l'échelle temporelle est réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est basse, plus le son est modifié lentement. Plus la note jouée au clavier est aiguë, plus le son est modifié rapidement. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages :** -7 ~ 0 ~ + 7



REMARQUE Ce paramètre n'est pas affiché sur la page d'écran ENVELOPE.

■ **Decay Level Vel (vélocité du niveau d'estompement)**
Pour augmenter ou diminuer le niveau d'estompement avec la vélocité.

❑ **Réglages :** -7 ~ 0 ~ +7

■ **Attack Mode (Mode Attaque)**
Pour sélectionner le mode Attaque (1 ou 2) ou passer d'un mode à l'autre.

❑ **Réglages :** 1 (Mode Attaque 1), 2 (Mode Attaque 2)

REMARQUE Des informations complémentaires concernant chacun des modes sont données, voir ci-dessous.

■ **Release Mode (Mode Relâchement)**
Pour sélectionner le mode Relâchement (1 ou 2) ou passer d'un mode à l'autre. Si vous choisissez le mode de relâchement 2, vous ajoutez le temps de relâchement 2 et le niveau de relâchement 2 (réglés sur "0"), ce qui permet de créer une courbe d'enveloppe beaucoup plus complexe.

❑ **Réglages:** 1 (Mode de relâchement 1), 2 (Mode de relâchement 2)

■ **Attack Time (Temps d'attque)**
Pour établir le temps d'attaque.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Dcy 1 ~ 3 Time (Durée d'estompements 1 ~ 3)**
Pour établir les durées d'estompement 1 ~ 3.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Rel(Rel1/2) Time (Temps de relâchement 1 et 2)**
Pour définir le temps de relâchement.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

REMARQUE Vous ne pourrez sélectionner le temps de relâchement 1/2 que si vous avez choisi le mode de relâchement 2.

■ **Init Level (Niveau initial)**
Pour établir le niveau de initial (en mode maintien)

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

REMARQUE Ce paramètre n'est valable qu'en mode "Attack 1."

■ **Dcy 1 ~ 3 Level (Niveau d'estompement 1 à 3)**
Pour établir le niveau des estompement 1 à 3.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Rel1 Level (Niveau de relâchement 1)**
Pour établir le niveau de relâchement 1 (en mode relâchement 2).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

REMARQUE En mode de relâchement 1, le niveau de relâchement 1 est fixé sur "0." En mode de relâchement 2, le niveau de relâchement 2 est fixé sur "0."

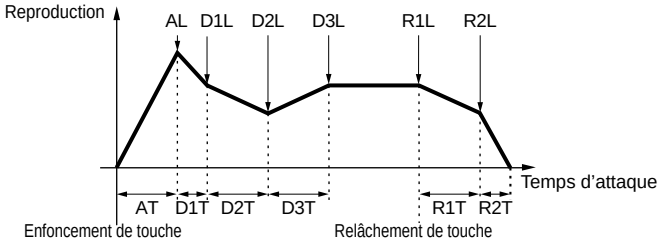
Réglage du générateur d'enveloppe d'amplitude
Six paramètres de durée (vitesses de changement) et sept réglages de niveau définissent la façon dont le son change dans le temps entre le moment où la touche est frappée et le moment où elle est relâchée ainsi que la façon dont le son s'estompe une fois que la touche est relâchée.

Pour sélectionner la page d'écran ENVELOPE, appuyer sur [F8]. Sur cette page, vous pourrez régler chaque valeur à partir de l'affichage graphique Envelope.

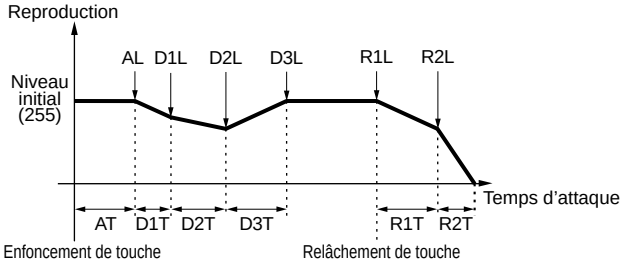
Il existe deux types de mode d'attaque (1 et 2) pour le générateur d'enveloppe d'amplitude. Le mode d'attaque 1 est constitué d'une attaque, le mode d'attaque 2 est constitué d'une attaque en deux phases. Sélectionner le mode d'attaque que vous voulez utiliser à partir de la page d'écran de Tous les paramètres.

Vous pouvez aussi régler la vélocité temporelle et l'échelle temporelle à partir de la page d'écran de Tous les paramètres.

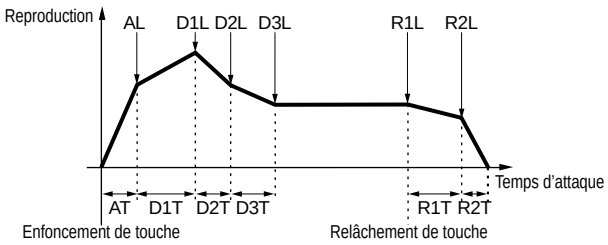
Mode d'attaque 1



Niveau initial = niveau d'attaque



Mode d'attaque 2



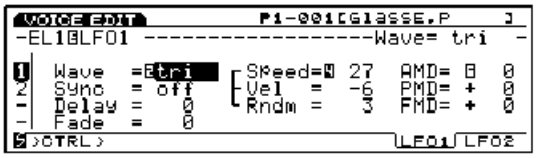
[F6]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

Les paramètres LFO servent à régler l'oscillateur basses fréquences. Celui-ci sert à générer des signaux basses fréquences qui permettent de moduler certains aspects des voix. Si vous ajoutez des ondes LFO (forme de modulation) à la hauteur, au filtre ou à l'amplitude, vous obtenez des effets tels que le vibrato, le wahwah et le trémolo. Vous pouvez utiliser deux sortes d'oscillateur basses fréquences (LFO1 et LFO2) avec chaque élément.

[F7]: LFO1 (Oscillateur basses fréquences 1)
[F8]: LFO2 (Oscillateur basses fréquences 2)

[F7]: LFO1 (Oscillateur basses fréquences 1)

Pour établir les paramètres de l'oscillateur basses fréquences 1. Vous pouvez choisir une valeur différente pour chaque élément.



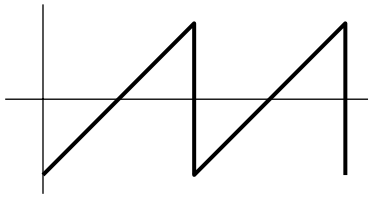
■ Wave (Onde)

Pour sélectionner l'onde de l'oscillateur basses fréquences 1. Selon l'onde que vous aurez sélectionnée, vous créerez des modulations très différentes. Trois types d'onde sont disponibles.

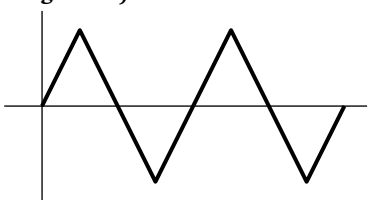
❑ **Réglages:** saw (en dents de scie), tri (triangulaire), squ (carrée)

REMARQUE Avec l'oscillateur basses fréquences LFO1vous pouvez moduler en même temps la hauteur du son, le filtre et l'amplitude.

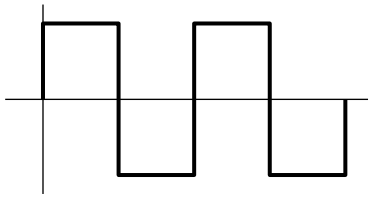
saw (en dents de scie)



tri (triangulaire)

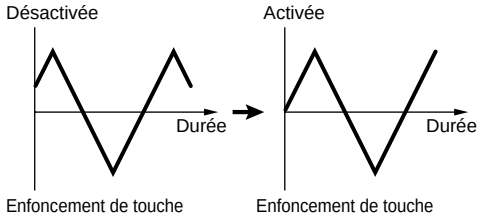


squ (carrée)



■ Sync (Synchronisation)

Ce commutateur permet d'activer ou de désactiver la fonction Synchronisation. Lorsqu'elle est activée, l'oscillateur basses fréquences se rétablit chaque fois qu'une touche est frappée.



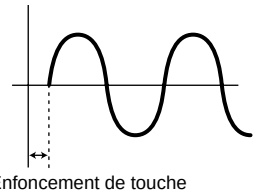
❑ **Réglages:** off (désactivée), on (activée)

■ Delay (Retard)

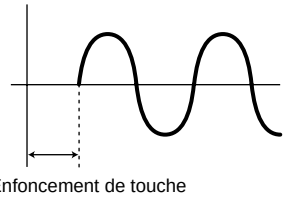
Pour définir le temps de retard entre le moment où la note est jouée au clavier et le moment où l'oscillateur LFO commence à moduler. Comme nous le voyons sur le schéma ci-dessous, plus la valeur attribuée au retard est élevée, plus le retard est important.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

Retard peu important



Retard important

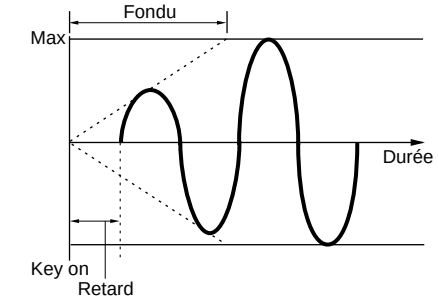


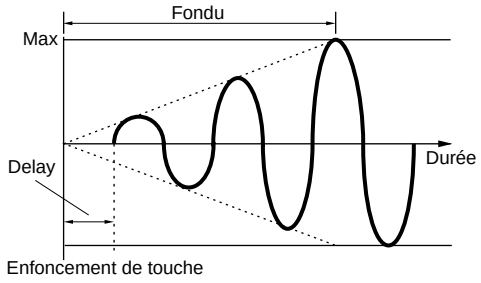
REMARQUE Ce réglage est valable uniquement pour les hauteurs de sons.

■ Fade (Fondu sonore)

Pour définir l'effet de fondu de l'oscillateur basses fréquences à la fin du retard. Comme nous le voyons sur le schéma ci-dessous, plus la valeur est élevée, plus il faut de temps pour que la modulation de l'oscillateur basses fréquences atteigne son point maximum.

❑ **Réglages:** 0 ~ 255





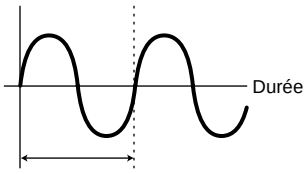
REMARQUE Ce réglage est valable uniquement pour les hauteurs de sons.

■ Speed (Vitesse)

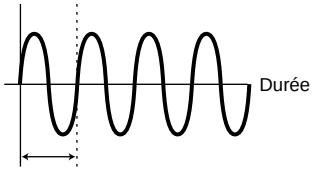
Pour définir la vitesse de modulation de l'onde LFO. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est rapide.

❑ **Réglages :** 0 ~ 63

Lente



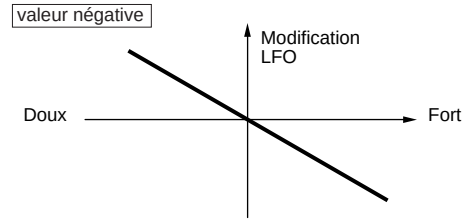
Rapide

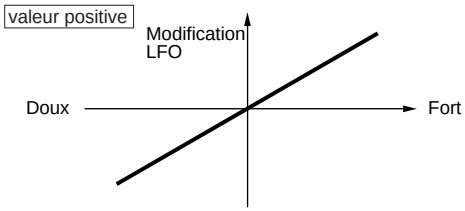


■ Vel (Vélocité)

Pour définir la sensibilité à la vélocité de l'onde LFO. Lorsque la valeur de vélocité est positive, plus la touche est frappée fort au clavier, plus la modulation de l'oscillateur LFO est importante. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages :** -7 ~ +7



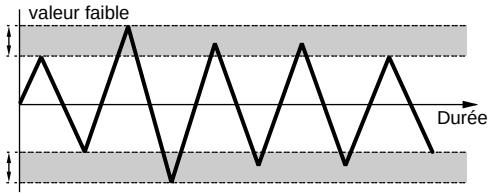


■ Rndm(Aléatoire)

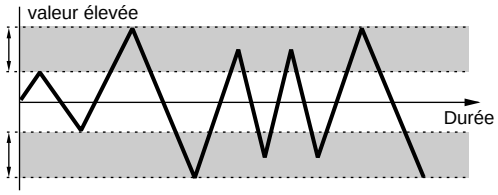
Pour déplacer et modifier la profondeur de l'onde LFO au hasard [AMOD (Amplitude), PMOD (Hauteur) et FMOD (Filtre) ci-dessous]. Plus la valeur est élevée, plus la variation sera grande. Le réglage sur "0" se traduit par aucun effet.

❑ **Réglages:** 0 ~ 15

valeur faible



valeur élevée



■ **AMD (Profondeur de la modulation d'amplitude)**
Pour définir dans quelle mesure l'oscillateur LFO modifiera le niveau de sortie. Plus les valeurs sont élevées, plus la gamme de variation du volume sera étendue.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **PMD (Profondeur de modulation de hauteur)**
Pour définir dans quelle mesure l'oscillateur LFO modifiera la hauteur de son. Plus les valeurs sont élevées, plus la gamme de variation du son sera étendue. Des valeurs négatives inversent la phase de l'onde LFO.

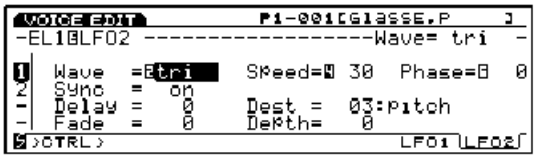
❑ **Réglages:** -255 ~ 0 ~ +255

■ **FMD (Profondeur de modulation de filtre)**
Pour définir dans quelle mesure l'oscillateur LFO modifiera la fréquence de coupure du filtre. Plus les valeurs sont élevées, plus la gamme de variation de la fréquence de coupure sera étendue. Des valeurs négatives inversent la phase de l'onde LFO.

❑ **Réglages:** -127 ~ 0 ~ +127

[F8]: LFO2 (Oscillateur basses fréquences 2)

Pour définir les paramètres de l'oscillateur de basses fréquences 2. Une valeur différente peut être attribuée à chaque élément.

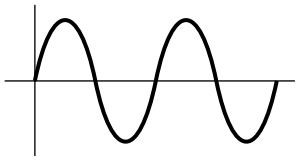


■ **Wave (Onde)**
Pour sélectionner l'onde de l'oscillateur basses fréquences 2. Les ondes sélectionnées ici servent à moduler l'amplitude, le filtre et la hauteur tonale afin de créer respectivement les effets trémolo, wahwah et vibrato.

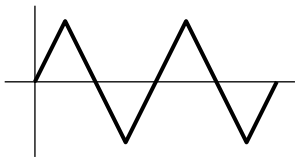
❑ **Réglages:** sine (sinusoïdale),tri (triangulaire),saw u (en dents de scie vers le haut),saw d (en dents de scie vers le bas), squ (carrée), trpzd (trapézoïdale), s/h 1 (échantillon/maintien 1), s/h 2 (échantillon/maintien 2)

REMARQUE L'oscillateur basses fréquences 2 possède beaucoup plus de formes d'ondes que l'oscillateur basses fréquences 1 dont nous avons parlé précédemment. En revanche, avec l'oscillateur basses fréquences 2 vous ne pourrez moduler qu'un seul élément à la fois.

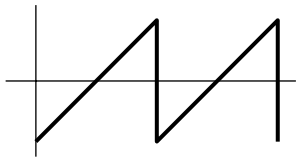
sine (Onde sinusoïdale)



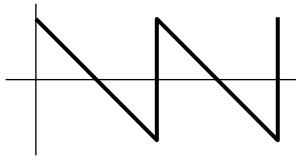
tri (Onde triangulaire)



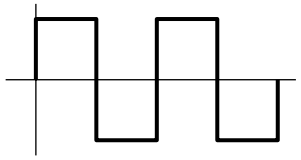
saw u (En dents de scie vers le haut)



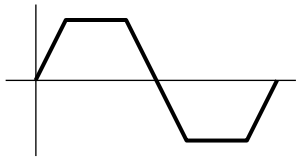
saw d (En dents de scie vers le bas)



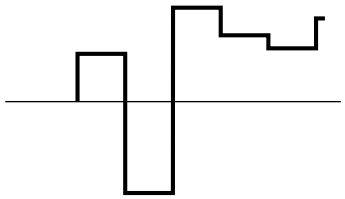
squ (Onde carrée)



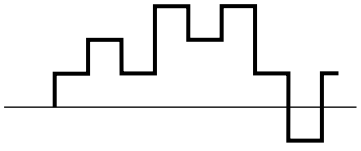
trpzd (Onde trapézoïdale)



s/h 1 (Echantillon et maintien 1)



s/h 2 (Echantillon et maintien 2)



■ **Sync (Synchronisation)**
Les paramètres de Sync pour l'oscillateur basses fréquences 2 sont les mêmes que ceux de l'oscillateur basses fréquences 1. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la page 100.

■ **Delay (Retard)**
Les paramètres de retard de l'oscillateur LFO2 sont les mêmes que ceux de l'oscillateur LFO1. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la page 100.

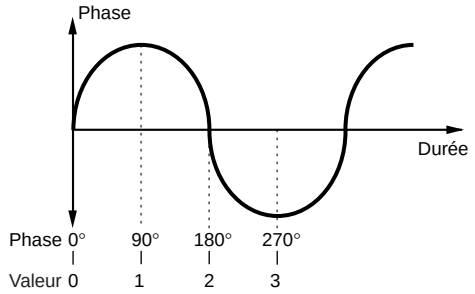
■ **Fade (Fondu sonore)**
Les paramètres du fondu sonore de l'oscillateur LFO2 sont les mêmes que ceux de l'oscillateur LFO1. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la page 101.

■ **Speed (Vitesse)**
Les paramètres de vitesse de l'oscillateur LFO2 sont les mêmes que ceux de l'oscillateur LFO1. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la page 101.

■ **Phase**
Pour définir l'onde de modulation de fréquence de l'oscillateur qu'aura la note lorsque la touche est frappée.

Nous voyons dans le schéma ci-dessous que les valeurs 0-3 correspondent au degré de phase respectifs de 0, 90, 180 et 270.

❑ **Réglages:** 0 ~ 3



■ **Dest (Destination)**
Pour définir les objets à moduler avec une onde d'oscillateur basses fréquences 2.

❑ **Réglages:** 00: OFF (désactivé)
01: volume
02: Pan (panoramique)
03: Pitch (hauteur tonale)
04: LFO1 speed (vitesse LFO1)
05: LFO1 PMD (profondeur de modulation de hauteur LFO1)
06: LFO1 AMD (profondeur de modulation d'amplitude LFO1)
07: LFO1 FMD (profondeur de modulation de filtre LFO1)

■ **Depth (Profondeur)**
Pour définir la profondeur de modulation de l'onde de l'oscillateur LFO2.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

[F7]: CTRL (Contrôleur)

Les paramètres de contrôleur servent à déterminer le statut des différents contrôleurs. Vous pouvez affecter plusieurs contrôleurs à chaque élément y compris la commande de réglage de hauteur de son à partir de la molette qui se trouve sur le panneau avant. Deux menus sont disponibles.

[F7]: PITCH (Contrôle de hauteur de son)
[F8]: SET (Jeu de contrôleur)
[F3]: REMAP

[F7]: PITCH (Contrôleur de hauteur)

Pour définir les paramètres du pitch bend (variation de hauteur) et du portamento. Vous pouvez définir une valeur différente pour chaque élément.



■ **Pitch Bend Upper (variation de hauteur vers le haut)**
Quand vous déplacez la molette [PITCH] vers le haut, la hauteur du son augmente par demi-ton (demi-pas). Par exemple, une valeur de + 12 signifie que lorsque vous déplacez la molette [PITCH] vers le haut, vous élevez le son d'une octave maximum.

❑ **Réglages:** -48 ~ 0 ~ + 24

■ **Pitch Bend Lower (variation de hauteur vers le bas)**
Si vous déplacez la molette de Pitch Bend vers le bas, vous diminuez la hauteur du son par demi-ton. Par exemple, une valeur de -12 signifie que lorsque vous déplacerez la molette [PITCH] vers le bas, vous abaissez le son d'une octave maximum.

❑ **Réglages:** -48 ~ 0 ~ + 24

■ **Port SW(Commutateur de portamento)**
Sert à activer ou désactiver la fonction de portamento. Le portamento crée une transition tonale en douceur entre une note et la note qui suit. C'est une fonction commune à tous les éléments et applicable de façon égale.

❑ **Réglages:** off (désactivé), on (activé)

■ **Port Time (Temps de portamento)**
Pour définir la durée de transition tonale entre les notes quand elles sont jouées les unes après les autres. Des valeurs élevées signifient une transition plus longue (plus lente).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Port Mode (Mode portamento)**
Pour sélectionner le mode portamento. Le glissement du portamento diffère selon que l'on a sélectionné un paramètre Mono ou Poly dans le menu commun.

❑ **Réglages:** fngr (en legato), full (permanent)

Si vous sélectionnez "Mono" au menu commun:

fngr (en legato): Le portamento n'est appliqué que lorsque vous jouez legato (la deuxième note est jouée avant d'avoir relâché la première note).

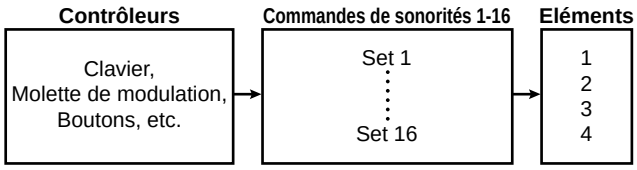
full (permanent): Le portamento est appliqué sans interruption.

Si vous sélectionnez "Poly" au menu commun:
L'effet est le même qu'en mode mono (monophonique) sauf que le portamento est appliqué à plusieurs notes.

[F8]: SET (Jeu de contrôleurs)

Il est possible aussi d'assigner des fonctions diverses aux boutons de COMMANDE du panneau avant, au clavier, ou autres contrôleurs.
Ainsi vous pouvez assigner le toucher après enfoncement du clavier à la commande vibrato ou encore la molette [MODULATION] à la commande de résonance.
Il est possible aussi d'assigner les contrôleurs afin qu'ils affectent un seul élément.
L'assignation des commandes à une voix s'appelle "Commande de sonorité ", et chaque voix peut recevoir jusqu'à 16 contrôleurs de sonorité maximum.





La fonction SET ou REMAP s'ajoute sur la page d'écran quand on sélectionne [F8]: SET, [F3]: REMAP.

[F3] REMAP (Remappage)

Cette fonction permet de classer les contrôleurs de sonorités. Si par exemple vous créez quatre contrôleurs numérotés 1,3,4, et 7, les numéros seront redéfinis de 1 à 4.

■ **Ctrl (Contrôleurs)**
Pour sélectionner le numéro de contrôleur de sonorité. Lorsque vous créez un jeu de commandes, il faut en premier lieu sélectionner le numéro de contrôleur.

❑ **Réglages:** Set 1 ~ 16 (Jeu de contrôleurs)

■ **Elem Sw (Commutateur élément)**
Pour activer ("on") ou désactiver ("off") le contrôleur de chaque élément.

❑ **Réglages:** Pour activer ("on") ou désactiver ("off") chaque élément 1 ~ 4.

■ **Src SW (Commutateur de source)**
Pour définir les dispositifs qui commandent les fonctions sélectionnées au paramètre de destination. Positionner les contrôleurs que vous voulez utiliser sur "on" (activé). Il existe 13 sortes de contrôleurs et vous pouvez sélectionner plus d'un contrôleur à la fois.

❑ **Réglages:** PB (Molette de variation de hauteur), AT (Toucher après enfoncement), FC (Commande au pied), BC (Commande du souffle), RC (Commande à Ruban), MW1 (Molette de modulation 1), MW2 (Molette de modulation 2), KN1 ~ 6 (Boutons 1 à 6); pour chaque contrôleur on (activé), off(désactivé).

REMARQUE Le paramètre de vélocité Vel s'ajoute lorsque les êlements VL ou AN sont sélectionnés. Vous pourrez contrôler les paramètres de desfinatien â partir de la vélocité du clavier.

■ **Dest Param (Paramètre de destination)**
Pour définir la commande devant être assignée au jeu de commande des sonorités. C'est le contrôleur sélectionné au paramètre de source qui régentera la commande sélectionnée au paramètre destination.

❑ **Réglages:** (Voir la liste des commandes répertoriées dans le manuel "Listes de données.")

REMARQUE Les paramètres de destination vont du numéro 45 au numéro 78. Pour plus de précisions, reportez-vous à la liste des contrôleurs.

■ Dest Depth (Profondeur de destination)

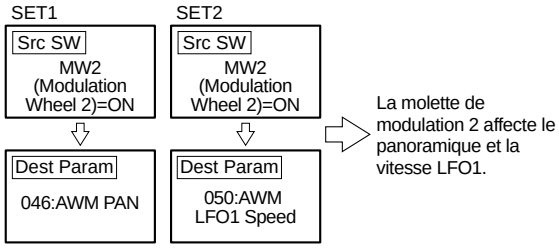
Pour régler la profondeur des commandes sélectionnées au paramètre destination.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ 63

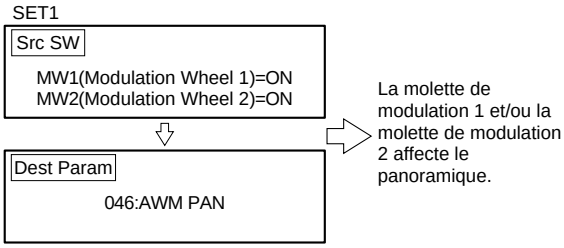
Assignation des contrôleurs au jeu de contrôleurs

Du fait qu'il y a des jeux de commandes pour 16 voix, il existe une multitude de combinaisons. Par exemple un commutateur de source peut commander différents pasamètres de destination, ou différents commutateurs de source un paramètre de destination unique.

Exemple 1: Un commutateur de source commande différentes paramètres de destinations.



Exemple 2: Différentes sources commandent une seule destination.



[F8]: EFCT (Effets)

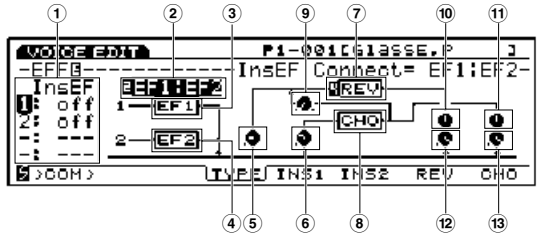
Les paramètres d'effets servent à définir les paramètres liés aux deux types d'effets : les effets d'insertion et les effets du système (Réverbération et Chorus). Vous pouvez vérifier l'évolution des signaux d'effets sur l'affichage graphique en même temps que vous tapez les valeurs. Cinq menus différents sont disponibles.

[F4]: TYPE
[F5]: INS1 (Insertion 1)
[F6]: INS2 (Insertion 2)
[F7]: REV (Réverbération)
[F8]: CHO (Chorus)

REMARQUE Pour plus de précisions concernant les effets d'insertion et de système, reportez-vous à la page 65.

[F4]: TYPE

Pour définir l'effet d'insertion 1 ou 2 ainsi que la réverbération et le chorus. Vous pouvez définir le niveau d'envoi et de retour de chaque unité d'effet.



■ ① InsEF Elem Sw (Commutateur d'élément de l'effet d'insertion)

Pour sélectionner l'effet d'insertion de chaque élément. Si vous sélectionnez "off" (désactivé), l'effet d'insertion est dérivé.

❑ **Réglages:** Pour chaque élément, 1 (Effet d'insertion 1) , 2 (Effet d'insertion 2) , off (désactivé)

REMARQUE Sur le EX7 vous ne pourrez pas utiliser les effets d'insertion si vous sélectionnez ou éditez une vois AN ou FDSP. Pour plus de renseignements, voir page 54.

■ ② InsEF Connect (Connexion des effets d'insertion)

Pour définir la configuration des effets d'insertion 1 et 2. L'affichage graphique donne un tracé visuel de l'évolution du signal et affiche les modifications apportées au type de connexion.

❑ **Réglages:** 1: 2 (Connexion parallèle) , 1>2 (le signal passe en série de l'effet d'insertion 1 vers l'effet d'insertion 2) , 2 > 1 (le signal passe en série de l'effet d'insertion 2 vers l'effet d'insertion 1)

■ ③ **InsEF1 (Effet d'insertion 1)**
Pour sélectionner le type d'effet appliqué à l'effet d'insertion 1.

❑ **Réglages :** 00 (au travers) ~ 24

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant chaque type d'effet, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes de données."

■ ④ **InsEF2 (Effet d'insertion 2)**
Pour sélectionner le type d'effet de l'effet d'insertion 2.

❑ **Réglages:** 00 (au travers) ~ 79

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant chaque type d'effet, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes de données."

■ ⑤ **Rev Send (Envoi de réverbération)**
Pour définir le niveau du signal produit par l'effet d'insertion 1/2 (ou dérivé) et envoyé à l'unité de réverbération.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ ⑥ **Cho Send (Envoi chorus)**
Pour définir le niveau du signal produit par l'effet d'insertion 1/2 (ou dérivé) et envoyé à l'unité de chorus.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ ⑦ **Rev (Réverbération)**
Pour sélectionner le type de réverbération de l'unité de réverbération.

❑ **Réglages:** 00 (désactivé) ~ 12

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le type de réverbération, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes de données."

■ ⑧ **Cho (Chorus)**
Pour sélectionner le type de chorus de l'unité de chorus.

❑ **Réglages:** 00 (désactivé) ~ 17

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le type de chorus, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes des données."

■ ⑨ **Cho→Rev (Chorus→Réverbération)**
Pour définir le niveau du signal produit par l'unité de chorus et envoyé vers l'unité de réverbération.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ ⑩ **Rev Pan (Panoramique de réverbération)**
Pour définir le panoramique du signal produit par l'unité de réverbération.

❑ **Réglages:** L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

■ ⑪ **Cho Pan (Panoramique de chorus)**
Pour définir le panoramique du signal en provenance de l'unité de chorus.

❑ **Réglages:** L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

■ ⑫ **Rev Return (Retour de réverbération)**
Pour définir le niveau de retour du signal en provenance de l'unité de réverbération.

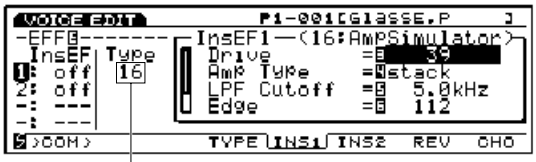
❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ ⑬ **Cho Return (Retour de chorus)**
Pour définir le niveau de retour du signal en provenance de l'unité de chorus.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

[F5]: INS1 (Insertion 1)

Pour définir les différents paramètres de l'effet d'insertion 1 en cours.

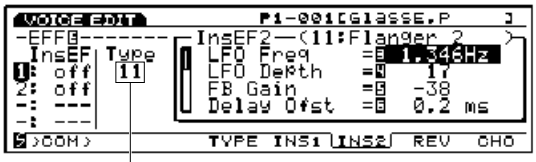


Type d'effet sélectionné

❑ **Réglages:** (Le numéro des paramètres et des valeurs disponibles diffèrent en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de renseignements, voir la liste des paramètres d'effets répertoriés dans le manuel "Listes des données.")

[F6]: INS2 (Insertion 2)

Pour établir les différents paramètres de l'effet d'insertion 2 sélectionné.

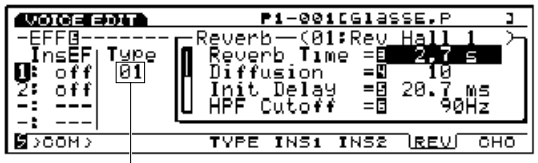


Type d'effet sélectionné

❑ **Réglages:** (Le numéro des paramètres et les valeurs disponibles diffèrent en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de renseignements, voir la liste des paramètres d'effets répertoriés dans le manuel "Listes de données.")

[F7]: REV (Réverbération)

Pour établir les différents paramètres de l'effet de réverbération sélectionné.

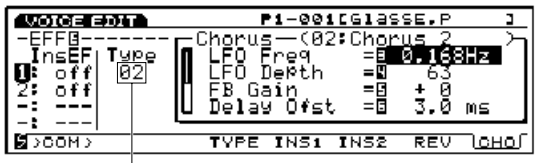


Type de réverbération sélectionnée

❑ **Réglages:** (Les numéros de paramètres et les valeurs disponibles diffèrent en fonction du type de réverbération sélectionné. Pour plus de renseignements, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes de données.")

[F8]: CHO (Chorus)

Pour définir les différents paramètres de l'effet de chorus sélectionné.



Type de chorus sélectionnée

❑ **Réglages:** (Les numéros de paramètres et les valeurs disponibles diffèrent en fonction du type de chorus sélectionné. Pour plus de renseignements, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes de données.")

Voix normale (Elément VL) (Modèles EX5/5R uniquement)

Les explications qui suivent couvrent uniquement les fonctions et paramètres de l'élément VL qui diffèrent des fonctions et paramètres des éléments AWM. Pour les autres fonctions et paramètres identiques à ceux des éléments AWM, reportez-vous aux sections qui traitent du démarrage, à la page 77.

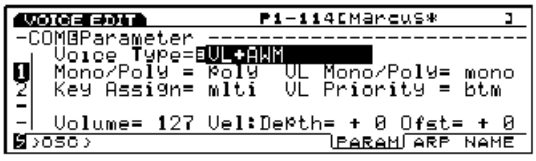
[VOICE]
Normal + [EDIT] VL Element
- **[F1:COMMON** **107**
  - **[F6:Parameter]** **107**
  - ***[F7:Arpeggio]*** ***79***
  - ***[F3:Arpeggio-Edit]*** ***79***
  - ***[F8:Name]*** ***79***
- **[F2:OSCILLATOR]** **108**
  - **[F6:Wave]** **108**
  - ***[F7:Mix]*** ***81***
  - ***[F8:Zone]*** ***82***
- **[F3:PITCH]** **108**
  - ***[F6:Parameter]*** ***83***
  - ***[F7:Scaling]*** ***83***
  - **[F8:EG]** **109**
- **[F4:FILTER** **109**
  - **[F7:EQ]** **109**
  - **[F8:DCF]** **110**
- **[F5:AMPLITUDE]** **110**
  - ***[F6:Parameter]*** ***96***
  - **[F8:EG]** **110**
- **[F6:LFO]** **111**
  - **[F8:LFO]** **111**
- **[F7:CONTROLLER]** **111**
  - ***[F7:Pitch Control]*** ***103***
  - **[F8:Controller Set]** **111**
  - **[F3:Remap]** **111**
- ***[F8:EFFECT]*** ***105***
  - ***[F4:Type]*** ***105***
  - ***[F5:Insertion Effect 1]*** ***106***
  - ***[F6:Insertion Effect 2]*** ***106***
  - ***[F7:Reverb]*** ***107***
  - ***[F8:Chorus]*** ***107***

* Les paramètres de la grille de menus ci-dessus sont les mêmes que ceux des éléments AWM.

[F1]: COM (Commun)

[F6]: PARAM (Paramètres)

Si vous sélectionnez la sonorité VL au menu PARAM, vous pourrez créer une voix contenant un élément VL et trois éléments AWM. Le premier élément sera VL et les autres seront AWM. Les paramètres expliqués ci-dessous seront ajoutés à la page d'écran.



■ **VL Mono/Poly (VL monophonique/polyphonique)**
Pour sélectionner la façon dont les sons seront produits avec l'élément VL. L'élément VL ne peut produire qu'un seul son à la fois mais comme nous le voyons ci-dessous, il est différent selon que l'on aura choisi le mode "mono" (monophonique) ou "poly" (polyphonique). Sélectionne le mode qui convient le mieux à votre style de jeu.

❑ **Réglages:**

mono:
Une nouvelle note est déclenchée lorsque vous relâchez la touche de la note jouée et que vous maintenez en même temps une autre touche.

poly:
Lorsque vous relâchez la touche de la note jouée et que vous maintenez en même temps d'autres touches, il ne sera pas déclenché de nouvelles notes.

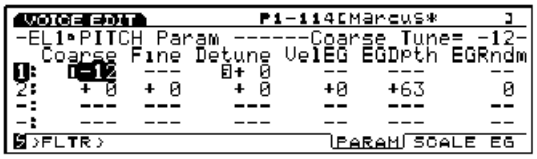
REMARQUE Sur les trois autres éléments AWM, la façon dont le son de chaque élément est produit est déterminée par les paramètres Mono/Poly de la page 79.

■ **VL Priority (Priorité VL)**
Détermine la priorité des notes jouées en tant qu'élément VL. Lorsque les cordes ou plusieurs notes sont jouées en même temps, vous pouvez sélectionner la note que vous voulez entendre : la dernière (la dernière note jouée), celle du haut (la note la plus aiguë), celle du bas (la note la plus basse).

❑ **Réglages:** last, top, btm (dernière, aiguë, basse)

[F2]: OSC (Oscillateur)

[F6]: WAVE (Onde)



■ **Bank (Banque)**
Vous pouvez sélectionner VL uniquement pour le premier élément.

■ **Number (Numéro)**
Pour sélectionner le numéro d'onde de l'élément VL. La catégorie d'onde et le nom de l'onde s'affichent à droite du numéro.

❑ **Réglages:** (Pour plus de renseignements concernant les types d'ondes, voir la liste des ondes répertoriées dans le manuel "Listes de données.")

■ **WavePlay (Reproduction des ondes)**
Lorsque vous sélectionnez un élément VL, waveplay est désactivé et des traits d'union (---) sont affichés à la place.

■ **KeyOn Delay (Retard d'enfoncement de touche)**
Lorsque vous sélectionnez un élément VL, le retard d'enfoncement de touche est désactivé et l'affichage est remplacé par des traits d'union (---).

[F3]: WAVE-EDIT (Edition d'ondes)

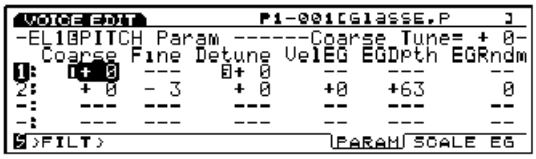
Lorsque vous sélectionnez l'élément VL, l'édition d'ondes est désactivée. Pour plus de renseignements concernant l'édition d'ondes, voir la page 150.



[F3]: PITCH (Paramètres de hauteur du son)

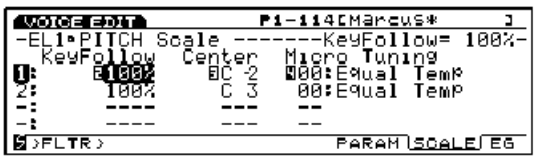
[F6]: PARAM (Paramètres)

Seuls les paramètres d'accordage approximatif et de désaccordage peuvent être assignés à l'élément VL. Les valeurs pouvant être définies avec ces paramètres sont les mêmes que pour les éléments AWM et ont été expliquées à la page 83. Pour les autres paramètres désactivés des traits d'union (---) sont affichés à la place.



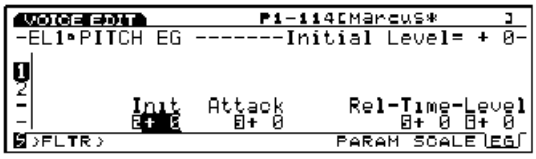
[F7]: SCALE (Echelle)

Pour définir l'échelle de hauteur de son de l'élément VL. Les paramètres sont les mêmes que pour l'élément AWM de la page 83.



[F8]: EG (Générateur d'enveloppe de hauteur)

L'écran suivant s'affiche lorsque vous sélectionnez VL sur la page d'écran PEG.



■ **Initial Level (Niveau initial)**
Pour définir la hauteur initiale de l'élément VL quand une note est jouée. Lorsque le niveau est réglé sur une valeur positive, on obtient un son plus élevé que la hauteur de son correcte (de référence). Avec une valeur négative le son sera plus bas que la hauteur de son correcte. Pour avoir la hauteur de son correcte il faut régler le niveau initial sur la valeur "0."

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Attack Time (Temps d'attaque)**
Pour définir le temps qu'il faudra lorsque à élément VL pour atteindre la hauteur de son correcte une fois que la note est jouée. Lorsque le temps d'attaque est réglée sur une valeur positive, le changement se fait plus lentement. Des valeurs négatives produisent un changement plus rapide.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Release Time (Temps de relâchement)**
Pour définir le temps qu'il faudra pour que le son atteigne la hauteur de son définie au niveau de niveau de relâchement à partir du moment où la touche est relâchée. Lorsque le temps de relâchement est réglé sur une valeur positive, le changement s'effectue plus lentement. Des valeurs négatives produisent un changement plus rapide.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Release Level (Niveau de relâchement)**
Pour définir l'ultime hauteur du son une fois que la touche est relâchée. Lorsque le niveau de relâchement est réglé sur une valeur positive, le ton devient plus aigu. Réglé sur une valeur négative, le ton devient plus grave. Réglé sur la valeur "0", le ton se rapproche de la hauteur tonale juste.

❑ **Réglages:** -49 ~ 0 ~ + 50

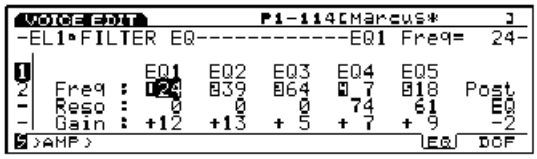
[F4]: FILT (Filtre)

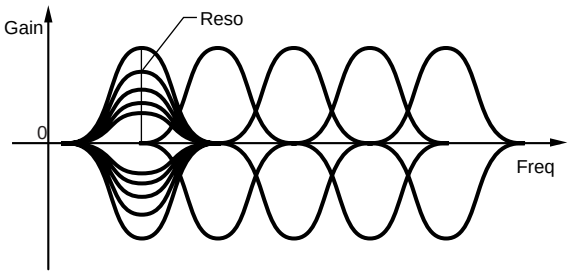
Avec l'élément VL, les deux menus suivants sont disponibles pour régler les paramètres de filtre.

[F7]: EQ (Egalisateur)
[F8]: DCF (Filtre de contrôle dynamique)

[F7]: EQ (Egalisateur)

L'égalisateur paramétrique à 5 bandes avec paramètres, fréquence, Q et gain offre des moyens supplémentaires pour personnaliser vos sons. A noter aussi le paramètre post égalisateur.





■ **EQ1 ~ EQ5 Freq (Fréquences EQ1 à EQ5)**
Pour définir la fréquence centrale (de référence) de chaque bande.

❑ **Réglages:** 0 ~ 48 for each point from EQ1 ~ EQ5 pour chaque point entre EQ1 et EQ5)

■ **EQ1 ~ EQ5 Reso (Résonance des fréquences EQ1à EQ5)**
Pour augmenter ou diminuer la fréquence de référence de chacune des cinq bandes de fréquences définie aux paramètres Freg. Ceci, combiné avec les possibilités de commandes du niveau de gain vous permet de créer des courbes EQ originales.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

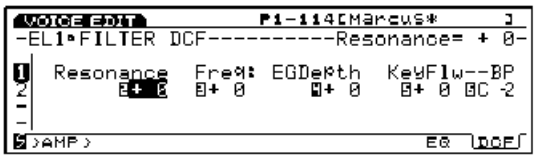
■ **EQ1 ~ EQ5 Gain (Gain EQ1 ~ EQ5)**
Pour définir chaque niveau du signal de fréquence de référence pour EQ1-EQ5.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Post EQ(Post égalisateur)**
Pour régler le niveau de sortie du signal qui passe par EQ. Le signal tel qu'il est réglé ici sera envoyé vers un effet d'insertion.

❑ **Réglages :** -8 ~ 0 ~ + 8

[F8]: DCF (Filtre de contrôle dynamique)



■ **Resonance (Résonance)**
Pour définir les paramètres qui permettent d'amplifier des fréquences particulières autour de la fréquence de coupure.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Cutoff Freq (Fréquence de coupure)**
Pour définir la fréquence de coupure du filtre.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Freq EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de fréquence)**
Pour définir la profondeur des variations dans le temps de la fréquence de coupure. Plus la valeur est grande, plus la profondeur des variations s'intensifie. Les valeurs négatives produisent une enveloppe inversée.

❑ **Réglages :** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Freq K.Follow (Suivi des fréquences au clavier)**
Pour définir le suivi de la fréquence de coupure au clavier. Cette fonction règle la fréquence de coupure des notes jouées au clavier. Lorsqu'elle est utilisée, la fréquence de coupure se modifie en fonction de la hauteur du son qui a été définie au paramètre Freq K Flw BP (expliqué ci-dessous). Lorsque le suivi est réglé sur une valeur positive, plus la note est basse, plus la fréquence de coupure s'abaisse. Dans le cas d'une valeur négative, plus la note est aiguë, plus la fréquence de coupure est basse.

❑ **Réglages :** -64 ~ + 63

■ **Freq K.Flw BP (Point de coupure du suivi des fréquences au clavier)**
Pour définir la hauteur de base du suivi des fréquences au clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

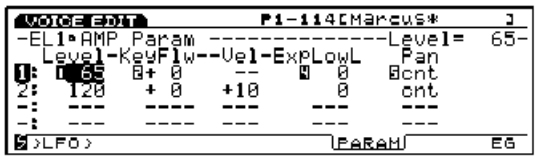
[F5]: AMP (Amplitude)

Lorsque vous sélectionnez l'élément VL, deux menus apparaissent pour les paramètres d'amplitude.

[F6]: PARAM (Paramètres)
[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

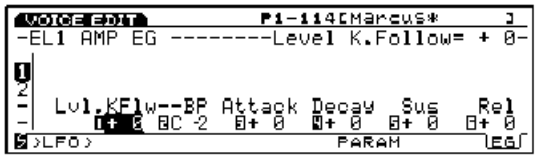
[F6]: PARAM (Paramètres)

Quand vous sélectionnez un élément VL, le niveau de vélocité est désactivé. Les autres réglages sont les mêmes que pour les éléments AWM. Pour plus de renseignements concernant les éléments AWM, voir page 96.



[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

Pour définir le générateur d'enveloppe d'amplitude de l'élément VL.



■ **Level K.Follow (Suivi au clavier du niveau)**
Pour définir le suivi du niveau de l'élément VL au clavier. Cette fonction permet d'ajuster le niveau de sortie des notes jouées au clavier. Lorsqu'elle est appliquée, le niveau de sortie est modifié en fonction du niveau de sortie qui aura été défini au paramètre K Flw BP (expliqué ci-dessous). Si ce paramètre est réglé sur une valeur positive, plus la note jouée est basse, plus le niveau de sortie baisse. Lorsqu'elle est réglée sur une valeur négative, plus la note jouée est aiguë, plus le niveau de sortie baisse.

❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

■ **Level K.Flw BP (Point de coupure du suivi de niveau au clavier)**
Pour définir la hauteur du son de base pour le suivi au clavier du niveau de l'élément VL.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

■ **Attack Time (Temps d'attaque)**
Pour définir le temps qu'il faudra pour atteindre le volume de pointe à partir du moment où la note est jouée. Lorsque le temps d'attaque est réglé sur une valeur positive, le volume de pointe sera atteint plus lentement. Sur une valeur négative, le volume de pointe sera atteint plus rapidement.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Decay Time (Temps d'estompement)**
Pour définir le temps qu'il faudra pour atteindre le niveau de soutien à partir du volume de pointe. Lorsque le temps d'attaque est réglé sur une valeur positive, le changement est plus lent. Sur une valeur négative, le changement sera plus rapide.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Sustain Level (Niveau de soutien)**
Pour définir le niveau de soutien (à la fin du temps d'estompement), qui est le niveau constant que garde le son quand la touche est enfoncée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Release Time (Durée de relâchement)**
Pour définir le temps qu'il faudra au son pour s'estomper jusqu'au volume 0 à partir du moment où la touche est relâchée. Lorsque le temps de relâchement est réglé sur une valeur positive, l'estompement se fait plus lentement. Sur une valeur négative, l'estompement se fait plus rapidement.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

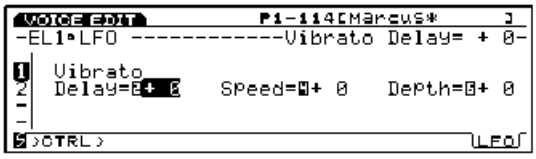
[F6]: LFO (Oscilateur basses fréquences)

Quand vous sélectionnez l'élément VL, vous aurez un menu pour les paramètres LFO.

[F8]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

[F8]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

Pour définir les paramètres LFO de l'élément VL. La modulation LFO appliquée sur la hauteur du son crée un vibrato.



■ **Vibrato Delay (Retard du vibrato)**
Pour définir la durée d'attente entre le moment où les notes sont jouées au clavier et le moment où le vibrato prend effet. Plus la valeur est grande, plus la durée d'attente est importante. Des valeurs négatives produisent un délai d'attente plus court. Pour plus de renseignements concernant le retard, voir page 100.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Vibrato Speed (Vitesse du vibrato)**
Pour définir la vitesse de l'effet de vibrato. Plus la valeur est importante, plus le mouvement du vibrato sera lent. Pour plus de renseignements concernant la vitesse, voir page 101.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Vibrato Depth (Profondeur du vibrato)**
Pour définir la profondeur du vibrato. Plus la valeur est importante, plus le vibrato sera profond.

❑ **Réglages :** -64 ~ 0 ~ + 63

[F7]: CTRL (Contrôleur)

Les menus d'un élement VL sont les suivants:

[F7]: PITCH
[F8]: SET
[F3]: REMAP

[F7]: PITCH (Hauteur de son)

Paramètres identiques àceux des èlèments AWM (voir page 103)

[F8]: SET

"Velocity" est ajouté au paramètre Src (Source). Les paramètres de destination se règlent avec la vélocité du clavier. Ils sont disponibles entre 126 et la fin. Voir la liste des contrôleurs dans le manuel des listes de données.s

La fonction REMAP s'ajoute à la page d'écran à partir des touche `F8]: SET, et [F3]: REMAP, laquelle permet de classer les contrôleurs de sonorités. Si par exemple vous créez quatre contrôleurs numérotés 1,3,4, et 7, les numéros seront redéfinis de 1 à 4. Selon la voix VL que vous aurez sélectionnée, vous aurez accès à des contrôleurs de sonorité présélectionnés à partir de la touche [F3] REMAP.

REMARQUE Si vous souhaitez effectuer un remappage à partir de la touche [F3] alors qu'il n'y a pas suffisamment de contrôleurs libres, le message "Can't set VL control" s'affiche pour indiquer qu'il est impossible de définir les contrôleurs VL.

Voix normale (Elément AN)

Les explications ci-dessous couvrent uniquement les fonctions et paramètres de l'élément AN qui diffèrent de ceux des éléments AWM. Pour les autres fonctions et paramètres qui sont identiques, reportez-vous aux sections correspondantes du mode d'emploi.

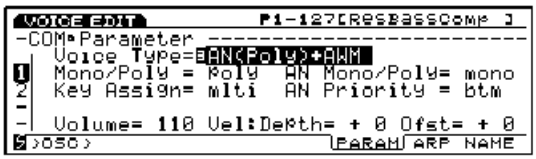
VOICE
- **Normal + [EDIT] AN Element**
  - **[F1:COMMON]** **112**
    - **[F6:Parameter]** **112**
    - ***[F7:Arpeggio]*** ***79***
      - ***[F3:Arpeggio-Edit]*** ***79***
    - ***[F8:Name]*** ***79***
  - **[F2:OSCILLATOR]** **113**
    - **[F3:Algorithm]** **113**
    - **[F4:VCO]** **114**
    - **[F5:Modulation]** **116**
    - **[F6:Wave]** **116**
    - ***[F7:Mix]*** ***81***
    - ***[F8:Zone]*** ***82***
  - **[F3:PITCH]** **117**
    - ***[F6:Parameter]*** ***83***
    - ***[F7:Scaling]*** ***83***
    - **[F8:EG]** **117**
  - **[F4:FILTER]** **118**
    - **[F7:VCF]** **118**
    - **[F8:EG]** **119**
  - **[F5:AMPLITUDE]** **119**
    - ***[F6:Parameter]*** ***96***
    - **[F7:Mixing]** **119**
    - **[F8:EG]** **120**
  - **[F6:LFO]** **121**
    - **[F8:LFO]** **121**
  - **[F7:CONTROLLER]** **123**
    - ***[F7:Pitch Control]*** ***103***
    - **[F8:Controller Set]** **123**
  - ***[F8:EFFECT]*** ***105***
    - ***[F4:Type]*** ***105***
    - ***[F5:Insertion Effect 1]*** ***106***
    - ***[F6:Insertion Effect 2]*** ***106***
    - ***[F7:Reverb]*** ***107***
    - ***[F8:Chorus]*** ***107***

* Les paramètres de la grille de menus ci-dessus sont les mêmes que ceux des éléments AWM.

[F1]: COM (Commun)

[F6]: PARAM (Paramètres)

Quand la sonorité d'un élément AN, AN(Poly) + AWM, AN(Layer) + AWM, ou AN + FDSP est sélectionnée à partir du menu PARAM, les paramètres suivants s'ajoutent à la page d'écran.



REMARQUE Les sonorités AN(Layer) + AWM et AN + FDSP n'existent pas sur le modèle EX7.

REMARQUE La touche de fonction [F5] de FDSP au bas de l'écran s'ajoute lorsque vous sélectionnez la sonorité AN + FDSP. Vous pourrez alors accéder aux paramètres de fusion. Pour plus de renseignements concernant la fusion, reportez-vous à la page 123.

REMARQUE Lorsque vous sélectionnez les sonorités AN(Poly) + AWM ou AN + FDSP, le premier élément est AN et lorsque vous sélectionnez AN(Layer) + AWM, le premier et le deuxième éléments sont AN. Tous les autres éléments seront AWM. (Définis à la page d'écran OSC WAVE).

■ **AN Mono/Poly (Monophonique/Polyphonique AN)**

Pour sélectionner le mode de reproduction des sons d'un élément AN. Il existe deux modes : le mode "mono" pour une sortie en monophonique et le mode "poly" pour une sortie en polyphonique. Cependant, dans le cas du modèle EX7 un élément AN en mode Poly ne reproduit qu'une seule note, et dans le cas du modèle EX5/5R il reproduit deux notes maximum. Sélectionnez le mode qui convient le mieux à votre style de jeu.

❑ **Réglages:**

mono:
Une seule note est produite en même temps. Lorsque deux notes sont jouées simultanément, la deuxième note sera déclenchée uniquement après relâchement de la touche qui correspond à la première note entendue.

poly:
Avec le modèle EX7, un seul son est produit en même temps. Avec le modèle EX5/5R, le mode poly produit un ou deux sons selon le type de sonorités que vous avez sélectionnées. Lorsque deux ou plusieurs notes sont jouées en même temps, les notes qui suivent la première entendue ne seront pas déclenchées à nouveau après relâchement de la touche.

Sonorité	EX5/5R	EX7
AN(Poly)	2 notes	1 note
AN(Layer)	1 note	—
AN+FDSP	1 note	—

REMARQUE Avec les trois (ou deux) autres éléments AWM, c'est le paramètre AWM Mono/Poly qui déterminera comment sera produit le son de chaque élément (voir page 79).

■ AN Priority (Priorité AN)

Pour décider la priorité des notes jouées en tant qu'élément AN. Vous permet de sélectionner la note que vous voulez faire sonner parmi les notes de l'accord ou les multiples notes jouées en même temps. Vous avez le choix entre "Last" (la note qui est jouée en dernier), Top (la note la plus aiguë), btm (la note la plus basse).

❑ **Réglages:** last (dernière), top (la plus aiguë), btm (la plus basse)

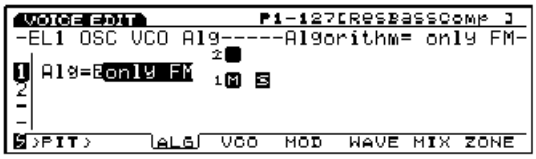
[F2]: OSC (Oscillateur)

Les trois menus suivants se rapportant à AN s'affichent sur la page d'écran WAVE/MIX/ZONE de l'oscillateur lorsque vous sélectionnez un élément AN (lorsque le curseur est amené sur un paramètre quelconque de l'élément AN).

[F3]: ALG (Algorithme))
[F4]: VCO (Oscillateur de contrôle de tension)
[F5]: MOD (Modulation)
[F6]: WAVE (Onde)
[F7]: MIX (Mixage)
[F8]: ZONE

[F3]: ALG (Algorithme)

Un algorithme est ce qui définit le mode de connexion des deux oscillateurs de contrôle de tension VCO1 (Maître et esclave) sur la modulation de fréquence (FM). Cette fonction permet de sélectionner un algorithme et de définir les paramètres de synchronisation "sync" et de modulation de fréquence FM.



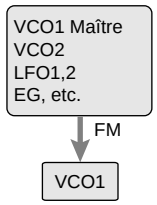
REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le concept général de l'oscillateur de contrôle de tension et du générateur de tonalité AN, voir pages 33.

■ Algorithm (Algorithme)

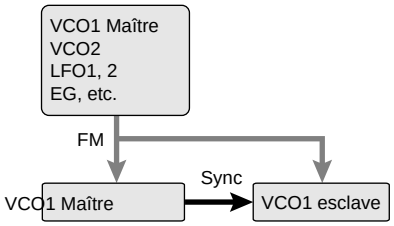
Pour sélectionner un algorithme. Vous pouvez choisir un algorithme parmi les quatre qui figurent dans la liste ci-dessous. Les paramètres disponibles diffèrent en fonction de l'algorithme en cours d'application.

❑ **Réglages:** Only FM (FM uniquement) FM/Both (FM/les deux) FM/mstr (FM/maitre) FM/Slv (FM/esclave)

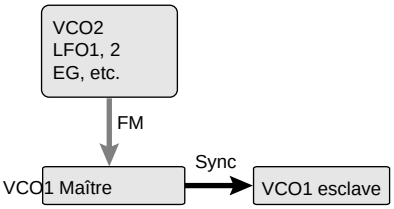
only FM (FM uniquement) (Sync désactivé) : aucun autre paramètre ne peut être sélectionné



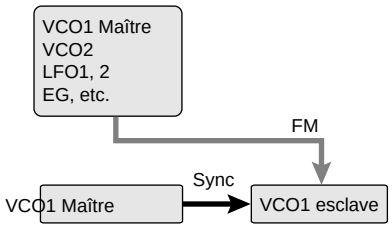
FM/both (Sync est activé et FM s'applique aux deux oscillateurs maître et asservi) : les paramètres Sunc, Depth et Src sont ajoutés.



FM/mstr (Sync est activé et FM s'applique à l'oscillateur maître) : Les paramètres FM modulateur, Depth, src sont ajoutés en plus des paramètres de FM/both.



FM/slv (Sync est activé et FM s'applique à l'oscillateur esclave) : les paramètres disponibles sont les mêmes que ceux de FM/mstr.



Sync
Si vous synchronisez l'oscillateur maître et l'oscillateur esclave de VCO1, vous augmenterez les harmoniques de l'onde et créerez un son beaucoup plus complexe. Le paramètre sync est automatiquement activé lorsque vous sélectionnez un algorithme autre que la modulation de fréquence.

REMARQUE L'algorithme modulation de fréquence ne contient pas d'oscillateur maître et esclave mais fonctionne uniquement en tant qu'oscillateur de contrôle de tension.

FM (Modulation de fréquence)
En modulation de fréquence, l'onde qui module les autres ondes est appelée "onde modulatrice ou modulateur" tandis que les ondes qui subissent une modulation sont appelées "ondes porteuses." Quel que soit l'algorithme sélectionné pour l'élément AN, l'oscillateur de contrôle de tension VCO1 sera toujours réglé comme onde porteuse FM. Le modulateur FM diffère selon l'algorithme ; vous pouvez le sélectionner à partir de l'oscillateur maître VCO1, des oscillateurs VCO2 et LFO1/2 (oscillateurs basses fréquences 1 et 2), du générateur d'enveloppe (EG) etc.

Les paramètres répertoriés ci-dessous ne correspondent pas aux algorithmes FM. Lorsque vous sélectionnez un algorithme FM, ces paramètres ne s'affichent pas sur la page d'écran.

■ **Sync Pitch (Synchronisation de la hauteur du son)**
Pour régler la hauteur du son de l'oscillateur esclave par demi-tons. Ceci permet de créer des hauteurs de son différentes entre l'oscillateur maître et l'oscillateur esclave et de contrôler l'intervalle harmonique qui en résulte. Vous pouvez ainsi créer des sons avec plusieurs harmoniques supérieurs c'est
à dire un son plus éclatant. Plus la valeur est grande, plus l'effet sera important, tandis que des valeurs moindres donneront un son plus arrondi et plus doux. Sur "0" la hauteur de son de l'oscillateur esclave est réglée sur celle de l'oscillateur maître.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Sync Depth (synchronisation de la Profondeur)**
Pour régler la profondeur du contrôle à partir de la synchronisation de source (Sync Src) dans le temps. Plus la valeur est importante, plus le changement de profondeur est important.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Sync Src (Source de synchronisation)**
Pour définir le signal source qui modulera l'oscillateur esclave dans le temps.

❑ **Réglages:** fixed (fixe), PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur), FEG (Filtre de générateur d'enveloppe), LFO1 (oscillateur basses fréquences 1), LFO2 (oscillateur basses fréquences 2)

REMARQUE Lorsque la source est réglée sur "Fixed", la modulation n'est pas modifiée dans le temps.

■ **FM Modulator (Modulateur FM)**
Pour sélectionner la source à partir de laquelle se produira la modulation de fréquence. La forme d'onde de la source sélectionnée dans ce paramètre modulera l'onde de l'oscillateur VCO1.

❑ **Réglages:** fixed (fixe), PEG (générateur d'enveloppe de hauteur), FEG (filtre de générateur d'enveloppe) , LFO1 (oscillateur basses fréquences 1), LFO2 (oscillateur basses fréquences 2)

REMARQUE Lorsque la source est réglée sur "Fixed", la modulation ne se modifie pas avec le temps.

■ **FM Depth (Profondeur de modulation de fréquence)**
Pour régler la modulation qui sera créée à partir du modulateur FM. Plus la valeur est importante, plus la modulation sera importante.

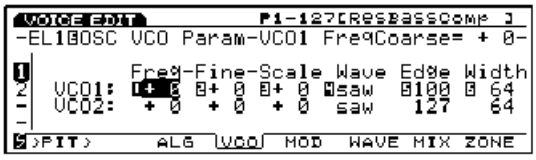
❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

■ **FM Src (Source FM)**
Pour définir la source de modulation qui modifiera la profondeur FM.

❑ **Réglages:** VCO2 (oscillateur de contrôle de tension 2), VCO1 (oscillateur de contrôle de tension 1), VCO1s (oscillateur auxiliaire), PEG (générateur d'enveloppe de hauteur), FEG (filtre de générateur d'enveloppe), LFO1 (oscillateur basses fréquences 1), LFO2 (oscillateur basses fréquences 2)

[F4]: VCO (Oscillateur de contrôle de tension)

Pour définir les paramètres des deux oscillateurs de contrôle de tension (VCO1 et 2) qui sont utilisables par l'élément AN.



■ **VCO1/2 FreqCoarse (Fréquence approximative de l'oscillateur de contrôle de tension 1 et 2)**
Pour régler la hauteur du son de chacun des oscillateurs VCO1 et VCO2 par intervalles d'un demi-ton. Lorsque ce paramètre est réglé sur "0" le son est produit à la même hauteur que la hauteur de référence (de base) de l'onde VCO1 ou 2 qui a été sélectionnée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 (Hauteur de base) ~ + 63

■ **VCO1/2 Freq Fine (Réglage fin de la fréquence VCO1 et 2)**
Pour régler la hauteur du son de chacun des oscillateurs VCO1 et 2 au centième.

❑ **Réglages:** -49 ~ 0 ~ + 50 centièmes

■ VCO1/2 PitchScale (Echelle de hauteur de VCO1 et 2)

Pour définir l'échelle de hauteur de chacun des oscillateurs VCO1 et 2. L'échelle de hauteur corrige les changements de hauteur des oscillateurs VCO1 et 2 selon les notes jouées au clavier. Lorsque l'échelle de hauteur de VCO1 et 2 utilisée, la hauteur de son est modifiée par incrément ou décrément par rapport à une hauteur de son donnée, ici la note MIDI numéro 64 (E3 – Mi 3).

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ VCO1/2 Wave (Onde VCO1/2)

Pour sélectionner l'onde de chacun des oscillateurs VCO1 et 2. Les ondes disponibles pour l'oscillateur VCO1 dépendent du statut de la synchronisation (activée/désactivée).

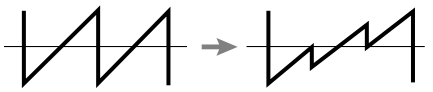
❑ **Réglages:**

VCO1 (lorsque la synchronisation est activée [autre que FM]) : saw (en dents de scie), pulse (impulsion), innr1/2/3 (intérieure 1/2/3)

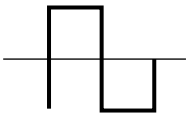
VCO1 (lorsque la synchronisation est désactivée [FM]) : saw (en dents de scie), pulse (Impulsion), saw2 (en dents de scie 2), mix (mélangée)

VCO2: saw (en dents de scie), pulse (impulsion), saw2 (en dents de scie 2), mix (mélangée)

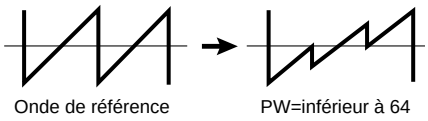
saw (Ondes en dents de scie)
Comme nous le voyons sur ce diagramme, le nom de cette onde provient de sa forme. Elle est utilisée pour créer les sons de cuivres tels que les trompettes, et de cordes, le violon par exemple. Elle produit un son très riche du fait que toutes les harmoniques sont contenus dans le spectre. Lorsqu'elle est utilisée avec la fonction Durée d'impulsion (Pulse Width de la page 116), il estpossible d'augmenter la hauteur de son d'une octave complète au maximum en augmentant les harmoniques paires.



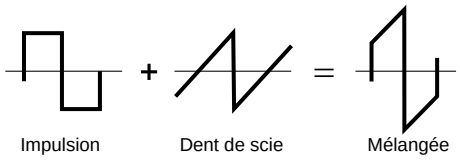
pulse (Onde à impulsion)
L'onde à impulsion (carrée) est très connue car utilisée sur les téléphones à touches. Ici, elle sert à produire des sons d'instruments à vent. Lorsque la largeur de l'impulsion est réglée sur 64, la forme de l'onde contient uniquement les harmoniques impaires.



saw2 (Dents de scie 2)
L'onde en dent de scie 2 (Saw2) est légèrement différente de l'onde en dents de scie(Saw). Son spectre est formé d'une onde en dents de scie combinée à une onde d'impulsion. Par conséquent, lorsque la durée d'impulsion est réglée sur 64, la forme d'onde est la même que l'onde en dents de scie. Si vous modifiez la durée d'impulsion, les harmoniques pairs augmentent et le volume de l'onde en dents de scie s'intensifie. La hauteur du son de base ne bouge pas lorsque le son est élevé d'une octave.



mix (mélangée)
Cette onde est un mélange d'ondes en dents de scie et d'ondes à impulsion.

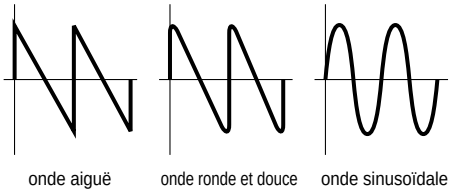


Innr1 (Intérieur 1 : Intérieur 1)
Innr2 (Intérieur 2 : Intérieur 2)
Innr3 (Intérieur 3 : Intérieur 3)
Pour accéder à ces formes d'ondes il faut que la synchronisation soit activée. Elles sont le produit d'une formule développée de la synchronisation. Pour être effectifs, ces trois types d'ondes doivent être utilisés avec la durée d'impulsion.

■ VCO1/2 Edge (Bordure de VCO1 et 2)

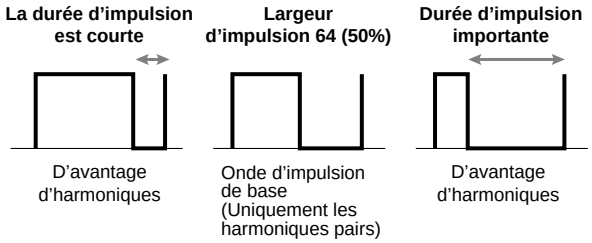
Pour régler la forme de chacune des ondes de l'oscillateur VCO1 et 2. Plus la valeur est importante, plus l'onde est aiguë, alors qu'en revanche plus la valeur est faible, plus l'onde devient ronde et douce. Ce paramètre permet de constituer un son plus ou moins strident ou plus ou moins doux.

❑ **Réglages :** 0 ~ 127



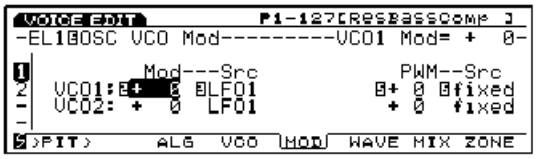
■ **VCO1/2 PulseWidth (Durée d'impulsion des VCO1 et 2)**
Pour régler la durée de l'onde d'impulsion de chacun des oscillateurs VCO1 et 2. Lorsque l'impulsion est réglée sur la valeur 64, l'onde d'impulsion est équitablement équilibrée et génère uniquement des harmoniques impairs. Lorsque la valeur 64 est augmentée ou diminuée, le son s'épaissit à mesure que la durée de l'impulsion se modifie, du fait que les harmoniques augmentent. En général, les paramètres de durée d'impulsion sont utilisés pour contrôler la durée d'une impulsion (les ondes d'impulsion); cependant, sur le modèle EX5/5R/7, on peut aussi les utiliser pour d'autres types d'ondes ce qui élargit les possibilités de création de sons nouveaux.

❑ **Réglages:** 0 ~ 64 ~ 127 (0 % ~ 50 % ~ 99 %)



[F5]:MOD (Modulation)

Réglages se rapportant à la modulation des oscillateurs de contrôle de tension VCO1 et VCO2.



■ **VCO1/2 Mod (Modulation du VCO1 et 2)**
Pour régler la modulation de hauteur du son de l'onde de chacun des oscillateurs VCO1 et 2 provenant des oscillateurs basses fréquences 1 ou 2. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, la plage de changement de hauteur du son s'élargit à mesure que la modulation augmente. Des valeurs négatives inversent la modulation de phase des oscillateurs basses fréquences LFO1 ou LFO2.

❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ + 127

■ **VCO1/2 Mod Src (Source de modulation des oscillateurs VCO1 et 2)**
Pour sélectionner le signal source (LFO1 ou LFO2) qui sera utilisé pour moduler la hauteur du son de chacune des ondes de l'oscillateur de contrôle de tension VCO1 et VCO2.

❑ **Réglages:** LFO1, LFO2

■ **VCO1 ModSw (Commutateur de modulation de VCO1)**
Ce réglage sert à sélectionner l'onde qui sera modulée (oscillateur maître ou oscillateur esclave à l'intérieur de l'oscillateur VCO1) lorsque la hauteur de son de l'onde de l'oscillateur VCO1 est modulée par l'oscillateur LFO1 ou LFO2.

❑ **Réglages:** master (oscillateur maître), slave (oscillateur esclave), both (les deux)

REMARQUE Cette fonction est utilisable uniquement si vous avez choisi VCO1 et si la synchronisation est activée (autre qu'en FM). Ce paramètre n'est pas utilisable avec l'oscillateur VCO2.

■ **VCO1/2 PWM (Modulation de largeur d'impulsion)**
Pour définir la profondeur de durée d'impulsion des ondes de chacun des oscillateurs VCO1 et 2, laquelle est définie par la source de modulation des durées d'impulsion (PWM src). Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, plus la valeur augmente plus les changements de durée de l'impulsion sont importants. Des valeurs négatives inversent la forme d'onde du signal de phase à partir de la source.

❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

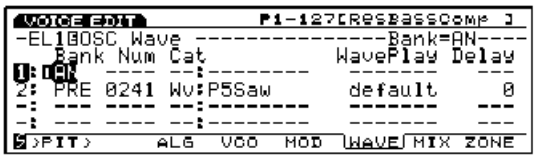
■ **PWM Src (Source de modulation de durée d'impulsion)**
Pour définir l'onde source qui modulera la durée d'impulsion des ondes de l'oscillateur VCO1 et 2. La durée d'impulsion est modulée par la forme d'onde du signal de source qui a été sélectionnée ici.

❑ **Réglages:** fixed (fixe), PEG (générateur d'enveloppe de hauteur), FEG (filtre de générateur d'enveloppe), LFO1 (oscillateur basses fréquences 1, LFO2 (oscillateur basses fréquences 2), LFO2p (oscillateur basses fréquences 2p (phase), LFO2f (oscillateur basses fréquences) (rapide)

REMARQUE Réglée sur "fixed", la modulation reste inchangée dans le temps.

REMARQUE L'oscillateur basses fréquences 2 phase (LFO2p) retarde l'onde LFO2 de 60 degrés. L'oscillateur basses fréquences 2 rapide (LFO2f) accélère légèrement le cycle de l'oscillateur LFO2.

[F6]: WAVE (ONDE)



■ **Bank (Banque)**
Lorsque vous sélectionnez la sonorité AN(Poly) + AWM ou AN + FDSP au menu COM PARAM (expliqué plus haut), la première onde d'élément est toujours AN. Lorsque vous sélectionnez Analog Layer, c'est toujours le premier et le deuxième éléments qui seront AN. Les deux ou trois autres élément pourront être utilisés comme éléments AWM.

❑ **Réglages:** AN, off (désactivé)

REMARQUE Contrairement au générateur de son AWM, les numéros (numéro d'onde) ne sont pas accessibles dans l'élément AN. Le mode de boucle et le retard à l'enfoncement de touche (KeyOn Delay) sont également désactivés ; des traits d'union (---) sont affichés à la place de ces paramètres.

[F7]: MIX (Mixage)

Les paramètres disponibles sont les mêmes que pour l'élément AWM (page 81).

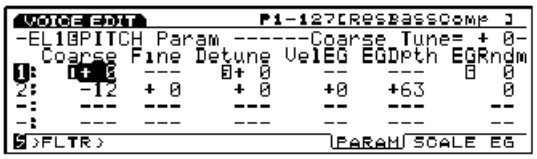
[F8]: ZONE

Les paramètres disponibles sont les mêmes que pour l'élément AWM (page 82).

[F3]: PITCH (Paramètres de hauteur de son)

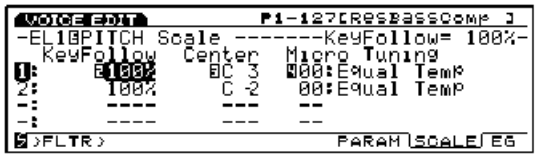
[F6]: PARAM (Paramètres)

L'élément AN se définit avec les paramètres accordage approximatif, désaccordage et aléatoire. Les réglages disponibles sont les mêmes que pour les éléments AWM (voir page 83). Tous les autres paramètres sont désactivés et remplacés par des traits d'union (---) sur l'écran.



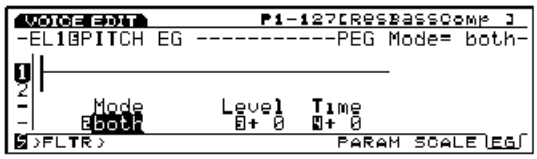
[F7]: SCALE (Echelle)

Pour définir l'échelle de hauteur de son de l'élément AN. Les paramètres disponibles sont les mêmes que pour l'élément AWM (page 83).



[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

Quand vous sélectionnez l'élément AN à partir de la page d'écran PEG (générateur d'enveloppe de hauteur), vous obtenez la page d'écran suivante.



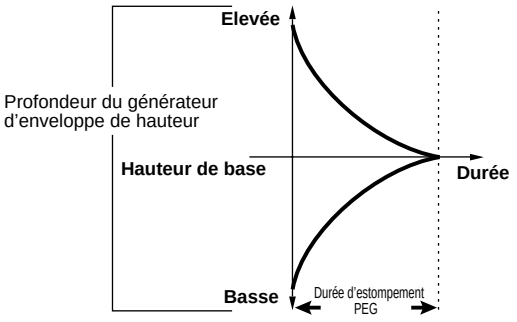
■ **PEG (Mode générateur d'enveloppe de hauteur)**
Pour sélectionner l'oscillateur de contrôle de tension (VCO) qui sera affecté par le générateur d'enveloppe de hauteur de son (PEG).

❑ **Réglages:** VCO1, VCO2, (les deux) (VCO1 and VCO2)

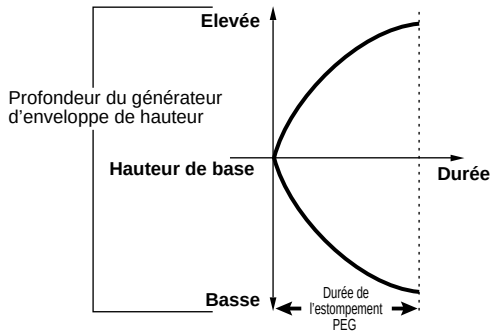
■ **PEG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur de son)**
Pour définir la variation de hauteur de son du générateur d'enveloppe par demi-ton. Lorsque l'estompement du PEG est réglée sur une valeur positive (explications ci-dessous), la profondeur du PEG correspondra à la hauteur de son atteinte immédiatement après que la note est jouée. De même, lorsque l'estompement du PGE est réglée sur une valeur négative, la profondeur correspondra à la dernière hauteur de son qui suit la modification de la hauteur de base (voir graphique ci-dessous). Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, la hauteur du son s'élève à mesure que les valeurs augmentent, et s'il est réglé sur une valeur négative, le hauteur de son baisse à mesure que la valeur augmente. Réglée sur "0" la hauteur de son de base est maintenue et aucun changement de hauteur ne se produira.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 (hauteur de son de base) ~ +63

PEG Decay = Réglage positif



PEG Decay = Réglage négatif



■ **PEG Decay Time (Durée d'estompement du générateur d'enveloppe de hauteur)**
Pour définir la durée de l'estompement du générateur d'enveloppe de hauteur. Réglé sur une valeur positive, ce réglage détermine le temps nécessaire au son pour, à partir du niveau de profondeur du PEG, atteindre sa hauteur de base. Quand une valeur négative est appliquée, il détermine le temps nécessaire au son pour, à partir de sa hauteur de base, atteindre le niveau de profondeur de PEG qui a été défini.

❑ **Réglages:** -64 (0.3 millièmes de seconde) ~ +63 (10.6 millième de seconde)

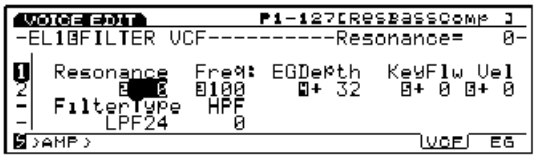
REMARQUE Le rapport entre la profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur et l'estompement est illustré au graphique de variation de hauteur de son.

[F4]: FILT (Filtre)

Quand vous choisissez un élément AN, deux types de menu s'affichent pour régler les paramètres du filtre.

[F7]: VCF (Filtre de contrôle de tension)
[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

[F7]: VCF (Filtre de contrôle de tension)



Pour régler les paramètres du filtre de contrôle de tension (VCF). Ce filtre affecte la structure harmonique de l'onde de l'oscillateur de contrôle de tension (VCO) du fait qu'il laisse passer une gamme spécifique de fréquences et élimine les autres. Pour modifier le timbre musical, il existe différents types de filtre. Le générateur d'enveloppe de filtre, comme nous le verrons plus tard, s'utilise également pour modifier la façon dont le timbre musical sera modifié dans le temps.

■ **Resonance (Résonance)**
Pour définir la force de l'effet de résonance. Le réglage détermine le montant de l'amplification de résonance dans le voisinage de la fréquence de coupure et crée un son tout à fait original.

❑ **Réglages:** -12 ~ 0 ~ +102

■ **FilterType (Type de filtre)**
Pour sélectionner le type de filtre.

❑ **Réglages:** LPF24 (filtre passe-bas 24), LPF18 (filtre passe-bas 18), LPF12 (filtre passe-bas 12), BPF (filtre passe-bande), HPF (filtre passe-haut), BEF (filtre d'élimination de bande)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant chaque type de filtre, voir page 86.

■ **Cutoff Freq (Fréquence de coupure)**
Pour définir la fréquence de coupure.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **HPF Freq (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)**
Pour définir la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Seules les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure passent, les autres sont éliminées. Plus la valeur est grande, plus la fréquence de coupure est élevée, ce qui donne un son plus clair. Ce filtre passe-bande a un fonctionnement séparé du filtre sélectionné aux paramètres de type de filtre.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

REMARQUE Les concepts généraux des filtres passe-bande sont expliqués à la page 89.

■ **Freq EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de fréquence)**
Pour définir la profondeur des variations de la fréquence de coupure dans le temps. Plus la valeur est importante, plus la variation sera importante. Réglé sur une valeur négative, ce paramètre donne une enveloppe de forme inversée.

❑ **Réglages:** -127 ~ 0 ~ +128

■ **Freq K.Follow (Suivi au clavier de la fréquence)**
Pour définir le suivi de la fréquence de coupure au clavier. Cette fonction permet de régler la fréquence de coupure sur les notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la fréquence de coupure est élevée. Lorsqu'elle est réglée sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la fréquence de coupure est élevée.

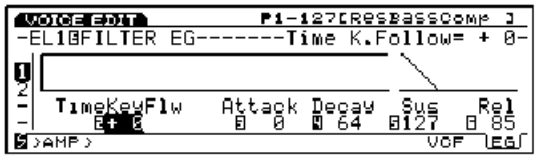
❑ **Réglages:** -32 ~ +63

■ **Freq Vel Sens (Sensibilité à la vélocité de fréquence)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de la profondeur du générateur d'enveloppe de filtre. Le timbre musical est modifié en fonction de la pression donnée sur chaque touche. L'effet peut être modifié avec les réglages du générateur d'enveloppe de filtre.

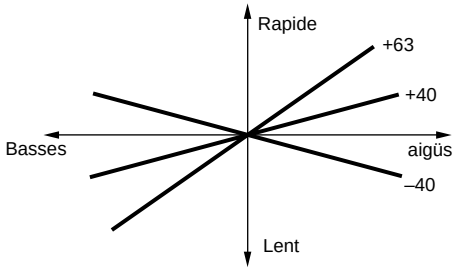
❑ **Réglages:** -64 ~ +63

[F8]: EG (Générateur d'enveloppe de filtre)

Pour définir le générateur d'enveloppe de filtre de l'élément AN. Ceci permet de contrôler le changement de timbre musical qui s'opère dans le temps, entre le moment où la note est jouée et le moment où elle est relâchée. Cette fonction est applicable aux filtres VCF 1 et 2 (filtre de contrôle de tension 1 et 2).



■ **Time K.Follow (Suivi au clavier de la durée)**
Pour définir le suivi de la durée de l'élément AN au clavier. Cette fonction permet d'assujettir la vitesse de variation de timbre dans le temps à la note jouée au clavier. Plus la note jouée est basse, plus la variation dans le temps sera lente alors qu'en revanche une note aigüe donnera une variation plus rapide dans le temps. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.



❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

■ **Attack Time (Temps d'attaque)**
Pour définir le temps qu'il faudra à une note pour atteindre le niveau de fréquence de coupure maximum à partir du moment où elle est jouée au clavier.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Decay Time (Temps d'estompement)**
Pour définir la durée d'estompement entre le niveau de fréquence de coupure maximum et le niveau de soutien (sustain).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Sustain Level (Niveau de soutien)**
Ceci permet de définir le niveau auquel sera maintenue la fréquence de coupure pendant tout le temps que la touche est enfoncée (activée) une fois qu'alle a dépassé la durée d'estompement.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Release Time (Durée de relâchement)**
Pour définir le temps qu'il faut au signal pour atteindre la valeur initiale "0", une fois que la touche est relâchée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

[F5]: AMP (Amplitude)

Trois types de menu sont disponibles lorsque vous sélectionnez un élément AN.

[F6]: PARAM (Paramètres)
[F7]: MIX (Mélangeur)
[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

[F6]: PARAM (Paramètres)

Les réglages sont les mêmes que pour un élément AWM (voir page 96).

[F7]: MIX (Mélangeur)

Pour déterminer les réglages qui se rapportent au volume de l'oscillateur de contrôle de tension VCO1 et VCO2. Il est possible de contrôler la balance (mélange) des oscillateurs VCO1 et 2, le niveau des signaux du modulateur en anneaux.

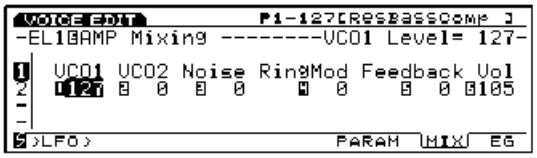
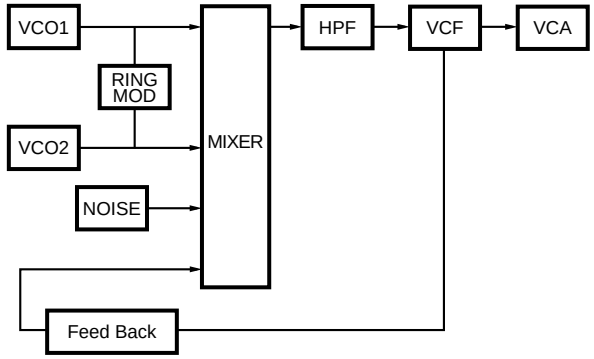


Diagramme fonctionnel



■ **VCO1 Level (Niveau de l'oscillateur VCO1)**
Pour définir le niveau de signal de l'onde envoyée par l'oscillateur VCO1 vers le mélangeur. Si vous n'utilisez pas de signal VCO1, réglez le niveau sur "0."

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **VCO2 Level (Niveau de l'oscillateur VCO2)**
Pour définir le niveau de signal de l'onde envoyée par l'oscillateur VCO2 vers le mélangeur. Si vous n'utilisez pas de signal VCO2, réglez le niveau sur "0."

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Noise Level (Niveau de parasite)**
Pour définir le niveau de parasite du signal envoyé entre l'unité de bruit et le mélangeur. Si vous n'utilisez pas de signal bruit, réglez le niveau sur "0."

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

REMARQUE Vous pouvez utiliser un signal de parasite pour créer des effets spéciaux originaux. Pour cela il faut appliquer différents types de filtres au signal de bruit, par exemple le filtre de contrôle de tension ou le filtre passe-haut.

■ **Ring Mod Level (Niveau du modulaeur en anneau)**
Pour définir le niveau du signal envoyé par le modulateur en anneau vers le mélangeur. Si vous n'utilisez pas de signal de modulateur en anneau, réglez le niveau sur "0."

REMARQUE Le modulateur en anneau combine les ondes des oscillateurs VCO1 et VCO2 et produit une association de l'ensemble des fréquences de chaque oscillateur. Lorsque vous attribuez une valeur importante à ce paramètre, vous obtenez des sons à intervalles dissonants avec un effet métallique ou assonant. Pour plus de renseignements concernant le modulateur en anneau.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Feedback Level (Niveau de feedback)**
Pour définir le niveau du signal de feedback émis par l'amplificateur et renvoyé en boucle dans l'entrée du mélangeur. Vous obtiendrez un son plus ou moins gras selon le volume de feedback.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

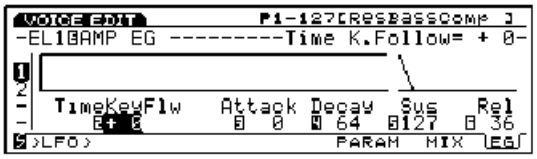
REMARQUE Le feedback doit être utilisé doucement et avec précaution. Trop de feedback provoque l'émission de fréquences extrêmement hautes qui nuisent à vos haut-parleurs.

■ **Volume**
Pour définir le volume de sortie de l'amplificateur. Ceci détermine le volume de sortie réel de l'onde de l'élément AN. (Le signal passera par toute la chaîne d'effets).

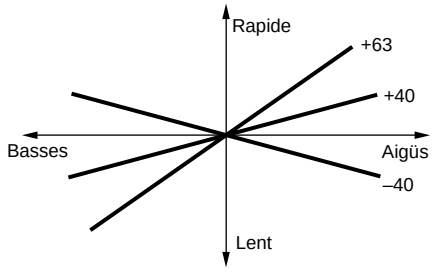
❑ **Réglages:** 0 ~ 127

[F8]: EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

Pour définir le générateur d'enveloppe d'amplitude de l'élément AN. Ceci permet de déterminer la variation de volume qui s'opère dans le temps entre le moment où la touche est jouée et le moment où elle est relâchée.



■ **Time K.Follow (Suivi au clavier de la durée)**
Pour définir le suivi de la durée au clavier de l'élément AN. Cette fonction permet de régler la vitesse de changement de volume dans le temps en fonction des notes jouées au clavier. Plus la note est jouée basse, plus le changement sera lent alors qu'une note aiguë donnera un changement plus rapide. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.



❑ **Réglages:** -64 ~ + 63

■ **Attack Time (Temps d'attaque)**
Pour définir le temps qu'il faut à la note pour atteindre le volume maximum à partir du moment où elle est jouée au clavier.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Decay Time (Temps d'estompement)**
Pour définir la durée d'estompement entre le volume maximum et le niveau de soutien.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Sustain Level (Niveau de soutien)**
Pour définir le niveau de soutien d'une note qui est le niveau auquel elle est maintenue une fois que la durée d'estompement est dépassée, et ce pendant tout le temps que la touche est enfoncée (activée).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Release Time (Temps de relâchement)**
Ceci permet de régler le temps qu'il faudra pour que le signal atteigne la valeur "0", une fois que la touche est relâchée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

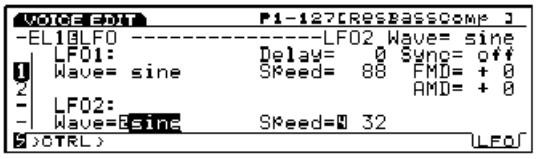
[F6]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

Quand on sélectionne l'élément AN on a accès au menu de réglage de l'oscillateur de basses fréquences.

[F8]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

[F8]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

Pour définir l'oscillateur basses fréquences de l'élément AN. L'oscillateur basses fréquences génère des signaux de basses fréquences en dehors du champ d'audibilité, lesquels peuvent moduler des aspects spécifiques d'une voix. Si vous appliquez une onde LFO (forme de modulation) sur l'oscillateur de contrôle de tension (hauteur de son), sur le filtre ou sur l'amplitude, vous créez des effets tels que le vibrato, le wahwah, le trémolo, respectivement. Il y a deux oscillateurs basses fréquences (LFO1 et LFO2).



■ **LFO1 Wave (Onde de l'oscillateur basses fréquences 1)**
Pour sélectionner l'onde de l'oscillateur basses fréquences 1. Vous pouvez créer différents types de sons modulés (cycliques) selon l'onde que vous sélectionnerez. 21 types d'ondes sont disponibles.

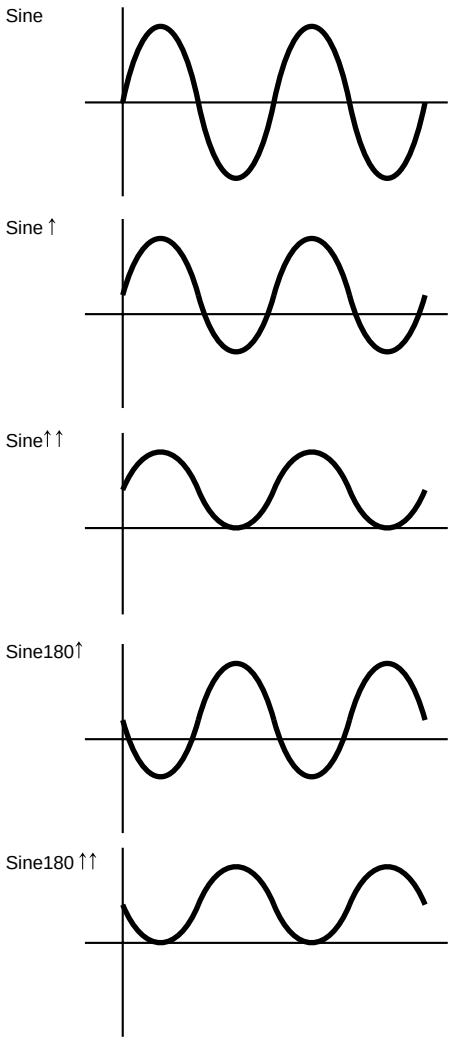
❑ **Réglages:** sine, sine↑, sine↑↑, sine180↑, sine180↑↑, tri, tri↑, tri↑↑, tri180↑, tri180↑↑, squ, squ↑↑, aqu180↑↑, saw dwn, saw dwn↑↑, saw up, saw up↑↑, s/h, s/h↑↑, s/h2, s/h2↑↑

REMARQUE L'oscillateur de contrôle de tension VCO1 et 2, le filtre et l'amplitude sont modulables simultanément à partir de l'oscillateur LFO1.

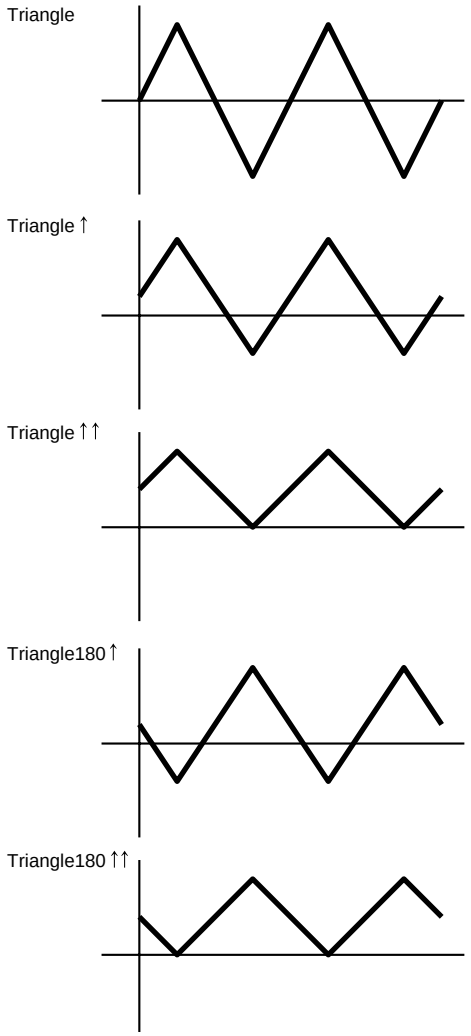
REMARQUE Les réglages qui concernent la modulation de l'oscillateur VCO1 et 2 peuvent être introduits à partir de la page d'écran OSC MOD (voir page 116).

Nous indiquons ci-dessous la liste des formes d'ondes de base pour chaque forme d'onde du signal.

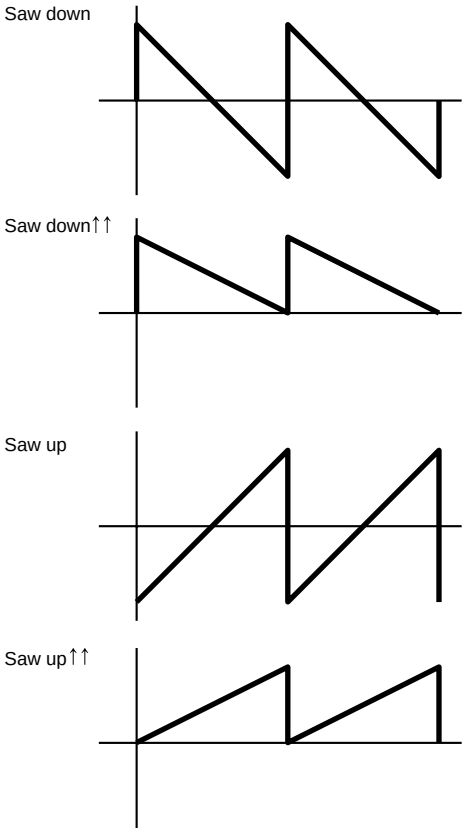
Sine Wave (onde sinusoïdale)



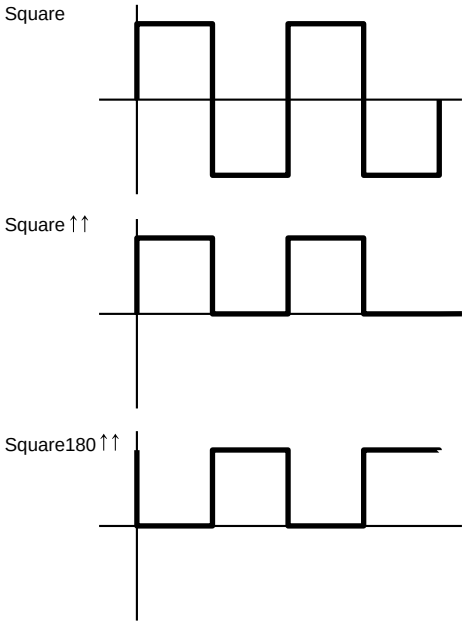
Tri (Onde triangulaire)



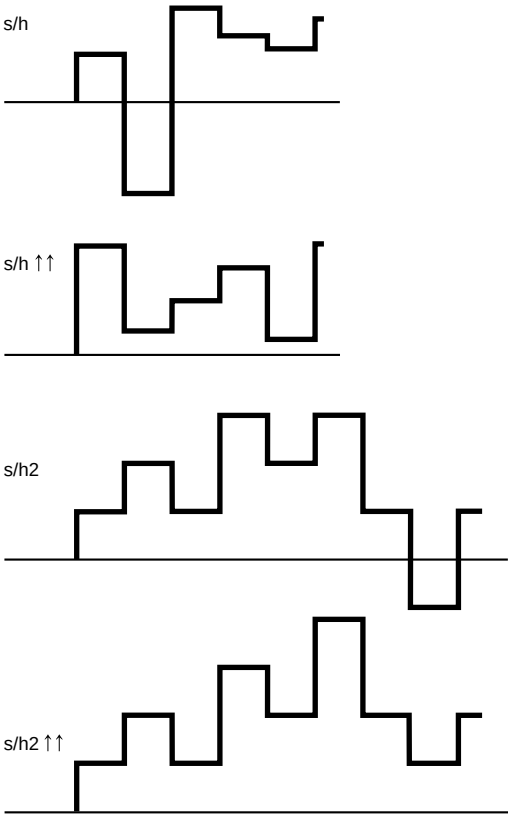
Saw (Onde en dent de scie)



Squ (Onde carrée)



s/h (Onde échantillon & Maintien)



■ **LFO1 Delay (Retard LFO1)**
Pour définir le retard souhaité entre le moment où le clavier est frappé et le moment où la modulation LFO commence. Plus la valeur est grande, plus le retard sera important. Pour plus de renseignements, reportez-vous au graphique du concept de retard, page 100.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **LFO1 Speed (Vitesse de LFO1)**
Pour définir la vitesse de l'onde LFO1. Plus la valeur est importante, plus l'onde est rapide. Pour plus de renseignements, voir le graphique sur le concept de vitesse, page 101.

❑ **Réglages:** 0 ~ 255

■ **LFO1 Sync (Synchronisation LFO1)**
Pour définir si la phase de l'onde LFO1 doit être rétablie ou non lorsque les notes sont jouées au clavier. Dans le schéma ci-dessous, la phase de l'onde LFO est rétablie, mais si vous ne voulez pas qu'elle le soit, réglez sur "off" (désactivé).

❑ **Réglages:** on (activée), off (désactivée)

REMARQUE Pour plus de renseignements sur les nouveaux réglages de phase, voir page 103.

■ **LFO1 FMD (Modulation de fréquence LFO1)**
Pour déterminer dans quelle mesure l'oscillateur LFO1 affectera la fréquence de coupure de filtre. Plus la valeur est grande, plus le degré de modification de fréquence de coupure est important. Si ces paramètres sont réglés sur des valeurs négatives, la phase de l'oscillateur LFO1 est inversée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **LFO1 AMD (Modulation d'amplitude de l'oscillateur LFO1)**
Pour déterminer dans quelle mesure l'oscillateur LFO1 affectera le volume. Plus la valeur est importante, plus le degré de variation du volume est important. Si vous réglez sur des valeurs négatives, la phase de l'oscillateur LFO1 sera inversée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **LFO2 Wave (Onde de l'oscillateur basses fréquences 2)**
Pour sélectionner le signal d'onde de l'oscillateur LFO2. Si vous utilisez l'onde sélectionnée ici, vous pouvez appliquer une modulation à l'oscillateur de contrôle de tension 1 ou 2 pour créer un vibrato. Deux signaux de forme d'onde sont disponibles.

❑ **Réglages:** sine (sinusoïdale), tri (triangulaire)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les ondes sinusoïdales et triangulaires, voir page 121.

REMARQUE Les réglages se rapportant à la modulation des oscillateurs VCO1 et 2 peuvent être effectués à partir de la page d'écran OSC MOD (voir page 116).

■ **LFO2 Speed (Vitesse LFO2)**
Pour régler la vitesse de l'onde LFO2. Plus la valeur est importante plus la vitesse est accélérée. Pour plus de renseignements, voir le graphique du concept de vitesse à la page 101.

❑ **Réglages:** 0 ~ 255

[F7]: CTRL (Contrôleur)

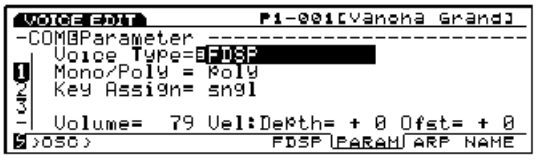
[F8]: SET (Jeu de contrôleurs)

"Velocity" est ajouté au paramètre Src (source). Vous pouvez contrôler les paramètres de destination (dest) en fonction de la vélocité du clavier. Les paramètres de destination disponibles vont de 79 à 120. Pour plus de renseignements reportez-vous à la liste des contrôleurs du manuel "liste des données."

FDSP (Formulated Digital Sound Processing)

Lorsque vous sélectionnez le type de voix FDSP ou AN + FDSP (EX5/5R) à partir du menu PARAM (paramètres communs COM), le menu FDSP, accessible avec la touche [F5], s'ajoute en bas l'écran Chacun des quatre éléments AWM du mode FDSP et les trois éléments AWM du mode AN + FDSP utilisent l'unité FDSP pour la création de voix.

REMARQUE Grâce à un processeur de grande précision, le FDSP apporte une nouvelle dimension à la création de voix, offrant des possibilités jusqu'alors inaccessibles avec des effets conventionnels. Pour plus de précisions concernant le concept FDSP, voir page 34.



REMARQUE Le mode AN + FSDP n'est pas disponible sur le modèle EX7.

[F5]: FDSP

Une fois que vous avez sélectionné le mode FDSP (ou Analogique + FDSP), appuyez sur [F5] pour afficher la page d'écran du sous-menu FDSP.



■ ElmSw (Bouton d'élément)

Ce bouton sert à activer ou désactiver la sonorité FDSP pour chaque élément AWM.

❑ **Réglages:** activé ou désactivé pour chaque élément, 1 ~ 4 (dans le cas du mode AN + FDSP, élément 2 ~ 4)

■ Type

Pour définir le type de FDSP qui sera utilisé. Toute une variété de modes FDSP, à commencer par le simulateur de capteur de guitare, permettent de nouvelles créations sonores. Les paramètres diffèrent selon le type de FDSP sélectionné.

❑ **Réglages:** 01: EP Pickup (Capteur de piano électrique)
02: EG Pickup (Capteur de guitare électrique)
03: Water (Effet d'eau)
04: PWM (Modulation de la durée des impulsions)
05: Flange (Effet de flanger)
06: Phaser (Effet de phase)
07: Self FM (Auto modulation de fréquence)
08: Tornado (Effet de tornade)
09: Ring Mod (modulateur en anneau)
10: Sesmic (Effet gras)

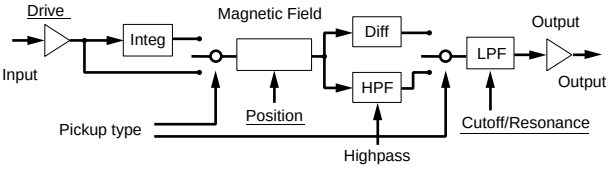
REMARQUE Le type FDSP sélectionné ici sera appliqué de façon égale à tous les éléments AWM activés.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les paramètres de chaque FDSP, voir la liste des paramètres FDSP répertoriés dans le manuel "Liste de Données."

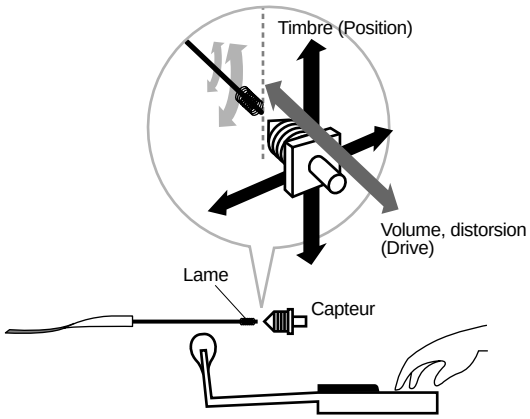
Explication des différents types de FDSP

01: EP Pickup (Capteur de piano électrique)

Le capteur du piano électrique imite le capteur électromagnétique d'un piano électrique. Il est formé de la manière suivante. Dans un premier temps, le signal sonore envoyé à l'unité FDSP est converti en vibrations de lame d'un piano électrique. Ensuite, cette vibration est détectée par le capteur en face de la lame. Le signal ainsi détecté est modifié et reproduit avec les caractéristiques de fréquence propres à un capteur électromagnétique. Ce système incorpore la technologie d'accoustique virtuelle Yamaha.



REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).



■ Pickup Type (Type de capteur)

Pour définir le type de capteur. Il y a en trois types : normal, intégré et différencié.

❑ **Réglages:**

normal:
produit une légère simulation.

intégré:
produit une simulation physiquement correcte ; rapport entre la vibration de la lame et le flux magnétique du capteur.

différencié:
produit une simulation qui met les aigus en relief.

■ Drive

Pour définir l'amplitude de la vibration de la lame ou la distance entre la lame et le capteur. Plus la valeur est élevée, plus le changement de timbre sera affecté par les variations de volume du signal d'entrée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Drive K.Flw(Suivi au clavier du drive)

Pour définir le suivi au clavier du drive d'une voix. Cette fonction contrôle le le drive en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée est aiguë, plus la modification de timbre est importante. Sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la modification de timbre est importante.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ BP Low (Point de coupure bas)

Pour définir les points de coupure qui affectent les paramètres de position et de niveau de sortie en fonction du changement de hauteur de son, pour des valeurs de note en dessous de C3 (Do 3). Les valeurs peuvent être définies par intervalles de demi-tons à partir de Do 3, considéré comme valeur 0.

❑ **Réglages:** -48 (= Do-1) ~ 0 (= Do 3)

■ **BP High (Point de coupure haut)**
Pour définir les points de coupure qui affectent les paramètres de position et de niveau de sortie en fonction du changement de hauteur de son, pour des valeurs de notes en dessus de C3 (Do 3). Les valeurs peuvent être définies par intervalles de demi-tons à partir de Do 3, considéré comme valeur 0.

❑ **Réglages:** 0 (=Do 3) ~ +48 (=Do 7)

■ **Position**
Pour définir l'espace entre la position de la lame et le centre du capteur qui modifie les harmoniques. Plus la valeur est élevé, plus l'espace est éloigné du centre.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Pos High Kf (Suivi au clavier de la position haute)**
Pour décaler la position sur la gamme des notes qui se situent en dessus du point de coupure haut. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus l'écart est important. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée est aiquë, plus l'écart est faible.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Pos Hmid Kf (Suivi au clavier de l'espace position de référence-haute)**
Pour décaler la position sur la gamme des notes qui se situent entre Do3 et le point de coupure haut.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Pos Lmid Kf (Suivi au clavier de l'espace position de référence-basse)**
Pour décaler la position de la gamme de notes qui se situent entre Do3 et le point de coupure bas. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est basse, plus l'écart est faible ; réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est grave, et plus l'écart est important.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Pos Low Kf (Suivi au clavier de la position basse)**
Pour décaler la position sur la gamme des notes qui se situent en dessus du point de coupure bas.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Out Level (Niveau de Sortie)**
Pour définir le niveau de sortie du capteur.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Out High Kf (Suivi au clavier du niveau de sortie haut)**
Pour décaler les variations du niveau de sortie du capteur pour les notes qui se situent en dessus du point de coupure haut. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la variation du niveau de sortie est grande. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est grave, plus la variation du niveau de sortie est grande.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Out Hmid Kf (Suivi au clavier du niveau entre position de référence et haut)**
Pour décaler les variations du niveau de sortie du capteur pour les notes qui se situent entre Do3 et le point de coupure supérieur. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la variation du niveau de sortie est grande. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est grave, plus la variation du niveau de sortie est grande.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Out Lmid Kf (Suivi au clavier du niveau entre position de référence et bas)**
Pour décaler les variations du niveau de sortie du capteur pour les notes qui se situent entre Do3 et le point de coupure bas. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est basse, plus la variation du niveau de sortie est faible. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est grave et plus la variation du niveau de sortie est grande.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Out Low Kf (Suivi au clavier du niveau de sortie bas)**
Pour décaler les variations du niveau de sortie du capteur pour les notes qui se situent en dessous du point de coupure bas.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **HPF (Filtre passe-haut)**
Pour définir la fréquence de coupure de la gamme inférieure des signaux de sortie du capteur. Cependant, ce réglage n'existe pas si vous avez sélectionné le type de capteur "différencié."

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ HPF K.Flw (Suivi au clavier du filtre passe-haut)

Pour définir le suivi au clavier des fréquences de coupure du filtre passe-haut. Ce paramètre permet de règler les variations de la fréquence de coupure en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est grave, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur " + 32," le suivi au clavier est de 100 % et la fréquence de coupure est modifiée proportionnellement à la hauteur du son.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ Freq (Frequence)

Pour définir la fréquence à laquelle le filtre passe-bas qui simule l'induction (capacité électrique de l'inducteur) du capteur électromagnétique est coupé. La fréquence de coupure du filtre n'a aucun rapport avec celle du filtre passe-haut ci-dessus.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Freq K.Flw (Suivi au Clavier de la fréquence)

Pour définir le suivi au clavier des fréquences. Ce paramètre permet de régler la variation de la fréquence de coupure en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur " + 32", le suivi au clavier est de 100 %, et la fréquence de coupure est modifiée proportionnellement à la hauteur du son.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ Resonance (Résonance)

Pour définir la qualité de résonance du capteur électromagnétique. Ces réglages permettent de régler l'amplification de la résonance autour de la fréquence de coupure définie au paramètre Freq.

❑ **Réglages:** 0 ~ 31

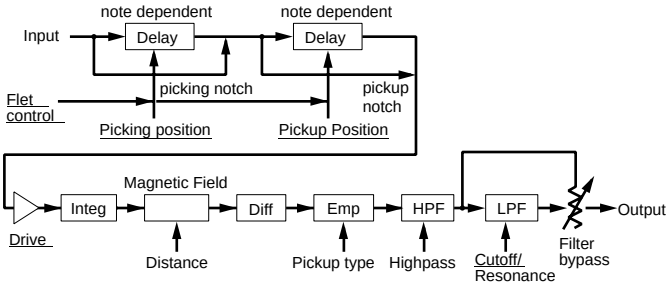
■ Pan (Panoramique)

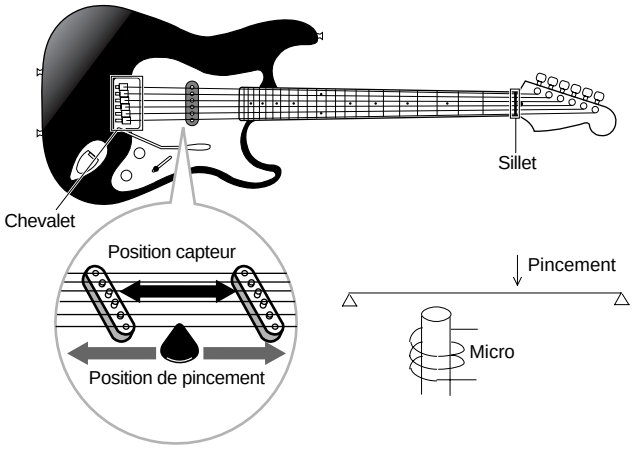
Pour régler le panoramique des FDSP sélectionnés. Cette fonction détermine la position de chaque FDSP à gauche et à droite du spectre stéréophonique.

❑ **Réglages:** L63 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

02: EG Pickup (Capteur de guitare électrique)

Le capteur de guitare électrique imite le capteur électromagnétique d'une guitare électrique : changement de tonalité dus à la position de pincement et à la position du capteur, et caractéristiques d'un capteur électromagnétique. Le capteur de guitare électrique est formé de la manière suivante. Dans un premier temps, le signal sonore envoyé à l'unité FDSP est converti en une vibration de corde. Ensuite, cette vibration est détectée par le capteur. Le signal ainsi détecté est modifié et reproduit avec les caractéristiques de fréquence propres à un capteur électromagnétique. Ce système incorpore la technologie d'acoustique virtuelle Yamaha.





REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

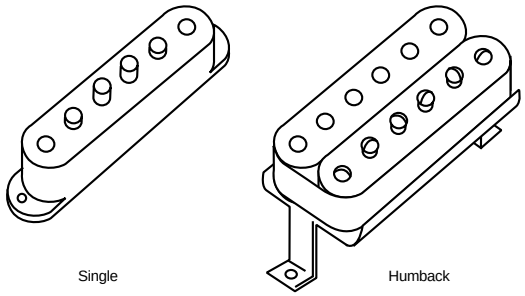
■ Pickup Type (Type de capteur)

Pour définir le type de capteur. Il en existe deux sortes, simples (simple bobinage) et Humback (double bobinage).

❑ **Réglages:**

single:
Produit un son clair et brillant, une des caractéristiques des capteurs à bobinage simple.

humback:
Produit un son doux et chaud propre aux capteurs “humback.”



Single Humback

■ Coarse (Réglage approximatif)

Pour définir la hauteur de base du signal d’entrée en demi-ton. La valeur “0” produit une hauteur de son égale à Do3 = 261,63Hz.

❑ **Réglages:** -24 ~ 0 (C3) ~ +24

■ Picking Pos (Position de pincement)

Pour définir la position de pincement. Une valeur “0” correspond à une attaque des cordes de la guitare au niveau du chevalet, et “127” au niveau de la rosace.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Picking P Kf (Suivi au clavier de la position de pincement)

Pour définir le suivi au clavier de la position de pincement. Ce paramètre permet de modifier le chaugemeur de timbre hauteur de son en fonction de la position de pincement des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus le pincement se rapproche du sillet. Réglé du une valeur négative, plus la note est basse, plus le pincement se rapproche du sillet.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ PickingNotch (Cran de pincement)

Pour définir la position de pincement entraînant des changements de tonalités. Réglé sur une valeur positive, les effets physiquement corrects s’obtiennent aux alentours des valeurs maximum. Un réglage sur des valeurs négatives permet d’obtenir des effets physiquement impossibles. La valeur “0” ne donne aucun changement de timbre.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +32

REMARQUE Réglé sur ”0” les paramètres Picking Pos, Picking P Kf, Pickup Pos et Pickup P Kf sont désactivés.

■ Pickup Pos (Position de capteur)

Pour définir la position du capteur. La valeur “0” place le capteur à hauteur du chevalet alors que la valeur “127” le place au niveau de la rosace.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Pickup P Kf (Suivi au clavier de la position de capteur)

Pour définir le suivi au clavier de la position de capteur. Cette fonction permet de modifier le changement de timbre des notes jouées au clavier en fonction de la position de capteur. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la position du capteur se déplace vers le sillet. Réglée sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la position de captage se rapproche du sillet.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Pickup Notch (Bord d’attaque du capteur)

Pour définir la position du capteur qui entiaîne des changements de tonalités. Réglé sur une valeur positive, les effets physiquement corrects s’obtiennent aux alentours des valeurs maximum. Un réglage sur des valeurs négatives permet d’obtenir des effets physiquement impossibles. La valeur “0” ne donne aucun changement de timbre.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +32

■ Drive

Pour définir l’amplitude de la vibration des cordes. Plus la valeur est élevée, plus le changement de timbre sera affecté par les variations de volume du signal d’entrée.

❑ **Réglages:** -48 ~ 0 ~ +48

■ Distance

Pour définir la distance entre le capteur et les cordes. Plus la valeur est faible (la distance est courte), plus le niveau de sortie du bruit est élevé, et la distorsion du capteur électromagnétique accentuée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Output (Sortie)**
Pour définir le niveau de sortie du capteur.

❑ **Réglages:** -48 ~ 0 ~ +48

■ **Output KFlw (Suivi au clavier du niveau de sortie)**
Pour définir le suivi au clavier du niveau de sortie. Ce paramètre permet de régler le niveau de sortie du capteur en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la variation du niveau de sortie est grande. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est grave, plus la variation du niveau de sortie est grande.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **HPF (Filtre passe-haut)**
Pour définir la fréquence à laquelle la bande passante basse du capteur est coupée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **HPF K.Flw (Suivi au Clavier du filtre passe-haut)**
Pour définir le suivi au clavier de la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Ce paramètre permet de régler les variations de fréquence de coupure en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est grave, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur "+32," le suivi au clavier est de 100% et la fréquence de coupure est modifiée proportionnellement à la hauteur du son.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ **Freq (Fréquence)**
Pour définir la fréquence de coupure du filtre passe-bas, afin de simuler les caractéristiques d'induction (capacité électrique d'une bobine) d'un capteur électromagnétique. (Cette fréquence de coupure de filtre n'a aucun rapport avec celle du filtre passe-haut ci-dessus.)

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Resonance (Résonance)**
Pour définir la qualité de résonance du capteur électromagnétique. Ces réglages déterminent l'amplification de la résonance autour de la fréquence de coupure définie au paramètre Freq.

❑ **Réglages:** 0 ~ 31

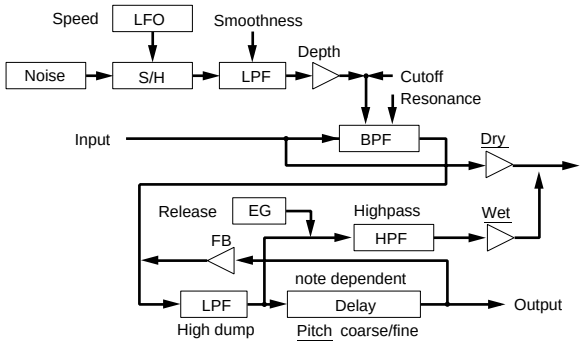
■ **Filter Bypass (Filtre de Dérivation)**
Pour définir le montant (pourcentage) de dérivation du filtre de fréquence ci-dessus.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127 (=100%)

■ **Pan (panoramique)**
Ce panoramique est le même que celui du capteur de piano électrique. Pour plus de renseignements, voir page 126.

03: Water (Effet d'eau)

Le FDSP utilise une algorithme unique pour modifier le signal d'entrée en un bruit d'eau. L'effet d'eau qui coule est créé lorsque le filtre de modulation de l'oscillateur basse fréquence, "Echantillon et maintien" est appliqué au signal d'entrée. Lorsque le signal passe sur les cordes résonnantes qui correspondent à chaque hauteur de son, on créé un effet de hauteurs de son multiples.



REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

■ **Pitch Coarse (Hauteur de son approximative)**
Pour définir la hauteur de son de base du signal d'entrée par demi-tons. La valeur "0" correspond à la note Do3 = 261,63Hz.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 (Do 3) ~ +63

■ **Pitch Fine (Hauteur de son précise)**
Pour régler au centième la hauteur de son de base des cordes résonnantes.

❑ **Réglages:** -50 ~ 0 ~ +50

■ **KeyFollow (Suivi au clavier)**
Pour définir le suivi au clavier de la hauteur de son des cordes résonnantes. Ce paramètre permet de modifier la hauteur de son des cordes résonnantes en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la modification de hauteur de son des cordes s'intensifie. Réglé sur une valeur négative, plus la note est jouée basse, plus la modification de hauteur de son des cordes résonnantes s'intensifie. Réglé sur +32, le suivi au clavier est de 100%, et la modification de hauteur de son est proportionnelle à la hauteur de son de la note jouée au clavier. La valeur 0 donne une hauteur de son fixe pour les cordes résonnantes.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ **Freq (Fréquence)**
Pour définir la fréquence de référence pour la modulation du filtre LFO “Echantillon et Maintien” (Sample & Hold).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Freq K.Flw(Suivi au clavier de la fréquence)**
Pour définir le suivi au clavier de la fréquence de référence du filtre de modulation. Ce paramètre permet de modifier la fréquence centrale en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la fréquence de référence est élevée. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la fréquence de référence est élevée.

❑ **Réglages:** -15 ~ 0 ~ +15

■ **Resonance (Résonance)**
Pour définir l’amplitude de résonance du filtre. Ces réglages déterminent la quantité d’amplification de la résonance autour de la fréquence de référence définie au paramètre Freq.

❑ **Réglages:** 0 ~ 63

■ **Freq Mod (Modulation de fréquence)**
Pour définir la profondeur de modulation de filtre. Plus la valeur est grande, plus la fréquence de référence est modulée. La valeur “0” ne donne aucun effet.

❑ **Réglages:** 0 ~ 63

■ **Mod Speed (Vitesse de modulation)**
Pour définir la vitesse des variations de la modulation du filtre LFO Echantillon et Maintien. Plus la valeur est grande, plus la modulation est rapide. Ceci vous permet d’obtenir un son qui donnera l’impression que l’eau court.

❑ **Réglages:** 2 ~ 200

■ **Mod Smooth (Modulation régulière)**
Pour définir la régularité du rythme du filtre de modulation LFO Echantillon et Maintien. Plus la valeur est grande, plus le degré de “viscosité” est élevé.

❑ **Réglages:** 0 ~ 63

■ **Feedback**
Pour définir l’amplitude de résonance des cordes résonnantes. Plus la valeur est grande, plus la hauteur de son est nette. Cependant, si la valeur est trop augmentée, l’impression du bruit de l’eau disparaît.

❑ **Réglages:** 0 ~ 63

■ **Feedback Kf (Suivi au clavier du Feedback)**
Pour définir le suivi au clavier du Feedback. Cette fonction permet de modifier la résonance (des cordes résonnantes) en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée est aiguë, plus la variation de résonance est grande. Réglée sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, et plus la variation de résonance est grande.

❑ **Réglages:** -15 ~ 0 ~ +15

■ **High Dump (Transfert haut)**
Pour définir la durée d’estompement dans les fréquences hautes de la corde en résonance. Plus la valeur est grande, plus l’estompement des hautes fréquences est long. Ces réglages permettent de simuler différents types et matériaux de cordes.

❑ **Réglages:** 0 ~ 15

■ **High Dump Kf (Suivi au clavier du transfert haut)**
Pour définir le suivi au clavier de la durée d’estompement dans les fréquences hautes. Cette fonction permet de modifier la durée d’estompement des cordes résonnantes dans les fréquences hautes en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la modification est importante. Réglée sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la modification est importante.

❑ **Réglages:** -15 ~ 0 ~ +15

■ **ReleaseTime (Temps de relâchement)**
Pour définir le temps de relâchement (le temps qu’il faut à la note pour atteindre le niveau de son 0 à partir du moment où elle est jouée).

❑ **Réglages:** 0 ~ 48

■ **HPF (Filtre passe-haut)**
Pour définir la fréquence de coupure des basses fréquences du son de l’eau.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Wet Level (Niveau d’effet d’eau)**
Pour définir le niveau de sortie du son de l’eau. Si vous combinez ce paramètre avec le paramètre de niveau direct ci dessous, vous pouvez ajuster la balance du FDSP (Eau). La valeur “0” correspond à un niveau de sortie 0. Les réglages sur des valeurs négatives inversent la phase de la forme d’onde.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

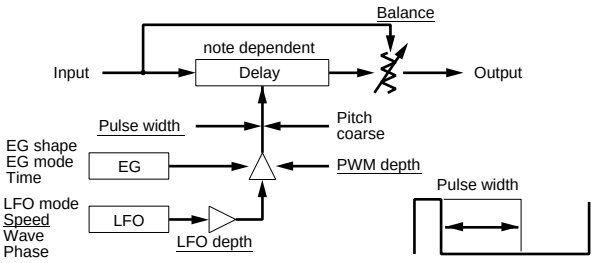
■ **Dry Level (Niveau direct)**
Pour définir le niveau de sortie du signal d'entrée original. La valeur "0" correspond à un niveau de sortie 0. Les réglages sur des valeurs négatives inversent la phase de la forme d'ondes.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Pan (Panoramique)**
Ce panoramique est le même que celui du capteur d'un piano électrique. Pour plus de renseignements, voir page 126.

04: PWM (Modulation de la durée des impulsions)

Moduler la durée des impulsions correspond en quelque sorte à créer des effets de chœur et s'apparente à la modulation des effets d'impulsion des synthétiseurs analogiques. En principe, une impulsion (onde carrée) s'obtient en faisant la différence entre une onde en dents de scie à phase décalée et une onde d'origine, et en modulant la phase de décalage de l'onde résultante à l'aide de l'oscillateur basse fréquence et/ou du générateur d'enveloppe. A partir de ce principe, avec une réponse aux fréquences identique à celle d'un peigne (filtre en peigne) et en modulant la durée des impulsions, on pourra imiter la modulation de durée d'impulsion de l'oscillateur de contrôle de tension VCO. Il est aussi possible d'ajouter des effets de chœur similaires à ceux produits par un modulateur de durée d'impulsion classique, puisque ce programme diminue les harmoniques spéciales de tous les signaux d'entrée. L'oscillateur basse fréquence se règle pour chaque note une à une, ou pour toutes les notes en même temps, alors que le générateur d'enveloppe ne se règle que pour chaque note séparément.



REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

■ **Pitch Coarse (Réglage approximatif)**
Pour régler la durée du retard (écho) par demi-tons. Réglé sur "0", la durée du retard correspond à la hauteur de son de Do 3 = 261,63Hz. En général, il faut régler ce paramètre sur la hauteur du son de base du signal d'entrée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 (Do 3) ~ +63

■ **KeyFollow (Suivi au clavier)**
Pour définir le suivi au clavier du retard. Ce paramètre permet de modifier la longueur du retard en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur " +32," le suivi au clavier est de 100%, et la modification est inversement proportionnelle à la hauteur de son des notes jouées au clavier. Réglé sur "0", le retard est fixe. Réglez sur " +32," pour éviter d'avoir des retards irréguliers.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

REMARQUE Avec la modulation de durée d'impulsion réglez la valeur sur " +32".

■ **Pulse Width (Durée d'impulsion)**
Pour définir la durée de l'onde d'impulsion. Lorsque ce paramètre est réglé sur "64", l'onde d'impulsion est équitablement équilibrée et génère uniquement des harmoniques impairs. Lorsque la valeur est augmentée ou diminuée à partir de "64", la durée d'impulsion est modifiée de sorte que le son produit est plus épais, à cause de l'augmentation des harmoniques (page 116).

❑ **Réglages:** 0 ~ 64 ~ 127(0% ~ 50% ~ 99%)

■ **PWM Depth (Profondeur de modulation de la durée d'impulsion)**
Pour définir la profondeur des impulsions modulées par l'onde de l'oscillateur basse fréquence et le générateur d'enveloppe.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **PWM DepthVel (Vélocité de profondeur de modulation de la durée d'impulsion)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de la profondeur de modulation de la durée d'impulsion, laquelle est contrôlée par la vélocité (l'intensité) à laquelle la note est jouée au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **LFO Mode (Mode oscillateur basse fréquence)**
Pour définir le mode oscillateur basse fréquence (la façon dont l'oscillateur basse fréquence fonctionne). L'oscillateur fonctionne selon trois modes.

❑ **Réglages:**
common (commun):
l'oscillateur basse fréquence fonctionne de la même manière pour toutes les notes. En général, ce mode sera sélectionné pour la modulation de durée des impulsions.

key reset (rétablissement à chaque touche):
l'oscillateur basse fréquence fonctionne de manière différente pour chaque note séparément. Chaque fois qu'une note est jouée, la phase de l'onde de l'oscillateur basse fréquence est rétablie.

random (aléatoire):
l'oscillateur basse fréquence a des caractéristiques différentes pour chaque note. Chaque fois qu'une note est jouée, la phase de l'onde de l'oscillateur de fréquence change de manière aléatoire.

■ LFO Depth (Profondeur de l'oscillateur basse fréquence)

Pour définir la profondeur de l'onde LFO pour la modulation de durée d'impulsion. Réglée sur "0", seul le générateur d'enveloppe fonctionne. Réglée sur "32," les ondes de l'oscillateur basse fréquence vont de "0" à l'amplitude du générateur d'enveloppe. Réglé sur "64", la valeur absolue de l'onde de l'oscillateur basse fréquence recouvre les zones positives et négatives de l'amplitude du générateur d'enveloppe.

❑ **Réglages:** 0 ~ 64

■ LFO Speed (Vitesse de l'oscillateur basse fréquence)

Pour définir la vitesse de l'onde de l'oscillateur basse fréquence. Plus la valeur est importante, plus l'onde se déplace rapidement.

❑ **Réglages:** 1 ~ 255

■ LFO Wave (Onde de l'oscillateur basse fréquence)

Pour sélectionner le type d'onde de l'oscillateur basse fréquence. Les ondes sélectionnées sont déterminées en fonction des caractéristiques de modulation et produisent une variété de modulations du son.

❑ **Réglages:** triangle (Onde triangulaire), sin (Onde sinusoïdale)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les ondes de l'oscillateur basse fréquence, voir page 121.

■ LFO Phase (Phase de l'oscillateur basse fréquence)

Pour définir la phase de l'oscillateur basse fréquence qui est rétablie quand la note est jouée.

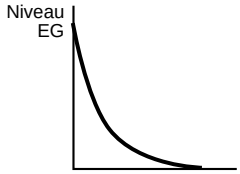
❑ **Réglages:** 0, 90, 180, 270 (degrés).

■ EG Mode (Mode générateur d'enveloppe)

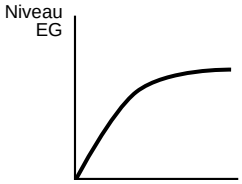
Pour définir le mode de générateur d'enveloppe (la façon dont le générateur d'enveloppe fonctionne). Il y a trois types de modes.

❑ **Réglages :**

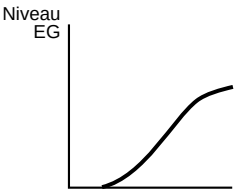
decay (estompement) : les effets du générateur d'enveloppe s'estompent.



attack (attaque) : les effets du générateur d'enveloppe augmentent.



fade in (fondu) : les effets du générateur d'enveloppe augmentent légèrement après un retard.

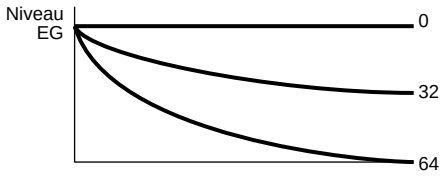


■ EG Shape (Forme de générateur d'enveloppe)

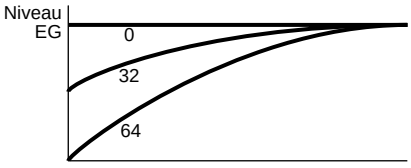
Pour définir la forme (la profondeur) de l'enveloppe. Réglée sur "0," l'enveloppe n'existe pas (maintien à une valeur maximum). Réglée sur "32," la profondeur est de 50 %, sur "64," elle est de 100 %. Si vous sélectionnez le mode "fade in" pour le générateur d'enveloppe, le retard commence sur une valeur de "32,."

❑ **Réglages:** 0 ~ 64

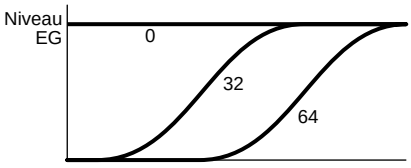
EG Mode: decay (estompement)



EG Mode: attack (attaque)



EG Mode: fade in (fondu)



■ EG Time (Durée du générateur d'enveloppe)

Pour définir le temps qui s'écoule entre le moment où la note est jouée et le moment où le générateur d'enveloppe s'arrête.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **EG Time Kflw (Suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe)**
Pour définir le suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe. Cette fonction permet de régler la durée du générateur d'enveloppe en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la durée du générateur d'enveloppe est réduite. Sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, et plus la durée du générateur d'enveloppe est réduite.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

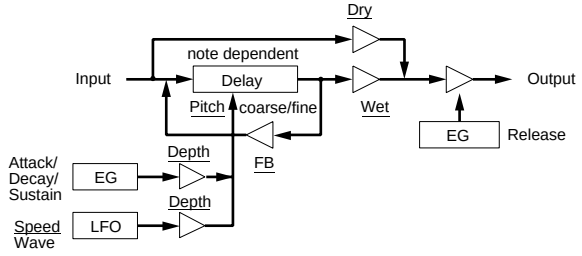
■ **Balance**
Pour définir la balance entre le signal d'entrée d'origine et le signal retardé. Un réglage sur "0" signifie que seul le signal d'entrée d'origine sera reproduit. Réglée sur une valeur positive, une différence apparaît entre le signal d'entrée et le signal retardé de sorte que vous obtenez une modulation de durée d'impulsion normale à la valeur "+32." Réglé sur une valeur négative, le signal d'entrée et le signal de retard s'ajoutent pour produire un effet de chœur à la valeur "+32."

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **Pan (Panoramique)**
Le panoramique est le même que celui du capteur de piano électrique. Pour plus de renseignements, voir page 126.

05: Flange (Effet de flanger)

Cette fonction permet d'obtenir des effets de flanger sur chaque note. Les signaux d'entrée originaux et les signaux retardés mélangés produisent des creux, et leurs retour produisent des pointes ; en conséquence, ceci permet de créer un filtre en peigne original. La fréquence des creux et des pointes se modifie en modulant la durée du retard à l'aide de l'oscillateur basse fréquence et /ou du générateur d'enveloppe. L'oscillateur règle toutes les notes en même temps, alors que le générateur d'enveloppe règle les notes une par une.



RENDAROUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

■ **Pitch Coarse (Réglage approximatif)**
Pour définir la longueur du retard par demi-tons. La valeur "0" produit un retard qui correspond à la note Do 3 = 261,63Hz. En principe il faudra régler ce paramètre sur la hauteur de base du signal d'entrée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 (Do 3) ~ +63

■ **Pitch Fine (Accordage Fin)**
Pour régler la durée du retard au centième.

❑ **Réglages:** -50 ~ 0 ~ +50

■ **KeyFollow (Suivi au clavier)**
Pour définir le suivi au clavier de chaque durée de retard. Cette fonction permet de modifier la durée du retard en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur "+32," le suivi au clavier est de 100% et le retard est modifié d'une façon inversement proportionnelle à la hauteur de son des notes jouées au clavier. Réglée sur "0", la durée du retard est fixe.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ **EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe)**
Pour définir la profondeur du générateur d'enveloppe qui affecte la durée du retard.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **EG Depth Vel (Vélocité à la profondeur du générateur d'enveloppe)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de profondeur du générateur d'enveloppe. La profondeur EG est fonction de la vélocité (intensité) à laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Attack Time (Temps d'attaque)**
Le temps qu'il faut à la note pour atteindre son niveau maximum à partir du moment où elle est jouée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Attack T.Kf (Suivi au clavier du temps d'attaque)**
Pour définir le suivi au clavier du temps d'attaque. Cette fonction permet de contrôler le temps d'attaque en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus le temps d'attaque est court. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus le temps d'attaque est court.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Decay Time (Temps d'estompement)**
Pour définir le temps d'estompement du générateur d'enveloppe (le temps qu'il faut à la note pour passer de son niveau maximum à son niveau de maintien).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Decay T.Kf (Suivi au clavier du temps d'estompement)**
Pour définir le suivi au clavier du temps d'estompement. Cette fonction permet de contrôler le temps d'estompement en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus le temps d'estompement est court. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus le temps d'estompement est court.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Sustain Lvl (Niveau de maintien)**
Pour définir le niveau de maintien du générateur d'enveloppe (le niveau auquel une note doit arriver alors que la touche du clavier est maintenue).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **ReleaseTime (Temps de relâchement)**
Pour définir le temps de relâchement du générateur d'enveloppe (le temps qu'il faut à la note pour atteindre le niveau de son 0 à partir du moment où la touche est relâchée).

❑ **Réglages:** 0 ~ 48

■ **LFO Depth (Profondeur de l'oscillateur basse fréquence)**
Pour définir la profondeur de l'onde de l'oscillateur basse fréquence.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **LFO Speed (Vitesse de l'oscillateur basse fréquence)**
Pour définir la fréquence de l'onde de l'oscillateur basse fréquence. Plus la valeur est importante, plus l'onde est rapide.

❑ **Réglages:** 1 ~ 255

■ **Feedback**
Pour définir le montant du feedback du flanger. Plus la valeur est grande, plus les pointes de fréquence sont accentuées, ce qui donne un son plus prononcé.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Feedback Vel(Vélocité du Feedback)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du feedback. Le montant de feedback est fonction de la vélocité à laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Wet Level (Niveau d'effet d'eau)**
Pour définir le niveau de sortie du signal affecté par le flanger. Vous pouvez régler la balance du FDSP (Flange) en combinant ce paramètre avec celui du niveau direct ci-dessous.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Dry Level (Niveau direct)**
Pour définir le niveau de sortie du signal d'entrée original.

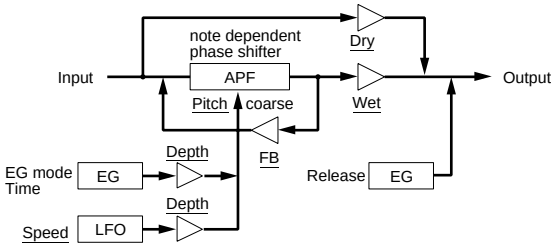
❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Pan (Panoramique)**
Le panoramique est le même que celui du capteur de piano électrique. Pour plus de renseignements, voir page 126.

06: Phaser (Effet de phase)

Le phaser sert à donner un effet de phase sur chaque note. Le mélange des données d'entrée originales et des données de phases décalées obtenues lors du passage dans le filtre passe-tout, produisent des creux (niveau minimum) et leur retour sur les retards répétés produisent des pointes (niveau maximum). Il est possible de modifier la fréquence des creux et des pointes en modulant les facteurs de l'ensemble du filtre passe-tout à l'aide de l'oscillateur basse fréquence et /ou du générateur d'enveloppe. La synchronisation correcte du décalage et de la phase sur les fréquences de hauteur de son permet d'obtenir des effets spéciaux. L'oscillateur basse fréquence est réglé pour toutes les notes en même temps, tandis que le générateur d'enveloppe se règle pour chaque note séparément.

REMARQUE Un filtre passe-tout est un filtre qui modifie les caractéristiques de phase. Il est possible d'inverser la phase à la frontière d'une fréquence spécifique.



REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

■ **Pitch Coarse (Réglage approximatif)**
Pour définir la fréquence de pointe en demi-ton. Un réglage sur 0 produit une fréquence qui correspond à la note Do 3 = 261,63Hz.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 (Do 3) ~ +63

■ **KeyFollow (Suivi au clavier)**
Pour définir le suivi au clavier des modifications de fréquence de pointe. Ce paramètre permet de contrôler la première fréquence de pointe en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur " + 32," le suivi au clavier est de 100 %, et la fréquence de pointe change proportionnellement à la hauteur de la note jouée au clavier. La valeur "0" donne une fréquence de pointe fixe.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ + 64

■ **EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe)**
Pour définir la profondeur du générateur d'enveloppe des fréquences de pointe.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **EG Depth Vel (Vélocité de la profondeur du générateur d'enveloppe)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de la profondeur du générateur d'enveloppe. Il est possible de contrôler la profondeur du générateur d'enveloppe en fonction de la vélocité (intensité) à laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **EG Mode(Mode générateur d'enveloppe)**
Pour définir le mode générateur d'enveloppe (la façon dont le générateur d'enveloppe fonctionne). Il y a deux modes de fonctionnement.

❑ **Réglages :**
decay (estompement):
l'effet du générateur d'enveloppe s'estompe.
attack (attaque):
l'effet du générateur d'enveloppe augmente.

■ **EG Time (Durée du générateur d'enveloppe)**
Pour définir le temps qui s'écoule entre le moment où la note est jouée et le moment où le générateur d'enveloppe s'arrête.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **EG Time Kflw (Suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe)**
Pour définir le suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe. Cette fonction permet de régler la durée du générateur d'enveloppe en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la durée du générateur d'enveloppe est réduite. Réglée sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la durée du générateur d'enveloppe est réduite.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **ReleaseTime (Temps de relâchement)**
Pour définir le temps de relâchement du générateur d'enveloppe (le temps qu'il faut à la note pour atteindre le niveau de son 0 à partir du moment où elle est relâchée).

❑ **Réglages:** 0 ~ 48

■ **LFO Depth (Profondeur de l'oscillateur basse fréquence)**
Pour définir la profondeur de l'onde de l'oscillateur basse fréquence.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **LFO Speed (Vitesse de l'oscillateur basse fréquence)**
Pour définir la vitesse de l'onde de l'oscillateur basse fréquence. Plus la valeur est importante, plus l'onde est rapide.

❑ **Réglages:** 1 ~ 255

■ **Feedback**
Pour définir le montant du feedback du phaser. Plus la valeur est importante, plus les pointes de fréquence sont accentuées, ce qui donne un son plus prononcé.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Feedback Vel (Vélocité du Feedback)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du feedback. Le montant du feedback est fonction de la vélocité (intensité) à laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Wet Level (Niveau d'effet d'eau)**
Pour définir le niveau de sortie du signal affecté par le phaser. Vous pouvez ajuster la balance du FDSP (Phaser) en combinant ce paramètre avec celui du niveau direct ci-dessous.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

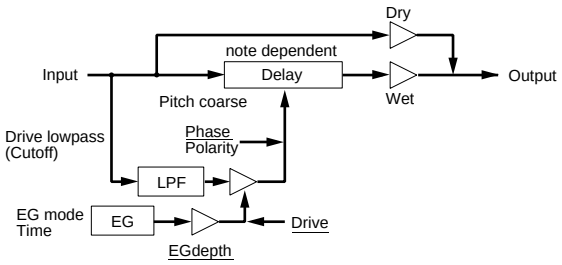
■ **Dry Level (Niveau direct)**
Pour définir le niveau de sortie du signal d'entrée original.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Pan (Panoramique)**
Le panoramique est le même que celui du capteur de guitare électrique. Pour plus de renseignements, voir page 126.

07: Self FM (Auto modulation de fréquence ou Auto FM)

L'Auto FM permet d'ajouter des harmoniques plus riches au son. L'Auto FM fonctionne de la manière suivant : tout d'abord, les signaux d'entrée sont envoyés vers l'unité de retard. Ensuite, les phases de chaque signal envoyé par l'unité de retard sont modulées par les signaux d'entrée eux-mêmes, ce qui donne une distorsion des ondes. En conséquence, on obtient des harmoniques supplémentaires.



REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

■ Pitch Coarse (Réglage approximatif)

Pour régler la durée du retard par demi-tons. Un réglage sur "0" produit un retard qui correspond à la note Do 3 = 261,63Hz. Si la valeur est réduite, la profondeur de modulation augmente. Si la hauteur de son de base du signal d'entrée est abaissé d'une octave (-12), le retard sera deux fois plus long. Un réglage de (-24) abaisse la hauteur de son de deux octaves, et par conséquent le retard sera quatre fois plus long.

❏ **Réglages:** -64 ~ 0 (Do 3) ~ +63

■ KeyFollow (Suivi au clavier)

Pour définir le suivi au clavier de chaque durée de retard. Cette fonction permet de modifier la durée du retard en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur "+32," la fonction suivi au clavier est de 100%, et la modification du retard change d'une valeur inversement proportionnelle à la hauteur de son des notes jouées au clavier. Réglée sur "0", le retard est fixe. Pour éviter d'avoir des effets irréguliers, il est préférable de régler la valeur sur +32.

❏ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ Polarity (Polarité)

Pour définir la direction de modulation du signal d'entrée. Il existe deux réglages à ce niveau, positif (0) et négatif (1).

❏ **Réglages :**

0 (positif):
le retard augmente à mesure que le signal d'entrée augmente.

1 (négatif):
le retard diminue à mesure que le signal d'entrée augmente.

■ Phase

Pour définir la position de référence de la phase du signal d'entrée prévu pour la modulation. Le timbre sera modifié en fonction de la position de référence assignée.

❏ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Drive

Pour définir la profondeur de modulation.

❏ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Drive K.Flw (Suivi au clavier du drive)

Pour définir le suivi au clavier du drive. Cette fonction permet de contrôler la profondeur de modulation en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la modulation est accentuée. Réglée sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la modulation est accentuée.

❏ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Drive EG (Générateur d'enveloppe du drive)

Pour définir la profondeur du générateur d'enveloppe qui affecte la profondeur de modulation.

❏ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Drive EG Vel (Vélocité du générateur d'enveloppe du drive)

Pour définir la sensibilité à la vélocité du générateur d'enveloppe du drive. La profondeur du générateur d'enveloppe est fonction de la vélocité (intensité) à laquelle les notes sont jouées au clavier.

❏ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ LPF (Filtre passe-bas)

Pour définir la fréquence à laquelle la bande passante haute des signaux d'entrée de modulation est coupée.

❏ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **LPF K.Flw (Suivi au clavier du filtre passe-bas)**
Pour définir le suivi au clavier des fréquences de coupure du filtre passe-bas. Ce paramètre permet de régler la fréquence de coupure en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur " + 32," le suivi au clavier est de 100 %, et la fréquence de coupure varie proportionnellement à la hauteur de la note jouée au clavier.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ + 64

■ **EG Mode (Mode générateur d'enveloppe)**
Pour définir le mode générateur d'enveloppe (la façon dont le générateur d'enveloppe fonctionne). Il y a deux modes de fonctionnement.

❑ **Réglages :**

decay (estompement): l'effet du générateur d'enveloppe s'estompe.

attack (attaque): l'effet du générateur d'enveloppe augmente.

■ **EG Time (Durée du générateur d'enveloppe)**
Pour définir le temps qui s'écoule entre le moment où une note est jouée au clavier et le moment où le générateur d'enveloppe s'arrête.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **EG Time Kflw(Suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe)**
Pour définir le suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe. Cette fonction permet de régler la durée de générateur d'enveloppe en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la durée du générateur d'enveloppe est réduite. Avec les valeurs négatives, plus la note jouée au clavier est basse, plus la durée du générateur d'enveloppe est réduite.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Wet Level (Niveau d'effet)**
Pour définir le niveau de sortie du signal affecté par la modulation de fréquence Auto FM. Vous pouvez ajuster la balance du FDSP (Auto FM) par rapport au signal direct ci-dessous.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Wet Vel (Vélocité du niveau d'effet)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du niveau d'effet d'eau. Ceci permet de moduler le niveau de sortie des signaux en fonction de l'intensité du jeu au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Dry Level (Niveau direct)**
Pour définir le niveau de sortie du signal d'entrée original.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

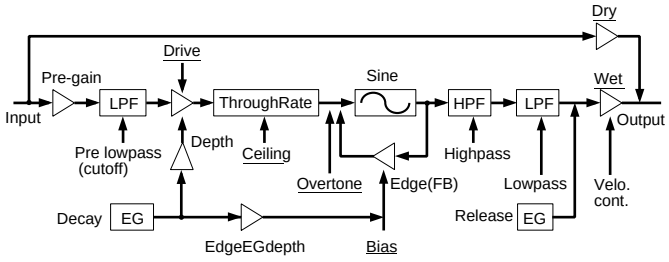
■ **Dry Vel (Vélocité du niveau direct)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du niveau direct. Ceci permet de moduler le niveau de sortie des signaux d'entrée d'origine en fonction de l'intensité du jeu au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Pan (Panoramique)**
Le panoramique est le même que celui du capteur de piano électrique. Pour plus de renseignements, voir page 126.

08: Tornado (Effet de tornade)

Le tornado est une sorte de synthétiseur FM qui a une fréquence porteuse de "0," et qui utilise les signaux d'entrée comme modulateur. Les signaux d'entrée sont modifiés par le filtre passe-bas et un limiteur spécial afin d'obtenir la forme d'onde modulée appropriée. L'onde de modulateur ressemble à une onde sinusoïdale. Plus la modulation est intense, plus la phase considérée est modifiée, jusqu'à faire ressortir les fréquences supérieures. Le niveau d'harmonique diminue en même temps que décroît l'intensité de la modulation. Le feedback du FM (paramètre "Edge bias", ci-dessous) permet d'obtenir des sons avec des vraies ondes sinusoïdales ou des ondes en dents de scie aux harmoniques riches.



REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

■ **Pre Gain (Pré-gain)**
Pour définir le gain d'amplification du signal d'entrée pour modulation.

❑ **Réglages:** 0 ~ 120

■ **Pre LPF (Filtre passe-bas)**
Pour définir la fréquence à laquelle la bande passante haute des signaux d'entrée de modulation est coupée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Drive**
Pour définir la profondeur de modulation.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Drive K.Flw (Suivi au clavier du drive)**
Pour régler le suivi au clavier du drive. Cette fonction commande la profondeur de modulation en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la modulation est accentuée. Réglée sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la modulation est accentuée.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe)**
Pour régler la profondeur du générateur d'enveloppe qui affecte la profondeur de modulation.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **EG Depth Vel (Vélocité de la Profondeur du Générateur d'Enveloppe)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de la profondeur du générateur d'enveloppe. La profondeur du générateur d'enveloppe est fonction de la vélocité (intensité) à laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Decay Time (Temps d'Estompement)**
Pour régler le temps d'estompement du générateur d'enveloppe (le temps d'estompement entre la hauteur de son maximum et le niveau de soutien).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **ReleaseTime (Temps de Relâchement)**
Pour régler le temps de relâchement du générateur d'enveloppe (le temps qu'il faut à la note pour atteindre le niveau de son 0 à partir du moment où la touche est relâchée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 48

■ **Overtone (Harmonique supérieur)**
Les harmoniques supérieurs contrôlent le contenu des harmoniques. Plus la valeur est grande, plus les harmoniques supérieurs augmentent dans les harmoniques pairs.

❑ **Réglages:** 0 ~ 64

■ **Ceiling (Plafond)**
Pour définir la limite supérieure de fréquence des harmoniques supérieurs accentués.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Edge Bias**
Pour déterminer le montant du feedback de la modulation de fréquence. Plus la valeur est grande, plus la gamme d'harmoniques s'élargit vers les harmoniques supérieures. La valeur définie ici s'ajoutera au montant de feedback contrôlé par le générateur d'enveloppe.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Edge EGDepth (Profondeur du générateur d'enveloppe de bordure)**
Pour définir la profondeur du générateur d'enveloppe du feedback de modulation de fréquence.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **HPF (Filtre passe-haut)**
Pour définir la fréquence à laquelle la bande passante basse des signaux modulés est coupée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **HPF K.Flw (Suivi au clavier du filtre passe-haut)**
Pour définir le suivi au clavier des fréquences de coupure du filtre passe-haut. Ce paramètre permet de régler la fréquence de coupure en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur " +32," le suivi au clavier est de 100%, et la fréquence de coupure varie proportionnellement à la hauteur de la note jouée au clavier.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ **LPF (Filtre passe-bas)**
Pour définir la fréquence à laquelle la bande passante haute des signaux modulés est coupée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **LPF K.Flw (Suivi au clavier du filtre passe-bas)**
Pour définir le suivi au clavier du filtre passe-bas. Ce paramètre permet de régler les variations de la fréquence de coupure en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglé sur " +32," le suivi de touche est de 100%, et la fréquence de coupure varie proportionnellement à la hauteur de son de la note jouée au clavier.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ **Wet Gain (Gain des effets)**
Pour définir le niveau de sortie maximum du signal modulé.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Wet Vel (Vélocité du niveau d'effet)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du niveau d'effet d'eau. Ceci permet de contrôler le niveau de sortie des signaux modulés en fonction de l'intensité du jeu au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Wet Level(Niveau d'effet)**
Pour définir le niveau de sortie des signaux affectés par la Tornade. Vous pouvez régler la balance du FDSP (Tornado) par rapport au paramètre de niveau direct ci-dessous.
❑ **Réglages:** 0 ~ 127

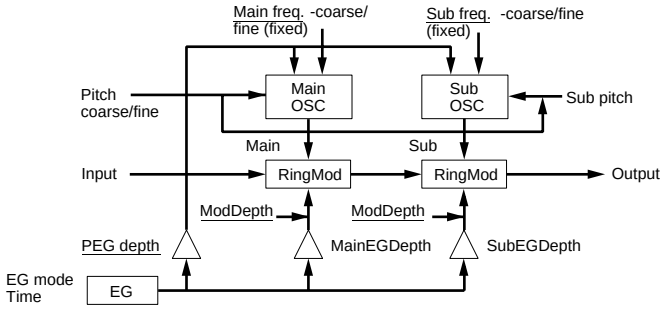
■ **Dry Level (Niveau direct)**
Pour définir le niveau de sortie des signaux d'entrée originaux.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Pan (Panoramique)**
Le panoramique est le même que celui du capteur de piano électrique. Pour plus de renseignements, voir page 126.

09: Ring Mod (Modulateur en anneau)

Le modulateur en anneau traite le signal d'entrée original (porteur) à l'aide de modulateurs d'amplitude (AM). Régler sur le maximum de profondeur de modulation (200%) équivaut à un modulateur en anneau classique et génère deux sortes de fréquences : une qui est la somme des fréquences des signaux porteurs et des signaux du modulateur, et l'autre, qui est la différence de ces deux fréquences. Lorsque la profondeur de modulation est diminuée, les composantes de la fréquence porteuse dominent à la sortie. Réglés sur 0%, seuls les signaux d'entrée originaux sont émis. Bien que ce programme utilise une onde sinusoïdale comme onde de modulation, le modulateur en anneau offre des harmoniques plus compliqués du fait que vous pouvez utiliser deux modulateurs de modification d'amplitude (un modulateur principal et un modulateur auxiliaire).



REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

■ **Pitch Coarse (Réglage approximatif)**
Pour définir la hauteur de son de l'onde du modulateur principal par demi-ton. Un réglage sur "0" donne une hauteur de son de Do3 = 261,63Hz.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 (C3) ~ +63

■ **Pitch Fine (Réglage fin)**
Pour régler la hauteur de son de l'onde du modulateur principal au centième.

❑ **Réglages:** -50 ~ 0 ~ +50

■ **Sub Pitch (Hauteur de son du modulateur auxiliaire)**
Pour définir la hauteur de son de l'onde de modulateur auxiliaire par demi-ton, selon un pourcentage défini par rapport à la hauteur de l'onde du modulateur principal. Réglée sur "0", la fréquence est de "0," alors que réglée sur "127," la hauteur de son du modulateur auxiliaire est la même que celle du modulateur principal.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **K.Flw Coarse (Suivi au clavier du réglage approximatif)**
Pour définir le suivi au clavier du réglage approximatif. Ce paramètre permet de régler la hauteur de l'onde de modulation en fonction des notes jouées au clavier. Réglée sur "+32," la fonction suivi de touche est de 100%, et la hauteur de l'onde de modulation change proportionnellement à la hauteur de son de la note jouée au clavier. Réglée sur "0", la hauteur de l'onde de modulation est fixe.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ **K.Flw Fine (Suivi au clavier du réglage fin)**
Pour définir le suivi au clavier du réglage fin qui sera fait sur le réglage approximatif.

❑ **Réglages :**-64 ~ 0 ~ +63

■ **PEG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur de son)**
Pour définir la profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur de son qui affecte la hauteur de son de l'onde de modulation.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **PEG DepthVel (Vélocité à la profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur de son)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de la profondeur du générateur d'enveloppe. La profondeur du générateur d'enveloppe est fonction de l'intensité avec laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **M.FreqCoarse (Réglage approximatif de la fréquence principale)**
Pour définir le décalage des fréquences sur les ondes de modulation principales. La valeur définie ici est ajoutée ou soustraite à la fréquence définie au paramètre de réglage approximatif de hauteur de son.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

REMARQUE Avec une valeur négative la fréquence est également élevée mais ces valeurs seront cependant décalées si les autres paramètres sont aussi négatifs.

■ **M.FreqFine (Réglage fin de la fréquence principale)**
Pour régler au centième le décalage défini au paramètre M.FreqCoarse ci-dessus.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **S.FreqCoarse (Réglage approximatif de la fréquence auxiliaire)**
Pour définir le décalage des fréquences des ondes de modulation auxiliaire. La valeur définie ici est ajoutée ou soustraite à la fréquence définie au paramètre de hauteur de son auxiliaire.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **S.FreqFine (Réglage fin de la fréquence auxiliaire)**
Pour régler au centième le décalage défini au paramètre S.FreqCoarse ci-dessus.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

REMARQUE Si les quatre paramètres ci-dessus, réglage approximatif/fin de la fréquence principale/auxiliaire, sont réglés sur 0, c'est le keyfollow qui détermine la modulation de fréquence. Ainsi, si l'accordage approximatif du keyfollow est réglé sur +32, la hauteur de son correspond à la valeur déterminée au ratio du module de synthèse FM.

■ **EG Mode (Mode générateur d'enveloppe)**
Pour définir le mode du générateur d'enveloppe (la façon dont le générateur d'enveloppe fonctionne). Il y a deux modes de fonctionnement.

❑ **Réglages:**
decay (estompement):
L'effet du générateur d'enveloppe s'estompe.
attack (attaque):
L'effet du générateur d'enveloppe augmente.

■ **EG Time (Durée du générateur d'enveloppe)**
Pour définir le temps qui s'écoule entre le moment où la note est jouée au clavier et le moment où le générateur d'enveloppe s'arrête.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **EG Time Kflw(Suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe)**
Pour définir le suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe. Ce paramètre permet de régler la durée de générateur d'enveloppe en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la durée du générateur d'enveloppe est réduite. Avec les valeurs négatives, plus la note jouée au clavier est basse, plus la durée du générateur d'enveloppe est réduite.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **M.Mod EG Depth (Profondeur du modulateur principal)**
Pour définir la profondeur du modulateur principal.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **M.Mod EG Vel (Vélocité du générateur d'enveloppe au modulateur principal)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de la profondeur du générateur d'enveloppe pour le modulateur principal. La profondeur est fonction de la vélocité avec laquelle la note est jouée au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **S.Mod Depth (Profondeur du modulateur auxiliaire)**
Pour définir la profondeur du modulateur auxiliaire.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **S.Mod EG (Générateur d'enveloppe du modulateur auxiliaire)**
Pour définir la profondeur du générateur d'enveloppe pour le modulateur auxiliaire.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

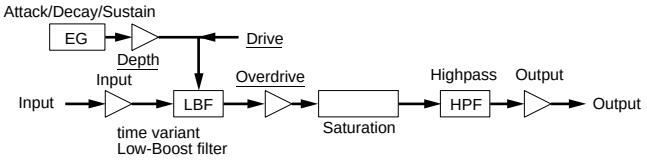
■ **S.Mod EG Vel (Vélocité du générateur d'enveloppe au modulateur auxiliaire)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité pour la profondeur du générateur d'enveloppe du modulateur auxiliaire. La profondeur est fonction de l'intensité avec laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Pan (Panoramique)**
Le panoramique est le même que celui du capteur de piano électrique. Les renseignements sont donnés page 126.

10: Seismic (effet gras)

L'effet Seismic, comme son nom l'indique, rend le son plus grossier. Le signal d'entrée est envoyé au filtre d'amplification des basses temporisé, puis passe dans l'overdrive. Etant donné que le montant de l'amplification des basses est contrôlé par le générateur d'enveloppe, l'effet Seismic accentue les sons bas en donnant l'impression qu'ils sont comprimés. De plus, l'overdrive étant appliqué à chaque note, L'effet Seismic donne au son une dimension jamais atteinte avee un effet traditionnel.



REMARQUE Les éléments soulignés servent de paramètres de destination pour le jeu de contrôleurs FDSP (page 141).

■ **Input Level (Niveau d'entrée)**
Pour définir le niveau d'entrée de l'unité FDSP.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +16

■ **Drive**
Pour définir le montant de l'amplification des basses.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Drive Vel (vélocité du drive)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité de l'amplification des basses. L'amplification est contrôlée par la vélocité (l'intensité) à laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Drive K.Flw(Suivi du drive au clavier)**
Pour définir le suivi au clavier du drive. La fonction suivi au clavier du drive contrôle l'amplification des basses en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée est aiguë, plus les basses sont amplifiées. Sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus les basses sont amplifiées.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Drive EG (Depth profondeur du génerateur d'enveloppe du drive)**
Pour définir la profondeur du générateur d'enveloppe qui affecte l'amplification des basses.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Drive EG Vel (Vélocité du générateur d'enveloppe du drive)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité du générateur d'enveloppe du drive. La profondeur du générateur d'enveloppe est fonction de la vélocité (intensité) à laquelle les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Attack Time (Temps d'attaque)**
Pour définir le temps qu'il faut à la note pour atteindre son niveau maximum à partir du moment où elle est jouée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Attack T.Kf (Suivi au clavier du temps d'attaque)**
Pour définir le suivi au clavier du temps d'attaque. Cette fonction permet de contrôler le temps d'attaque en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë plus le temps d'attaque est réduit. Réglé sur une valeur négative plus la note jouée au clavier est grave, plus le temps d'attaque est réduit.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Decay Time (Temps d'Estompement)**
Pour régler le temps d'estompement du générateur d'enveloppe (le temps d'estompement entre le niveau maximum et le niveau de soutien).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Decay T.Kf (Suivi au clavier du temps d'estompement)**
Pour définir le suivi au clavier du temps d'estompement. Cette fonction permet de contrôler le temps d'estompement en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus le temps d'estompement est réduit. Réglé sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est grave, plus le temps d'estompement est réduit.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Sustain Lvl (Niveau de soutien)**
Pour définir le niveau de soutien du générateur d'enveloppe (le niveau qui doit être atteint à partir du niveau maximum).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Overdrive**
Pour définir le montant d'overdrive.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **HPF (Filtre passe-haut)**
Pour définir la fréquence à laquelle la bande passante basse des signaux de sortie est coupée.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **HPF K.Flw (Suivi au clavier du filtre passe-haut)**
Pour définir le suivi au clavier des fréquences de coupure du filtre passe-haut. Ce paramètre permet de régler les variations de la fréquence de coupure en fonction des notes jouées au clavier. Réglé sur une valeur positive, plus la note jouée au clavier est aiguë, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglée sur une valeur négative, plus la note jouée au clavier est basse, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglée sur "+32," le suivi au clavier et de 100%, et la fréquence de coupure varie proportionnellement à la hauteur de la note jouée au clavier.

❑ **Réglages:** -32 ~ 0 ~ +64

■ **Output (Niveau de sortie)**
Pour définir le niveau de sortie définitif.

❑ **Réglages:** -60 ~ 0 ~ +60

■ **Pan (panoramique)**
Le panoramique est le même que celui du capteur de piano électrique. Pour plus de renseignements, voir page 126.

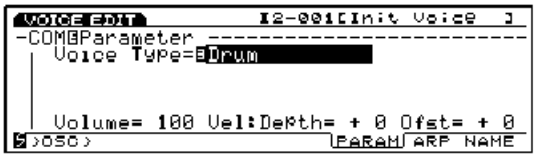
[F7]: Ctrl (Contrôleur)

[F8] SET (jeux de contrôleurs)

Pour les voix FDSP les destinations effectives sont les commandes No.36 ~ 44. Voir la liste des contrôleurs répertoriée dans la liste des données jointe.

Drum Voice (Voix de batterie ou Sonorité rythmique)

Avec le mode édition des voix de batterie vous pourrez créer vos propres ensembles rythmiques en assignant des éléments AWM à chaque note (gamme de hauteur d son C-2 ~ G8 – Do-2 ~ Sol 8) et en réglant les différents paramètres de volume, de hauteur de son et de timbre.



REMARQUE Vous pouvez également utiliser vos propres échantillons comme éléments.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les voix de batterie, reportez-vous à la page 39.

La plupart des paramètres d'édition des voix de batterie sont les mêmes que ceux utilisés pour l'édition des voix normales (élément AWM). Seuls les paramètres qui diffèrent sont expliqués ici.

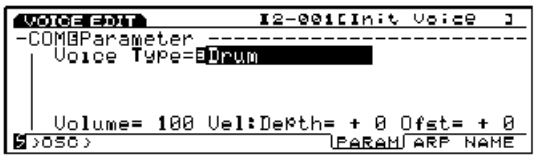
VOICE
- **Drum + [EDIT]**
  - **[F1:COMMON] 142**
    - **[F6:Parameter] 142**
    - ***[F7:Arpeggio] 79***
      - ***[F3:Arpeggio-Edit] 79***
    - ***[F8:Name] 79***
  - **[F2:OSCILLATOR] 142**
    - **[F5:Tune] 143**
    - **[F6:Wave] 144**
    - **[F7:Mix] 145**
    - **[F8:Zone] 146**
  - ***[F3:PITCH] 83***
    - ***[F8:EG] 84***
  - ***[F4:FILTER] 86***
    - ***[F4:Static Control Filter] 86***
    - ***[F5:Dinamic Control Filter] 91***
    - ***[F6:Sensitivity] 93***
    - ***[F8:EG] 95***
  - ***[F5:AMPLITUDE] 96***
    - ***[F8:EG] 98***
  - **[F6:LFO] 147**
    - **[F8:LFO] 147**
  - ***[F7:CONTROLLER] 103***
    - ***[F7:Pitch Control] 103***
    - ***[F8:Controller Set] 104***
  - **[F8:EFFECT] 148**
    - **[F4:Type] 148**
    - ***[F5:Insertion Effect 1] 106***
    - ***[F6:Insertion Effect 2] 106***
    - ***[F7:Reverb] 107***
    - ***[F8:Chorus] 107***

* Les paramètres de la grille de menus ci-dessus sont les mêmes que ceux des élements AWM.

[F1]: COM (Commun)

[F6]: PARAM (Paramètres)

Lorsque vous sélectionnez la voix DRUM (batterie) au menu paramètre, vous dégagez un maximum de 128 éléments AWM avec lesquels vous pourrez créer vos voix de batterie (c'est-à-dire vos ensembles rythmiques).



REMARQUE Lorsque vous sélectionnez DRUM comme sonorité, les touches ELEMENT SELECT 1 à 4 sont désactivées pour les voix normales.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les sonorités, voir page 29.

[F2]: OSC (Oscillateur)

Ces paramètres sont apparentés aux échantillons qui constituent une voix. Avec l'oscillateur (OSC) vous pourrez aussi bien sélectionner l'échantillon de chaque élément que définir des paramètres précis puisqu'une voix de batterie (ensemble rythmique) peut contenir un maximum de 128 éléments AWM (voir page 39). Quatre menus sont disponibles.

[F5]: TUNE (Accordage)
[F6]: WAVE (Onde)
[F7]: MIX (Mélangeur)
[F8]: ZONE

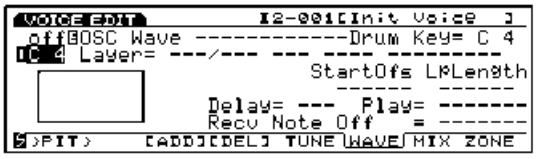
REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les éléments et les échantillons, voir page 29.

Phases d'assignation des éléments à chaque touche et phases d'édition.

REMARQUE Vous pouvez assigner les éléments à partir des pages d'écran TUNE (accordage), WAVE (Onde), MIX (Mélangeur), ou ZONE auxquelles vous avez accès à partir du menu OSC (Oscillateur).

❶ Sélectionnez la touche sur laquelle vous voulez assigner un élément.

Tournez la molette DATA ou le bouton KNOB1 pour sélectionner la touche (le nom de la note) sur laquelle vous allez assigner l'élément.

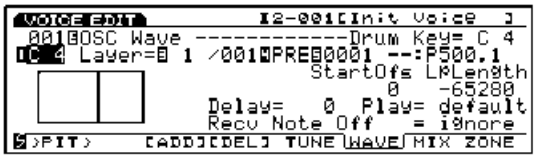


REMARQUE Des traits d'union (---) seront affichés sur la page d'écran à laquelle vous n'aurez pas assigné d'élément et le curseur reste bloqué.

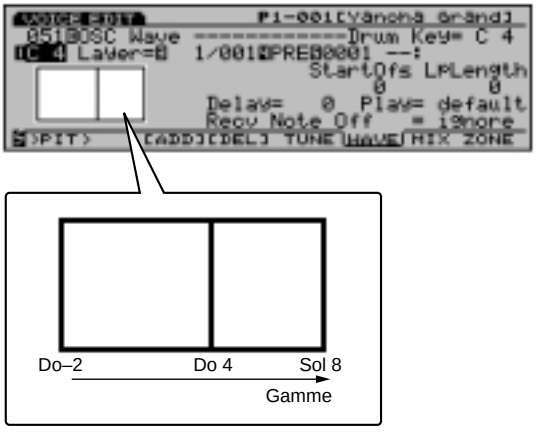
REMARQUE Vous pouvez également faire l'assignation d'élément avec la touche INC/DEC ou avec le pavé numérique.

❷ Assignez l'élément

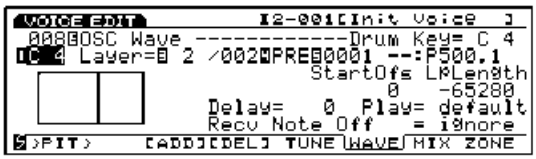
Appuyez sur la touche [F3] pour exécuter la fonction ADD. L'échantillon (PRE:0001) est alors assigné au premier élément.



L'emplacement de la touche (nom de la note) de l'élément que vous venez d'assigner est confirmé sur la page d'écran. L'affichage correspond à la gamme C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8).



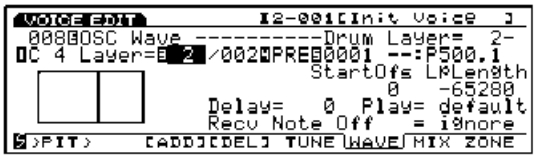
Vous pouvez si vous le voulez assigner plusieurs éléments sur une même touche (cela s'appelle une superposition de couches). Pour créer une superposition de couches, continuez les assignations en appuyant autant de fois sur [F3] que vous voulez de superposition.



REMARQUE 128 éléments maximum peuvent être superposés sur F3. Cependant, il faut noter que les éléments qui seront utilisés sur une touche ne seront plus disponibles pour les touches qui suivent et que donc le nombre d'éléments assignables sur les autres touches diminue.

❸ (Pour superposer des éléments sur une touche) Sélectionnez une superposition.

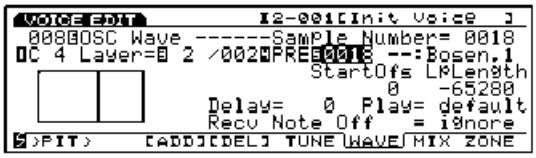
Si vous avez superposé plusieurs couches sur la touche sélectionnée, déplacez le curseur sur Layer (Superposition) afin d'assigner un élément à une couche donnée de la superposition.



REMARQUE Ces étapes ne sont pas nécessaires si vous assignez l'élément sur la touche sélectionnée.

❹ Sélectionnez un échantillon.

Déplacez le curseur sur la banque échantillon et sur le numéro d'échantillon que vous voulez sélectionner. L'échantillon est assigné à la couche de superposition de la touche sélectionnée.



❺ Définissez les paramètres.

Déplacez le curseur sur les paramètres que vous voulez définir et attribuez une valeur à chacun d'eux.

❻ Assignation sur les autres touches.

Répétez les phases ❶ ~ ❺ ci-dessus pour assigner les éléments aux autres touches et parfaire la sonorité rythmique.

Effacement d'un élément sur les touches

REMARQUE Vous pouvez effacer les éléments à partir des pages d'écran TUNE (Accordage), WAVE (Onde), MIX (Mélangeur) ou ZONE à partir du menu OSC (Oscillateur).

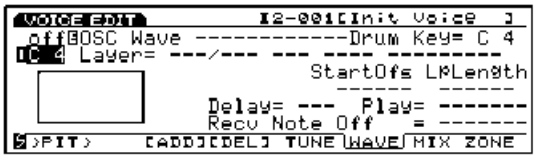
❶ Sélectionnez la touche (nom de note) sur laquelle vous souhaitez effacer un élément.

Tournez la molette DATA ou le bouton KNOB 1 pour sélectionner la touche (nom de note) que vous voulez effacer.

REMARQUE Cette opération peut être effectuée à partir de la touche [INC/DEC] ou du pavé numérique.

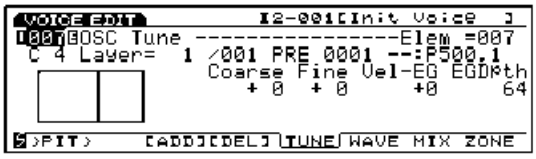
❷ Effacez l'élément.

Appuyez sur [F4] pour exécuter la fonction [DEL] (effacement). Les éléments assignés sur cette touche (nom de note) et toutes les superpositions seront effacés. Des traits d'union (---) s'affichent à la place de chaque élément de la page d'écran et le curseur ne peut plus être déplacé sur ces zones.



[F5]: TUNE (Accordage)

Pour définir l'accordage et le générateur d'enveloppe de chaque élément. Vous pouvez attribuer une valeur différente à chaque élément.



■ Drum Key (Touche de batterie)

Pour sélectionner la touche (nom de note) sur laquelle vous voulez assigner un élément. Les éléments (échantillons) seront assignés sur la touche que vous sélectionnerez ici. La touche sélectionnée s'affiche à gauche de l'écran. Pour plus de renseignements, voir page 146.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

REMARQUE Contrairement à ce qui se passe pour une voix normale, les éléments de batterie sont assignés sur chaque touche.

REMARQUE Lorsque aucun élément n'est assigné sur une touche, chaque paramètre est remplacé par des traits d'union (---)et le curseur ne peut pas être déplacé.

■ Drum Layer (Superposition de batterie)

Pour sélectionner une superposition (voir ci-dessus). Un élément sera assigné à chaque couche superposée et vous pourrez définir les paramètres de chacune de ces couches. Ce paramètre est valable uniquement si vous avez assigné plus d'un élément sur la touche sélectionnée (nom de note) avec la touche de fonction F3 (ADD).

❑ **Réglages:** 1 ~ 128 (Selon le nombre d'éléments assignés)

■ **Sample Bank (Banque d'échantillons)**
Pour sélectionner la banque d'échantillons voulue. Une banque d'échantillon différente peut être sélectionnée pour chaque élément.

❑ **Réglages:** PRE (Préenregistés), RAM (Mémoire DRAM), FLS (Mémoire Flash)

REMARQUE La mémoire flash n'est valide que si vous avez raccordé la carte mémoire EXFLM1 (en option) au EX5/5R/7.

■ **Sample Number (Numéro d'échantillon)**
Pour sélectionner un numéro d'échantillon voulu dans la banque d'échantillons. La catégorie et le nom de l'échantillon sélectionnés s'affichent à droite du numéro. Un numéro d'échantillon différent peut être sélectionné pour chaque élément.

❑ **Réglages:** Pour plus de renseignements concernant chaque échantillon, voir le manuel "Listes des données."

■ **Coarse Tune (Accordage approximatif)**
Pour régler la hauteur de son de l'échantillon de chaque élément par demi-tons.

❑ **Réglages:** -64 ~ +63

REMARQUE Les réglages qui dépassent les limites supérieures et inférieures de la gamme MIDI (C-2 ~ G8) (Do2 à Sol 8) ne sont pas reconnus.

■ **Fine Tune (Accordage fin)**
Réglage très précis de la hauteur de son de l'échantillon de chaque élément en centièmes.

❑ **Réglages:** -64 ~ +63

■ **Pitch EG VelSens (Sensibilité à la vélocité du générateur d'enveloppe de hauteur)**
Pour régler la sensibilité à la vélocité du générateur d'enveloppe de hauteur. Avec des valeurs positives, plus la note est jouée fort, plus le changement de hauteur du son sera important. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

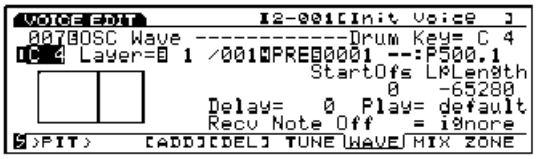
❑ **Réglages:** -7 ~ 0 ~ +7

■ **Pitch EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur)**
Pour définir le montant du changement de hauteur de son du générateur d'enveloppe. Un réglage sur "0" ne produit aucun changement et la hauteur de son originale est maintenue.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

[F6]: WAVE (Onde)

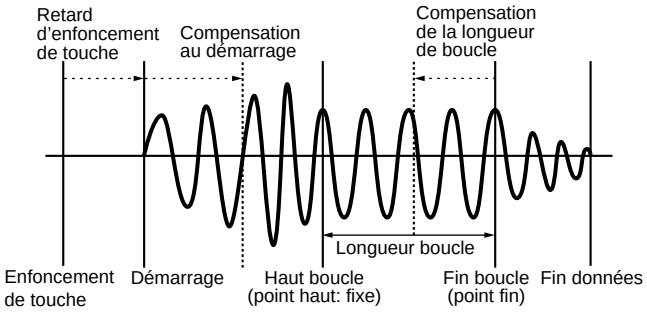
Pour sélectionner les échantillons d'élément (maximum 128) qui constituent une voix et définir les réglages de la boucle de chaque échantillon. Une valeur différente peut être attribuée à chaque élément.



REMARQUE Bien que, comme pour les voix normales, les voix de batterie soient sélectionnées ici à partir du menu d'onde (WAVE), la sélection ne concerne que les voix de batterie, pas l'onde. Pour plus de détails concernant la configuration des voix.

■ **Drum key (Touche de batterie),**
■ **Drum Layer (Superposition de batterie),**
■ **Sample Bank (Banque d'échantillons),**
■ **Sample Number (Numéro d'échantillon)**
Ces paramètres sont les mêmes que ceux expliqué à la page d'écran accordage (TUNE). Voir page 143.

■ **Start Offset (Compensation au démarrage)**
Pour définir le niveau de compensation du point de démarrage réel de l'échantillon sonore.



❑ **Réglages:** 0 ~ 65535

■ **Loop Length Offset (Compensation de la longueur de boucle)**
Pour définir le point final de la boucle d'échantillon (voir diagramme ci-dessus).

❑ **Réglages:** 0 ~ 65535

■ **KeyOn Delay (Retard d'enfoncement de touche)**
Pour définir le montant du retard entre le moment où la touche est jouée et le moment où le son est produit.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Sample Play (Reproduction des échantillous)**
Pour définir la façon dont l'échantillon sera reproduit.

❑ **Réglages:** FwdLp(Boucle avant), FwdLpEx(Boucle avant + EX), FwdNolp (Avant sans sboucle), RevNoLp(arrierè sans boucle), default(valeur par défaut)

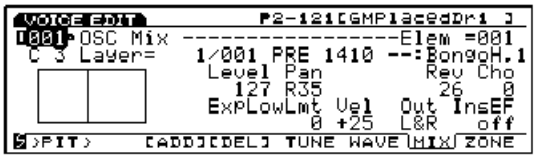
REMARQUE Pour plus de renseignements concernant chaque configuration voir page 81.

■ **Recv Note Off (Message de désactivation de notes)**
Détermine si les messages MIDI de désactivation de notes (Note Off) doivent être reçus ou ignorés.

❑ **Réglages:** receive (recevoir), ignore (ignorer)

[F7]: MIX (Mélangeur)

Pour équilibrer le mélangeur (sortie) des échantillons d'éléments qui entrent dans la configuration d'une voix de batterie.



■ **Drum key (Touche de batterie),**
■ **Drum Layer (Superposition de batterie),**
■ **Sample Bank (Banque d'échantillons),**
■ **Sample Number (Numéro d'échantillon)**
Paramètres identiques à ceux qui sont expliqués à la page d'écran accordage (TUNE). Voir page 143.

■ **Level (Niveau)**
Pour définir le niveau de sortie de chaque élément. Ces paramètres règlent l'équilibre de sortie de chaque instrument de batterie/percussion qui constitue la sonorité rythmique.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Pan (Panoramique)**
Ce paramètre permet de définir le positionnement de chaque élément sonore à gauche ou à droite du spectre stéréophonique. Ceci permet de régler l'emplacement de chaque instrument de la voix de batterie (ensemble rythmique) à l'intérieur du spectre stéréophonique. Si vous réglez sur "rnd", le son se déplace d'une manière aléatoire. Vous pouvez contrôler la marge de déplacement vers la gauche ou vers la droite en définissant le paramètre de profondeur aléatoire suivant.

❑ **Réglages:** L63 (extrême gauche) cnt (centre) ~ R63 (extrême droite), rnd (Panoramique aléatoire)

■ **Rev Send (Envoi de réverbération)**
Pour définir le niveau d'envoi produit par les effets d'insertion 1 et 2 (ou dérivés) vers l'unité de réverbération.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

REMARQUE La valeur que vous définirez ici sera multipliée par la valeur d'envoi de réverbération (écran EFCT) et ressortie comme niveau d'envoi de réverbération réel.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les effets, voir page 148.

■ **Cho Send (Envoi de chorus)**
Pour définir le niveau d'envoi du signal produit par les effets d'insertion 1/2 (ou dérivés) et envoyé ver l'unité de chorus.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

REMARQUE La valeur que vous définirez ici sera multipliée par la valeur définie au paramètre envoi de chorus (écran EFCT) et ressortie en tant que niveau d'envoi de chorus réel.

REMARQUE Pour plus de renseignement concernant les effets, voir page 148.

■ **Random Depth (Profondeur aléatoire)**
Ce paramètre s'affiche lorsque vous sélectionnez "rnd" (Panoramique aléatoire). Il sert à déplacer le son au hasard à l'intérieur du spectre stéréophonique. Il est très utile pour définir la profondeur (plage) de panoramique aléatoire.

❑ **Réglages:** 1 ~ 127

■ **ExpLowLimit (Limite inférieure d'expression)**
Pour définir la limite inférieure d'expression de chaque échantillon. Vous pouvez définir cette limite inférieure d'expression de manière à ce que le volume ne descende pas en dessous de la limite inférieure fixée même si la note est jouée plus bas que cette valeur.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Level Vel (Niveau de vélocité)**
Pour définir le niveau de vélocité de chaque échantillon. Cette fonction contrôle le volume en fonction de l'intensité de frappe des notes au clavier. Réglée sur une valeur positive, plus la note est jouée fort, plus la variation du volume est ample. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Out (Sélection de la sortie)**
Pour sélectionner la sortie de chaque partie. Ces réglages vous permettent d'envoyer chaque partie vers une sortie différente.

❑ **Réglages :** L & R (sortie gauche et droite), ind1 (Sortie individuelle 1) ind2, ind3, ind4, ind5, ind6 i1&2 (sortie individuelle 1&2) i3&4, i5&6

REMARQUE Si vous sélectionnez I1&2 par exemple, le canal L (gauche) sera envoyé vers la sortie individuelle 1 et le canal R (droite) vers la sortie individuelle 2.

REMARQUE Deux sorties individuelles sont prévues sur le EX5 (INDIVIDUAL OUTTUP 1 & 2), aucune sur les modèles EX5R et EX&. Vous pouvez ajouter ou équiper votre modèles avec des sorties individuelles si vous installez une carte EXIDO1. Pour plus de renseignements, voir page 19.

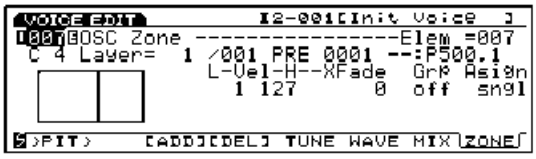
■ **InsEF Elem Sw (Commande des effets d'insertion d'élément)**
Pour sélectionner les effets d'insertion auxquels sera envoyé un signal de chaque élément. Si vous sélectionnez désactivé, l'effet d'insertion sera dérivé.

❑ **Réglages:** Pour chaque élément, 1 (Unité 1 d'effet d'insertion), 2 (Unité 2 d'effet d'insertion), off (désactivé)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les effets, voir page 148.

[F8]: ZONE

Pour définir la gamme de vélocité à laquelle le son de chaque élément est produit. Une zone différente peut être définie pour chaque élément.



■ **Drum key (Touche de batterie),**
■ **Drum Layer (Superposition de batterie),**
■ **Sample Bank (Banque d'échantillons),**
■ **Sample Number (Numéro d'échantillon)**
Ces paramètres sont les mêmes que ceux expliqués à la page d'écran accordage (TUNE). Voir page 143.

■ **Vel Limit Low (Limite inférieure de vélocité)**
Pour définir la limite inférieure de vélocité des notes jouées au clavier pour chaque échantillon de l'élément détecté.

❑ **Réglages:** 1 ~ 127

REMARQUE La limite inférieure de vélocité sélectionnée ici et la limite supérieure de vélocité déterminent l'amplitude de la vélocité pour l'échantillon sélectionné.

■ **Vel Limit High (Limite supérieure de vélocité)**
Pour définir la limite supérieure de vélocité des notes jouées au clavier pour chaque échantillon de l'élément détecté.

❑ **Réglages:** 1 ~ 127

■ **Vel Xfade (Vélocité du fondu sonore enchaîné)**
Pour régler la vélocité du fondu enchaîné (limites de vélocité inférieure et supérieure) de chaque élément. Plus valeur est importante, plus l'amplitude de la vélocité s'élargit. Le réglage sur "0" ne donne aucun effet.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant la vélocité du fondu enchaîné, voir page 82.

■ **Alternate Group (Groupe alternatif)**
S'utilise pour interrompre deux sons qui, physiquement, ne peuvent pas coexister ou dont l'association n'est pas naturelle. Il est par exemple impossible qu'une vraie batterie résonne en même temps comme une pédale charleston ouverte et comme une pédale fermée. Donc, les éléments qui ne sont pas censés résonner en même temps seront assignés au même numéro de groupe. Il existe 127 numéros de groupe. Désactivez la fonction si les deux éléments peuvent cohabiter ou si vous préférez les associer (sélectionnez "off").

❑ **Réglages:** off (désactivé), 1 ~ 127

■ **Key Assign (Assignation de touche)**
Pour sélectionner les assignations de touches sngl (single) ou mlti (multi). En mode sngl (single), lorsque le générateur de sons reçoit deux fois de suite la même note la première note est remplacée par la deuxième note jouée. En mode mlti (multi), chaque note jouée est assignée à un canal différent, pour former ainsi des tonalités multiples.

❑ **Réglages:** sngl (simple), mlti (multiple)

[F3]: PITCH (Hauteur de son)

Lorsqu'on édite les sonorités rythmiques, il n'y a qu'un menu pour régler la hauteur de son. Les paramètres et réglages sont les mêmes que ceux de l'élément AWM. Pour plus de renseignements, voir page 83.

[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

[F4]: FILT (Filtre)

Lorsqu'on édite les sonorités rythmiques, il y a quatre menus pour régler les filtres. Les paramètres et réglages sont les mêmes que ceux de l'élément AWM. Pour plus de renseignements, voir page 86.

[F4]: SCF (Filtre de commande de contrôle statique)
[F5]: DCF (Filtre de contrôle dynamique)
[F6]: SENS (Sensibilité)
[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

[F5]: AMP (Amplitude)

Lorsqu'on édite les sonorités rythmiques, il n'y a qu'un menu pour régler l'amplitude. Les paramètres et réglages sont les mêmes que ceux de l'élément AWM. Pour plus de renseignements, voir page 96.

[F8]: EG (Générateur d'enveloppe)

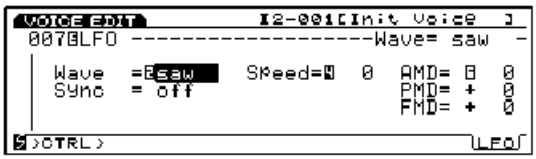
[F6]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

Lorsqu'on édite les sonorités rythmiques, il n'y a qu'un menu pour régler l'oscillateur basses fréquences.

[F8]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

[F8]: LFO (Oscillateur basses fréquences)

Pour définir les paramètres correspondant à l'oscillateur basses fréquences. Une valeur différente peut être attribuée à chaque élément.



■ **Wave (Onde)**
Pour sélectionner l'onde de l'oscillateur basses fréquences. Avec les ondes sélectionnées ici, vous pouvez moduler le son de différentes manières. Trois types d'ondes sont disponibles.

❑ **Réglages:** saw (en dents de scie), tri (triangulaire), squ (carrée)

REMARQUE L'oscillateur basses fréquences module la hauteur de son, le filtre et l'amplitude en même temps.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant chaque onde, voir page 122.

■ **Sync (Synchronisation)**
Ce commutateur sert à activer ou désactiver la synchronisation. Si la synchronisation est activée, l'oscillateur basses fréquences revient à son état initial chaque fois que les notes sont jouées au clavier.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le rétablissement de l'oscillateur basses fréquences, voir page 103.

■ **Speed (Vitesse)**
Pour régler la vitesse de variation de l'onde de l'oscillateur basses fréquences. Plus la valeur est importante, plus la variation est rapide.

❑ **Réglages:** 0 ~ 63

REMARQUE Pour plus de renseignements, voir le graphique de concept de vitesse à la page 101.

■ **AMD (Profondeur de modulation d'amplitude)**
Pour déterminer dans quelle mesure l'oscillateur basses fréquences affectera le niveau de sortie du volume. Plus la valeur est grande, plus la gamme de variation du volume sera étendue.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **PMD (Profondeur de modulation de hauteur)**
Pour déterminer dans quelle mesure l'oscillateur basses fréquences affectera la hauteur de son. Plus la valeur est importante, plus la gamme de variation du son sera étendue. Des valeurs négatives inversent la phase de l'oscillateur basses fréquences.

❑ **Réglages:** -255 ~ 0 ~ +255

■ **FMD (Profondeur de modulation de filtre)**
Pour déterminer dans quelle mesure l'oscillateur basses fréquences modifiera la fréquence de coupure du filtre. Plus les valeurs sont élevées, plus la gemme de variation de la fréquence de coupure sera étendue. Des valeurs négatives inversent la phase de l'oscillateur basses fréquences.

❑ **Réglages:** -127 ~ 0 ~ +127

[F7]: Ctrl (Contrôleur)

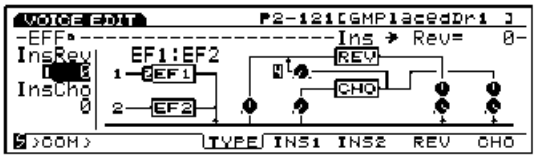
[F8]: SET (jeu de contrôleurs)

Pour les voix de batterie, les destinations effectives sont les commandes d'amplitude DRPAN No.121 ~ DR FEG No.125. Voir la liste des contrôleurs répertoriée dans la liste des données jointe.

[F8]: EFCT (Effets)

Pour définir les effets sur les éléments de batterie. Il est possible de connecter les signaux des 128 éléments maximum sur Insertion Effect 1 ou 2, et de les envoyer vers l'unité de réverbération/chorus. Les paramètres InsRev et InsCho s'ajoutent sur la page d'écran Type pour accentuer les effets d'un élément de batterie particulier. Les autres paramètres sont les mêmes que pour les éléments AWM de la page 105.

[F4]: Type



■ **Ins → Rev (Insertion → réverbération)**
Pour définir le niveau d'envoi du signal envoyé entre l'unité d'insertion et l'unité de réverbération. Il est possible d'appliquer un réverbération différentes à certains éléments en les faisant passer par les effets d'insertion et en réglant leur niveau de sortie à ce paramètre.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Ins → Cho (insertion → chorus)**
Pour définir le niveau d'envoi du signal envoyé entre l'unité d'insertion et l'unité de chorus. Il est possible d'appliquer un chorus différent à certains éléments en les faisant passer par les effets d'insertion et en réglant leur niveau de sortie à ce paramètre.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

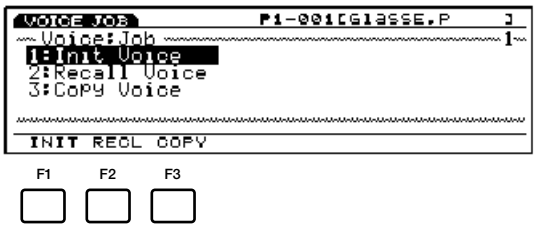
REMARQUE Il est possible de définir si les effets doivent être appliqués à chaque élément à partir de la page d'écran Mix (page 145).

Voice Job Mode (mode opérations sur les voix)

Avec ce mode, vous pouvez initialiser ou rappeler les voix que vous avez créées en mode édition des voix.

Quand vous passez en mode Voice Job (opérations sur les voix), les menus suivants s'affichent. Les trois types de fonctions disponibles dans ce mode se sélectionnent à partir des touches [F1] (INIT), [F2] (RECL), ou [F3] (COPY).

REMARQUE Avant de passer en mode opérations sur les voix, il faut sélectionner la voix que vous souhaitez initialiser ou rappeler.



[F1]: INIT (Initialiser)
[F2]: RECL (Rappeler)
[F3]: COPY (Copier)

Etapes d'exécution d'une opération sur les voix.

❶ Passez en mode Voice Play et sélectionnez le numéro de voix sur laquelle vous souhaitez travailler.

❷ Pour passer en mode Voice Job, appuyez sur [JOB].

❸ Pour sélectionner le type d'opération que vous voulez réaliser, appuyez sur [F1] (INIT), [F2] (RECL), ou [F3] (COPY). La page d'écran de la sélection s'affiche.



REMARQUE Vous pouvez également sélectionner les opérations en déplaçant le curseur sur le nom de l'opération à exécuter; validez avec la touche [ENTER].

❹ Déplacez le curseur sur un paramètre et réglez les valeurs avec la touche [INC]/[DEC], la molette DATA, le pavé numérique ou les boutons KNOBS 1 ~ 6.

REMARQUE Cette opération est inutile pour initialiser ou rappeler les voix.

❺ Appuyez sur [ENTER]. Le menu automatique suivant s'affiche pour vous inviter à valider l'opération.



❻ Si vous voulez exécuter l'opération, appuyez sur [YES]. L'écran affiche "Completed!" (Opération terminée) pendant un instant pour indiquer que l'opération est exécutée et l'affichage revient à la page d'écran précédente.

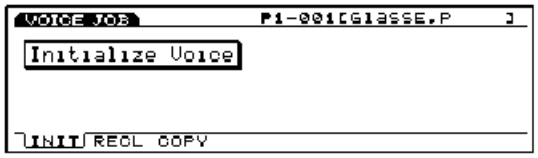
Pour annuler l'opération, appuyer sur [NO].

REMARQUE Pendant l'exécution d'une opération qui demande un certain temps, l'écran indique "Executing..." (en cours d'exécution). Faites attention de ne pas éteindre l'ordinateur tant que le message reste affiché, car toutes les données seraient effacées et perdues.

❼ Pour sortir du mode opérations sur les voix et revenir au mode reproduction des voix, appuyer deux fois sur la touche [EXIT].

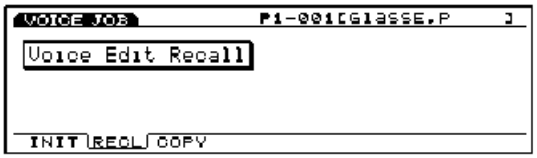
[F1]: Init Voice(initialisation des voix)

Cette opération permet de rappeler les valeurs initiales de chaque voix (de les initialiser). Cette fonction s'utilise avant d'éditer une séquence, par exemple lorsque vous créez un voix originale à partir de zéro.



[F2]: Recall Voice (Rappel des voix)

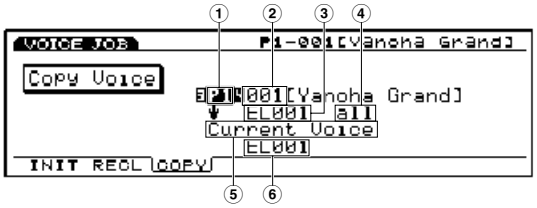
Normalement, lorsque vous sélectionnez une voix avant d'avoir sauvegardé celle qui est en cours d'édition, les données que vous avez éditées sont perdues. Avec la fonction de rappel, elles pourront être récupérées même si une autre voix est sélectionnée en cours de travail.



REMARQUE Vous retrouverez les données éditées quand vous rallumerez l'appareil si vous l'avez éteint en cours d'opération.

[F3]: Copy Voice (copie des voix)

Cette opération permet de copier soit les données communes soit les données spécifiques d'un élément particulier sur la voix sélectionnée. Cette fonction est très pratique pour créer une voix originale en utilisant une partie des données d'une autre voix.



REMARQUE Cette opération ne permet pas de copier une voix en temps que voix utilisateur. Par contre, elle permet de copier les différents paramètres d'une voix dans le tampon d'édition d'une autre voix. (aussi bien pour les voix préenregistrées que pour les voix utilisateurs).

■ ① Banque de voix source

Pour définir la banque de la voix source.

❑ **Réglages:** P1(préenregistré 1), P2 (préenregistré 2), I1 (interne 1), I2 (interne 2)

■ ② Numéro de voix source

Pour définir le numéro de la voix source à partir de laquelle vous voulez copier.

❑ **Réglages:** 001 ~ 128

■ ③ Eléments source

Pour définir l'élément de la voix source à partir de laquelle vous voulez copier. Lorsque vous copiez des données communes à tous les éléments, sélectionnez Common.

❑ **Réglages:** Common (tous les éléments), EL1 ~ 4 (Voix normale), EL1 ~ 128 (Voix de batterie)

■ ④ Types de données source

Pour sélectionner le type de données que vous voulez copier. Il est possible de choisir des données communes qui affecteront tous les éléments ou des données spécifiques qui affecteront des éléments particuliers.

Si vous sélectionnez Common (tous les éléments) comme élément source:
ALL (données de toutes les voix), PARAM (réglages des paramètres), ARP (réglages de l'Arpeggio), EFCT (réglages des effets), CTRL (réglages des commandes), NAME (nom de la voix).

Lorsque un élément est sélectionné comme élément source:
ALL (toutes les données pour cet élément), OSC (réglages de l'oscillateur), PITCH (réglages de la hauteur de son), FILTER (réglages du filtre), AMP (réglages de l'amplitude), LFO (réglages de l'oscillateur basse fréquence)

■ ⑤ Voix en cours

Apposé à la voix en cours d'édition.

■ ⑥ Elément de destination

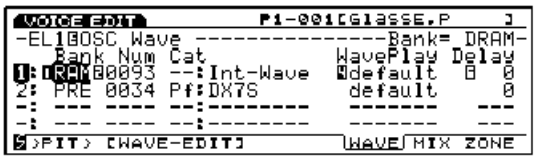
Pour définir l'élément de la voix de destination sur laquelle les données seront copiées. Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque un élément est sélectionné au paramètre de définition des éléments source.

❑ **Réglages:** EL1 ~ 4 (Voix normale),
EL1 ~ 128 (Voix de batterie)

Wave Edit Mode (Mode édition des ondes)

Quand vous sélectionnez une banque DRAM (ou RAM) et un numéro ondes AWM (0001 ~ 1024) au paramètres Bank et Number du mode d'édition des voix, le sous menu [F3] (WAVE-EDIT) s'ajoute à la page d'écran WAVE du menu OSC.
Pour passer en mode WAVE-EDIT, appuyez sur [F3]. Ce mode permet de superposer des échantillons préenregistrés et/ou les échantillons de votre propre création, et d'assigner une zone du clavier à chaque échantillon afin de créer les ondes qui serviront à constituer les voix. Les ondes créées s'utilisent de la même manière que les ondes préenregistrées.

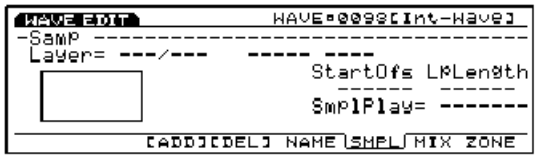
REMARQUE Vous ne pourrez sélectionner une banque ou un numéro de mémoire RAM ou DRAM que si vous éditez des éléments AWM.

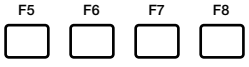


Pour sortir du mode WAVE-EDIT appuyez sur [EXIT]. Le EX5/5R/7 revient à la page d'écran du mode édition des voix (Voice Edit mode).

REMARQUE En mode Wave Edit, il n'est pas possible de modifier et par conséquent de détruire les ondes échantillons. L'édition ne sert pas à modifier les ondes mais à définir leur superposition, les gammes du clavier et la balance réciproque des ondes mélangées.

Le mode Wave Edit comporte quatre menus accessibles à partir des touches [F5] (NAME), [F6] (SMPL), [F7] (MIX), ou [F8] (ZONE). Vous pouvez passer d'un menu à l'autre en appuyant sur les touches respectives. La fonction "ajouter" est assignée à la touche [F3] (ADD) et la fonction "effacement" est assignée à la touche [F4] (DEL).





[F5]: NAME (Paramètres pour attribuer un nom aux ondes)
[F6]: SMPL (Paramètres de reproduction des échantillons)
[F7]: MIX (Paramètres de mélange des canaux de sortie)
[F8]: ZONE (Paramètres de tessiture du son)

Etapes fondamentales d'édition des ondes (création d'une nouvelle onde à partir de zéro)

❶ Sur la page d'écran WAVE, sélectionnez le numéro d'onde que vous souhaitez éditer. Sélectionnez la banque DRAM et un numéro d'onde (0001 ~ 1024) dans cette banque. La fonction [F3] (WAVE-EDIT) s'ajoute à l'écran.

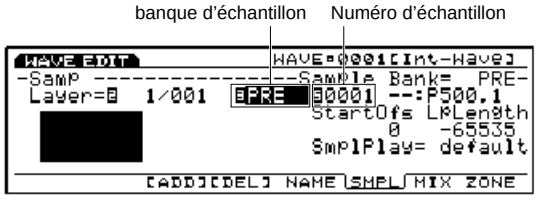
❷ Pour passer en mode Wave Edit appuyez sur [F3] (WAVE-EDIT).

Les fonctions [F3] (ADD) et [F4] (DEL) s'ajoutent à l'écran.

❸ Sélectionnez une des fonctions [F6] (SMPL), [F7] (MIX), ou [F8] (ZONE).

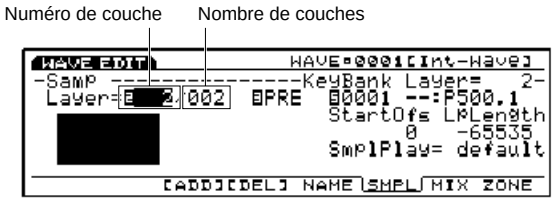
❹ Appuyez sur [F3] pour exécuter la fonction ajouter. PRE :001 sera assigné à la première couche de superposition.

❺ Sélectionnez la banque d'échantillons puis l'échantillon que vous souhaitez utiliser.



❻ Réglez les paramètres de la première couche. Passez aux écrans suivants en fonction des opérations que vous souhaitez effectuer et réglez les paramètres correspondants.

❼ (Au besoin,) appuyez sur [F3] (ADD) pour ajouter une autre couche de superposition. A cette étape, le numéro de couche suivant est automatiquement avancé et les paramètres de la couche qui précède (dans ce cas la première) copiés sur la nouvelle couche de superposition.



REMARQUE Pour annuler la couche sélectionnée appuyez sur [F4].

❽ Sélectionnez l'échantillon qui sera utilisé pour la deuxième couche.

❾ Réglez les paramètres de la deuxième couche. Passez aux écrans suivants en fonction des opérations que vous souhaitez effectuer et réglez les paramètres correspondants.

❿ Répétez les étapes ❼ ~ ❾ pour chaque couche.

⓫ Appuyez sur [F5] (NAME) pour accéder à la page d'écran NAME et attribuer un nom à l'onde que vous avez créée.

⓬ Pour sortir du mode Wave Edit appuyez sur [EXIT]. Le EX5/5R/7 revient en mode Voice Edit.

REMARQUE Vous pouvez copier des ondes ou effacer les ondes inutiles à partir du mode opérations sur les ondes Wave Job (page 154).

Touches [F3] (ADD) et [F4] (DEL)

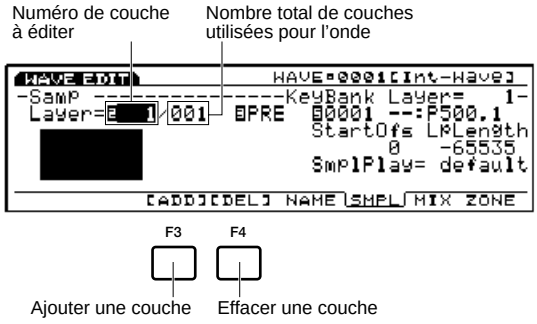
Une onde se compose d'une ou plusieurs couches superposées (128 maximum). Un échantillon est assigné à chaque couche et si on règle la même tessiture pour chaque couche on pourra superposer deux échantillons ou d'avantage.

REMARQUE Vous pouvez superposer autant d'échantillons que vous le souhaitez mais quand il y a plus de deux échantillons ils sont tous reproduits en même temps. Dans ce cas, les échantillons qui portent les numéros inférieurs sont prioritaires.

Par défaut le nombre de couches de superposition est réglé sur 1. C'est ce réglage qui apparaît quand on accède pour la première fois au mode Wave Edit.

Une couche de superposition s'ajoute à chaque pression de la touche [F3] (ADD). Vous voyez sur le schéma qu'il est possible de vérifier le numéro de couche attribuée à une onde et de sélectionner un échantillon pour cette couche.

Vous pouvez marquer les couches inutiles et les effacer avec la touche [F4] (DEL).



REMARQUE 1024 couches maximum sont superposables avec la mémoire DRAM et avec la mémoire FLS(flash).

[F5]: NAME (attribution d'un nom)

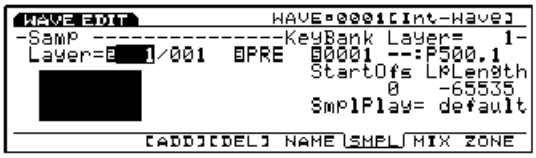
Cette fonction permet d'attribuer un nom de huit caractères maximum à l'onde. Vous pouvez aussi attribuer un nom de catégorie à l'onde sur laquelle vous travaillez. Pour cela, déplacez le curseur à gauche du nom de l'onde et choisissez un code de deux lettres à l'aide de la touche [INC]/[DEC] ou de la molette DATA.



REMARQUE La méthode d'attribution des noms aux ondes et aux catégories d'onde est la même que pour les voix. Pour plus de renseignements, voir page 79.

[F6]: SMPL (Echantillon)

Pour effectuer les réglages qui se rapportent à la reproduction des échantillons qui composent une onde. Les réglages se font pour chaque couche de superposition.



■ Layer (Superposition)

Pour sélectionner le numéro de la couche à laquelle sera assignée un échantillon. Chaque fois qu'un numéro est sélectionné, les paramètres de la superposition correspondante s'affichent. Il est possible de passer d'un numéro de couche à l'autre pour régler les paramètres de tous les échantillons qu'elles contiennent.

❑ **Réglages:** 1 ~ 128 (selon le nombre total de superpositions utilisées pour chaque onde.)

REMARQUE "Layer" apparaît également et à la même position sur la page d'écran du sous menu [F7]: MIX et du sous menu [F8]: ZONE.

■ Sample Bank (Banque d'échantillons)

Pour sélectionner la banque qui contient l'échantillon que vous souhaitez utiliser. Il est possible de sélectionner une banque différente pour chaque couche.

❑ **Réglages:** PRE (Préenregistré), DRAM (y compris SIMM), FLS (Mémoire Flash)

REMARQUE La mémoire flash "FLS" et son numéro d'échantillon peuvent également être sélectionnés mais la sélection ne sera valide que si vous avez installé la carte mémoire flash EXFLM1s (en option).

REMARQUE "Sample Bank" apparaît également et à la même position sur la page d'écran du sous menu [F7]: MIX et du sous menu [F8]: ZONE.

■ Sample Number (Numéro d'échantillon)

Pour sélectionner l'échantillon voulu dans la banque d'échantillons. Le nom et la catégorie de l'échantillon sélectionné s'affichent à droite du numéro. Il est possible de sélectionner un numéro d'échantillon différent pour chaque couche.

❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

REMARQUE "Sample Number" apparaît également et à la même position sur la page d'écran du sous menu [F7]: MIX et du sous menu [F8]: ZONE.

■ Zone Graphical Display (Affichage graphique de la zone)

La zone (Gamme du clavier/vélocité à laquelle l'échantillon est joué) de la couche sélectionnée est visualisée sous forme de graphique. Pour plus de renseignements concernant le mode de réglage des zones, voir page 153.

■ StartOfs (Compensation du point de départ)

Pour définir la valeur de compensation du point à partir duquel l'échantillon sera reproduit. Ce paramètre permet d'avancer ou de reculer le point de départ de chaque échantillon.

❑ **Réglages:** 0 ~ 65535

■ LpLength (Longueur des boucles)

Pour définir la valeur de compensation attribuée à la longueur de l'échantillon reproduit en boucle. Ce paramètre permet d'augmenter ou de diminuer la longueur de boucle de chaque échantillon.

❑ **Réglages:**0 ~ 65535

■ SmplPlay (Reproduction d'échantillon)

Pour commuter sur le mode de reproduction de l'échantillon. Cinq choix sont possibles : "FwdLp," (avant en boucle) "FwdLpEx, (avant en boucle + EX)" "FwdNoLP," (avant sans boucle) "RevNoLp" (arrière sans boucle) or "default." (réglage par défaut)

❑ **Réglages:**

FwdLp:
L'échantillon est reproduit à partir du point de départ (Start), passe ensuite au point maximum (Top) et est répété sans interruption du point maximum au point de fin de boucle (End), tant que les notes sont jouées au clavier.

FwdLpEx:
Cette fonction est la même que la fonction "FwdLp" tant que les notes sont jouées au clavier. En revanche, lorsque les touches du clavier sont relâchées, le Ex5/5R/7 annule la reproduction en boucle, dépasse le point de fin de boucle et reproduit le reste du morceau échantillonné. La reproduction est interrompue à la fin du morceau.

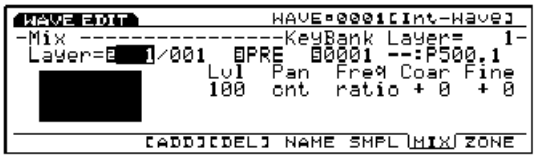
FwdNoLp:
L'échantillon est reproduit une fois du point de départ au point de fin chaque fois qu'une note est jouée au clavier.

RevNoLp:
L'échantillon est reproduit une fois à l'envers, c'est à dire du point de fin d'échantillon au point de départ chaque fois qu'une note est jouée au clavier.

default:
Suit les réglages définis au paramètre correspondant du mode édition des échantillons Sample Edit.

[F7]: MIX (Mixage)

Pour définir les paramètres de mélange (sortie), le panoramique, et tous les paramètres de hauteur de son de tous les échantillons qui composent une onde. Il est possible de régler les paramètres de chaque couche.



REMARQUE Les paramètres de couche (Layer) et les banques/numéros d'échantillon (Sample Bank/Number) sont les mêmes que ceux de l'affichage SMPL. Pour plus de renseignements concernant ces paramètres, voir page 152.

REMARQUE L'affichage graphique de la zone qui occupe la gauche de la page d'écran représente la gamme du clavier/vélocité de la couche sélectionnée. Pour plus de renseignements concernant l'affichage graphique de la zone, voir ci-dessous.

■ Lvl (Niveau)

Pour définir le niveau de sortie de chaque échantillon. Ce paramètre permet de régler la sortie des échantillons/couches.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Pan (Panoramique)

Ce paramètre permet de définir le positionnement de chaque échantillon à gauche ou à droite du spectre stéréophonique. Ceci permet de régler l'emplacement de chaque échantillon à l'intérieur du spectre stéréophonique

❑ **Réglages:** L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

■ Freq Mode (Mode de fréquence)

Pour définir la hauteur de chacun des échantillons soit par intervalle de demi-tons dans le cas des notes (ratio) soit sur la même hauteur dans le cas duc clavier entier (fixe).

❑ **Réglages:** ratio, fixed

■ Coar (Accordage approximatif)

Pour régler la hauteur des échantillons de chaque couche par intervalles de demi-tons.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

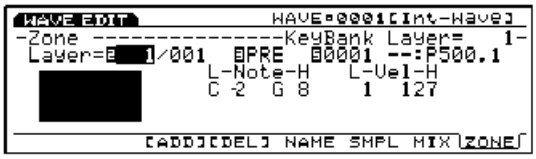
■ Fine (Accordage fin)

Pour accorder la hauteur des échantillons de chaque couche au centième.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

[F8]: ZONE

Pour définir la zone de chaque échantillon (Gamme du clavier et vélocité à laquelle les sons sont reproduits). Il est possible de définir une zone différente pour chaque échantillon/couche.



REMARQUE Les paramètres de couche (Layer) et de Banque/Numéro d'échantillon (Sample Bank/Number) sont les mêmes que ceux de la page d'écran SMPL. Pour plus de renseignements concernant ces paramètres, voir page 152.

■ Note Limit Low (Limite inférieure de note)

Pour définir la note la plus basse de chaque échantillon sur le clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

REMARQUE La note la plus grave que vous définirez ici et la note la plus aiguë que vous définirez au paramètre Limite supérieure de note (Note Limit High) détermineront la gamme à l'intérieur de laquelle l'échantillon sélectionné sera reproduit.

■ Note Limit High (Limite supérieure de note)

Pour définir la note la plus aiguë de chaque échantillon sur le clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

REMARQUE La note la plus grave ne peut pas être définie plus haut que la note la plus aiguë et inversement, la note la plus aiguë ne peut pas être définie plus bas que la note la plus grave.

■ Vel Limit Low (Limite minimum de vélocité)

Pour définir l'amplitude de vélocité minimum pouvant être détectée lorsqu'un échantillon est joué au clavier.

❑ **Réglages:** 1 ~ 127

REMARQUE La limite minimum que vous définirez ici et la limite maximum que vous définirez au paramètre Limite maximum de vélocité (Vel Limit High) détermineront l'amplitude de la vélocité de reproduction de l'échantillon sélectionné.

■ Vel Limit High (Limite maximum de vélocité)

Pour définir l'amplitude de vélocité maximum pouvant être détectée lorsqu'un échantillon est joué au clavier.

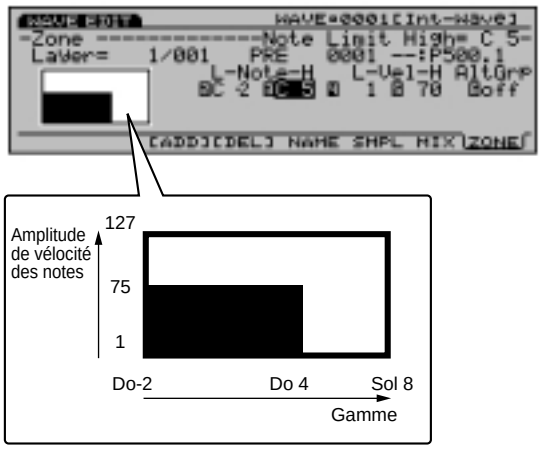
❑ **Réglages:** 1 ~ 127

REMARQUE La limite minimum ne peut pas être définie plus haut que la limite maximum et inversement la limite maximum ne peut pas être définie plus bas que la limite minimum.

Affichage graphique de la zone

La zone (Gamme du clavier et vélocité à laquelle le son est reproduit) est affichée à gauche de la page d'écran. La gamme est indiquée par l'axe horizontal, la vélocité par l'axe vertical. La forme du pavé noir, qui représente la gamme des notes, change à mesure que vous modifiez chacun de ces paramètres.

REMARQUE La zone des couches s'affiche dans le graphique de zone chaque fois que vous commutez sur une couche différente. Vous pouvez visualiser plusieurs zones en même temps.



Wave Job Mode (Mode opérations sur les ondes)

Pour passer du mode Wave Edit (édition des ondes) au mode Wave Job (opérations sur les ondes), appuyez sur [JOB]. Cette fonction permet de copier ou d'effacer des ondes créées en mode Wave Edit (édition des ondes).

Lorsque vous passez en mode Wave Job, le menu suivant s'affiche. Ce mode comporte deux types d'opérations : copie des ondes (Copy wave) et effacement des ondes (Delete wave). Sélectionnez une des opérations à partir de la touche [F1] (COPY) ou [F2] (DEL).

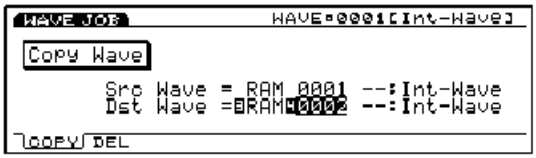


[F1]: COPY (Copie des ondes)
[F2]: DEL (Affacement des ondes)

Etapes d'exécution d'une opération

❶ Appuyez sur [JOB] pour passer du mode Wave Edit au mode Wave Job.

❷ Appuyez sur [F1] (COPY) ou [F2] (DEL), pour sélectionner le type d'opération que vous souhaitez effectuer et l'afficher sur la page d'écran.



REMARQUE Vous pouvez également déplacer le curseur sur le nom de l'opération pour la sélectionner, et la valider avec la touche [ENTER].

❸ Déplacez le curseur sur un paramètre et réglez les valeurs à l'aide de la touche [INC]/[DEC], de la molette Data, du pavé numérique ou des boutons 1 ~ 6.

❹ Apppuyez sur [ENTER]. Le menu automatique suivant s'affiche pour vous inviter à valider l'opération.



❺ Si vous voulez exécuter l'opération appuyez sur [YES]. L'écran affiche "Completed!" (opération terminée) pour indiquer que l'opération est exécutée et l'affichage revient à la page d'écran précédente.

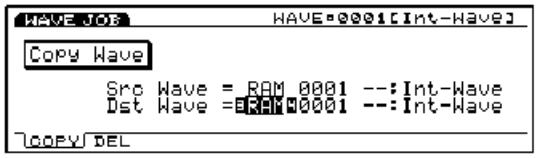
Pour annuler l'opération, appuyez sur [NO].

REMARQUE Pendant l'exécution d'une opération qui demande un certain temps l'écran indique "Executing..." (en cours d'exécution). Faites attention de ne pas éteindre l'appareil tant que le message reste affiché car toutes les données seraient effacées et perdues.

❻ Pour sortir du mode opérations sur les ondes et revenir au mode édition des ondes appuyez deux fois sur la touche [EXIT].

[F1]: Copy Wave (Copie des ondes)

Cette opération permet de copier toutes les données d'une onde déterminée. Il est possible de copier plusieurs couches en même temps.



■ **Src Wave (Onde source):**
Pour définir la banque/le numéro de l'onde source (l'onde qui sera copiée).

❑ **Wave Bank (Banque d'onde):** RAM (Mémoire DRAM, y compris SIMM), FLS (Mémoire Flash)

REMARQUE Vous pouvez de sélectionner "FLS" et son numéro d'onde, mais la sélection ne sera valable que si vous avez installé la carte de mémoire EXFLM1s (en option) sur l'instrument.

❑ **Wave Number (Numéro d'onde):** 0001 ~ 1024

■ **Dst Wave (Onde de destination):**
Pour définir la banque/le numéro de l'onde de destination vers lesquels l'onde source sera copiée.

❑ **Wave Bank (Banque d'onde):** RAM (mémoire DRAM, y compris SIMM), FLS (Mémoire Flash)

❑ **Wave Number (Numéro d'onde):** 0001 ~ 1024

REMARQUE Quand vous copiez des données de la mémoire vive vers la mémoire flash (RAM 'FLS) et si la capacité de mémoire le permet, les données de l'échantillon utilisées pour l'onde seront copiées en même temps.

REMARQUE Vous pouvez de sélectionner "FLS" et son numéro d'onde, mais la sélection ne sera valable que si vous avez installé la carte de mémoire EXFLM1s (en option) sur l'instrument.

[F2]: Delete Wave (Effacement des ondes)

Cette opération permet d'effacer une onde définie ou toutes les ondes en même temps.



■ **Wave (Onde):**
Pour définir la banque/le numéro de l'onde qui sera effacée. Si vous souhaitez effacer toutes les ondes du bloc sélectionné réglez le paramètre de numéro d'onde sur "all" (toutes.)

❑ **Wave Bank (Banque d'onde):** RAM (mémoire DRAM, y compris SIMM), FLS (Mémoire Flash)

❑ **Wave Number (Numéro d'onde):** all, 0001 ~ 1024

Performance Mode

Performance Play Mode (Mode reproduction des mémoires d'exécution)

Le mode reproduction des mémoires d'exécution vous permet de jouer vos propres créations en temps réel. Le EX5/5R/7 devient un puissant générateur de son multi-timbre qui utilise soit le séquenceur interne (mode Song/Pattern) soit un séquenceur périphérique.

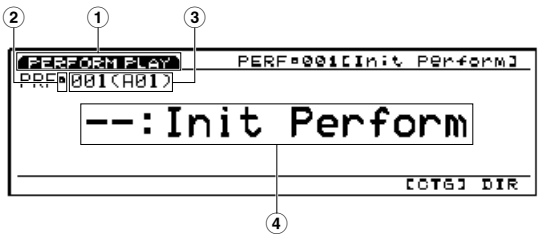
En mode Performance Edit vous pouvez assigner des voix et des voix de batterie à 16 parties maximum avec différents réglages de canaux MIDI. Cela signifie que le EX5/5R/7 peut utiliser 16 générateurs de son individuels (maximum). Vous pouvez également définir des parties multiples sur un même canal MIDI pour créer des superpositions.
Pour les mémoires d'exécution que vous avez créées, vous disposerez de huit banques internes (A-H) de chacune 16 programmes soit au total 128 emplacements de mémoire. Avec le modèle EX5/7, ces mémoires sont accessibles instantanément à partir des touches Bank/Program. Cette fonction constituera un outil puissant lorsque vous voudrez interpréter en temps réel, que ce soit en studio ou sur la scène.

Nous donnons ci-après une explication de la page d'écran du mode reproduction des mémoires d'exécution ainsi que du procédé de sélection d'une mémoire d'exécution.

REMARQUE Pour mettre l'arpégiateur en route en mode Performance il faut allumer le commutateur Arpeggio et le commutateur Layer (page 166) avant d'appuyer sur la touche ARPEG (GIO) du panneau.

Performance Play Mode screen (Page d'écran du mode reproduction des mémoires d'exécution)

La page d'écran suivante s'affiche lorsque vous passez en mode Performance Play. Le contenu de la page d'écran est indiqué ci-après.



① **Screen Title (Titre de la page d'écran)**
Indique le mode Performance Play (reproduction des mémoires d'exécution).

② **Edit/Compare (Edition/Comparaison)**
La lettre "E" (Edition) s'affiche sur l'écran Performance lorsque vous éditez la mémoire d'exécution sélectionnée. De même la lettre "C" (Comparaison) s'affiche lorsque vous comparez les sons (page 159).

③ **Performance number (Numéro de mémoire d'exécution)**
Le numéro de mémoire d'exécution sélectionnée (001 ~ 128) et de banque (A ~ H)/Program (1 ~ 16) s'affichent. En premier lieu l'écran indique "001 (A01)", "001" étant le numéro de la mémoire d'exécution, "A" le numéro de Bank/Program et "01" le numéro de programme de la banque sélectionnée.

■ **Le numéro de mémoire d'exécution:**
Chaque mémoire d'exécution est dotée non seulement d'un numéro de mémoire (001 ~ 128), mais également d'un numéro de banque (A-H) et d'un numéro de programme de 1 ~ 16. Avec les modèles EX5/7, les numéros de mémoire d'exécution sont accessibles à partir du pavé numérique, et les numéros de banque et de programme sont accessibles à partir des touches Bank et Program, ce qui signifie deux moyens d'accès.

REMARQUE Les touches Bank et Program n'existent pas sur le modèle EX5R.

Le rapport entre le numéro de mémoire d'exécution et le numéro de Bank/Program est indiqué ci-dessous.

Numéro de Performance	Banque	Numéro de Programme	Numéro de Performance	Banque	Numéro de Programme
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

④ Performance Category/Name (Catégorie/nom de la mémoire d'exécution)

■ **Performance Category: (Catégorie de mémoire d'exécution:)**

A gauche du nom de la mémoire d'exécution figure une abréviation de deux lettres qui indique la catégorie de son. Cette abréviation permet de repérer d'un coup d'oeil le type de voix que vous avez sélectionné.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les catégories, voir page 76.

■ **Performance name: (Nom de la mémoire d'exécution:)**

Le nom de la mémoire d'exécution, constitué de 12 lettres maximum, s'affiche à l'écran.

Sélection d'une mémoire d'exécution

Vous pouvez sélectionner les mémoires d'exécution de 6 manières. Le choix du mode de sélection dépendra de ce que vous voulez faire et du statut en cours.

- Utiliser les touches Bank/Program.
- Indiquer le numéro de mémoire d'exécution avec le pavé numérique.
- Utiliser les touches INC/DEC.
- Utiliser la molette de données.
- Utiliser la fonction recherche de catégorie.
- Utiliser la fonction écran de répertoire.

Toutes les méthodes ci-dessus sont les mêmes que les méthodes de sélection expliquées pour le mode reproduction de voix. Pour plus de renseignements concernant la sélection d'une voix, voir page 36 et substituer le terme "mémoire d'exécution" au terme "voix."

REMARQUE En mode Performance, vous pouvez éditer la voix utilisée sur une partie de la mémoire d'exécution. Pour plus de renseignements, voir page 159.

REMARQUE Sur une mémoire d'exécution, vous ne pouvez pas utiliser deux ou plus de deux éléments AN, FDSP ou VL (EX5/5R). Sur le EX7, vous ne pourrez pas insérer des effets sur une voix de la même mémoire d'exécution si vous avez utilisé une voix AN ou FDSP sur une partie. Pour plus de renseignements, voir page 54.

Performance Edit Mode (Mode d'édition des mémoires d'exécution)

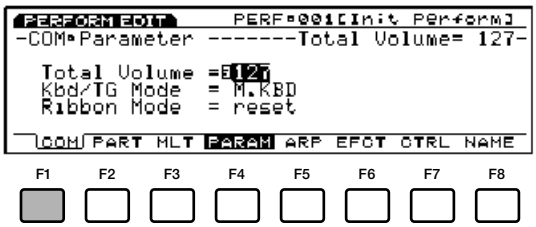
Nous donnons ci-après des explications sur les paramètres du mode édition des mémoires d'exécution, dont certains affecteront toutes les parties et d'autres n'affecteront que des parties individuelles. Les paramètres définis pour chaque mémoire d'exécution peuvent être sauvegardés.

La page d'écran suivante s'affiche lorsque vous passez en mode Performance Edit. Ce mode est divisé en deux groupes: COM (paramètres communs qui s'appliquent à toutes les parties de façon égale) et PART/MLT (paramètres qui s'appliquent à chaque partie individuelle). Dans le groupe PART/MLT (multi) tous les paramètres possibles sont partagés. Sur la page d'écran PART, chaque partie est affichée et définie individuellement, alors qu'avec l'écran MLT, les 16 parties sont affichées en tableau (liste) et sont accessibles à l'intérieur de ce tableau.

REMARQUE Vous devez sélectionner la mémoire d'exécution que vous voulez éditer avant de passer en mode Performance Edit.

Menu Com

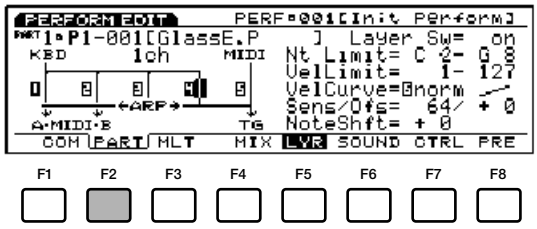
[F1]: COM (Paramètres communs qui s'appliquent de façon égale à tous les éléments)
[F2]: PART
[F3]: MLT (Multi)



[F4]: PARAM (Définition de tous les paramètres communs)
[F5]: ARP (Paramètres d'arpège)
[F6]: EFCT (Paramètres d'effets)
[F7]: CTRL (Paramètres des contrôleurs)
[F8]: NAME (Paramètres des noms de mémoire d'exécution)

Menu Part

[F1]: COM (Commun)
[F2]: PART (Paramètres de chaque partie: une partie s'affiche)
[F3]: MLT (Multi)

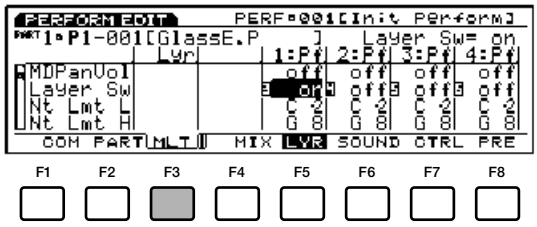


Ces touches permettent d'accéder au paramètre voulu par saut de page.

[F4]: MIX (Paramètre du mélangeur)
[F5]: LYR (Paramètres de superposition)
[F6]: SOUND (Paramètre de son)
[F7]: CTRL (Paramètre des contrôleurs)
[F8]: PRE (Paramètres de présélection)

Menu Multi

[F1]: COM (Commun)
[F2]: PART
[F3]: MLT (Paramètres de chaque partie: toutes les parties sont affichées)



Ces touches permettent d'accéder au paramètre voulu par défilement vers le haut ou vers le bas.

[F4]: MIX (Paramètres du mélangeur)
[F5]: LYR (Paramètres de superposition)
[F6]: SOUND (Paramètres de son)
[F7]: CTRL (Paramètre des contrôleurs)
[F8]: PRE (Paramètre de présélection)

Indication “E” (Edit)

Chaque fois que des paramètres sont définis ou chaque fois qu’une opération est modifiée l’indication “ E ” (Edition) s’affiche au coin supérieur gauche de l’écran près du numéro de partie. Ceci indique que la mémoire d’exécution sélectionnée est en cours d’édition et qu’elle n’est pas encore sauvegardée.



REMARQUE Les paramètres ainsi édités seront conservés même si vous passez à un autre mode, en restant dans la même mémoire d’exécution. Ils seront perdus si vous sélectionnez une autre mémoire d’exécution. Ainsi, si vous revenez au mode Performance Edit avant de sélectionner une autre mémoire d’exécution, la lettre “ E ” s’affiche.

REMARQUE La lettre “ E ” s’affiche également à la page d’écran du mode reproduction des mémoires d’exécution.

Fonction de comparaison

En mode édition des mémoires d’exécution, vous pourrez écouter et comparer le son original et le son édité.

❶ Appuyez sur la touche EDIT quand vous êtes en mode Performance Edit.

La lettre “ E ” (Edition) affichée au coin supérieur gauche de l’écran (à côté du numéro de partie) est remplacée par la lettre “ C ” (Comparaison); vous pourrez écouter le son original avant de l’éditer (c’est-à-dire vous mettre en statut de comparaison).



REMARQUE En statut de comparaison, le curseur n’apparaît pas sur l’écran et les touches de fonction [F1] ~ [F8] ainsi que les boutons 1 ~ 6 sont inutilisables pour les opérations d’édition.

❷ Pour sortir du statut de comparaison et revenir à l’édition précédemment en cours appuyez à nouveau sur la touche EDIT.

Edition des voix à partir du mode Performance

Il se peut qu’en mode Performance vous ayez à éditer une voix et pas seulement les paramètres de la mémoire d’exécution. Appuyez sur la touche [VOICE] tout en maintenant la touche [PERFORMANCE] enfoncée pour sauter directement du mode Performance ou du mode Performance Edit au mode Voice Edit. La page d’écran du mode Performance s’affiche d’abord et les touches de fonction [F1] et [F2] sont assignées à la sélection des parties.

Sélectionnez les touches [F1] et [F2] pour sélectionner la partie qui correspond à la voix que vous voulez éditer, puis appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit. Une fois que la voix est éditée, sauvegardez la version éditée (page 48) et appuyez sur la touche [PERFORMANCE] pour revenir au mode Performance.

REMARQUE Lorsque vous passez en mode Voice Edit de cette façon il n’est pas possible de changer le type de voix (sonorité). Si vous souhaitez le modifier, il faudra accéder au mode Voice Edit en passant par le mode Voice.

REMARQUE Si vous éditez une voix alors que le commutateur de couche Layer SW (page 166) est activé, les autres voix des parties assignées sur le commutateur seront audibles. Si vous éditez une voix avec le commutateur désactivé vous n’entendrez que la voix en cours d’édition.

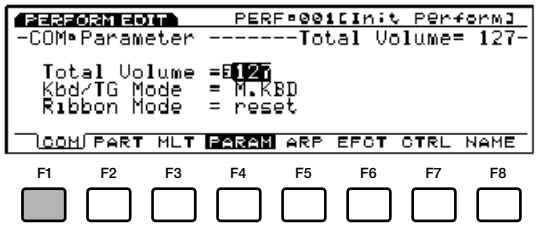
[F1]: COM (Commun)

Les paramètres communs s’appliquent de façon égale aux 16 parties de la mémoire d’exécution. Cinq types de menus sont disponibles.

[F4]: PARAM (Paramètres)
[F5]: ARP (Arpège)
[F6]: EFCT (Effet)
[F7]: CTRL (Contrôleurs)
[F8]: NAME (Nom de la mémoire d’exécution)

[F4]: PARAM (Paramètres)

Les paramètres s’appliquent aussi bien à l’ensemble des parties qu’aux réglages du clavier/générateur de sons.



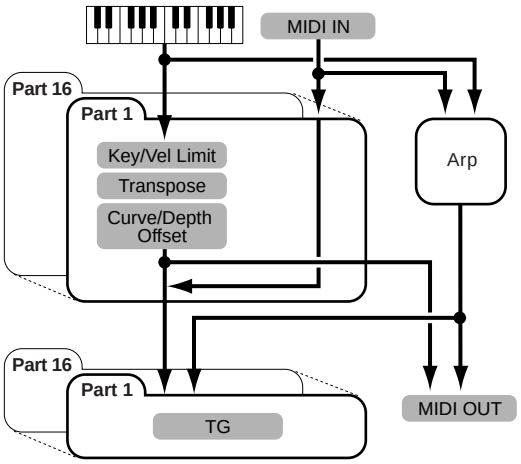
■ **Total Volume (Volume total)**
Pour définir le volume d'ensemble des parties. Le volume de chaque partie sera expliqué ultérieurement (voir page 164).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

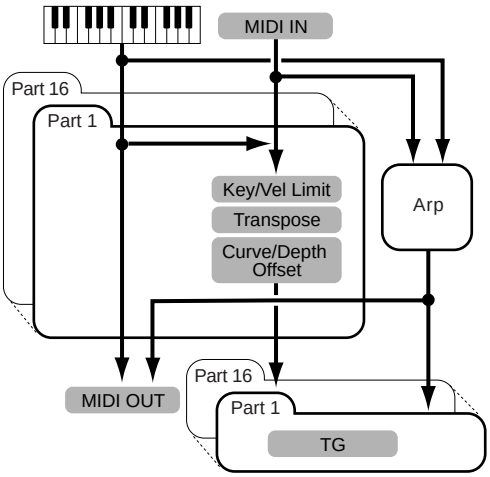
■ **Kbd/TG Mode (Mode clavier/générateur de son)**
Pour configurer la connexion du générateur de son (débit du signal) du mode avec mémoire d'exécution. Si vous jouez essentiellement à partir du clavier, sélectionnez le mode M.KBD (Clavier principal) et si vous utilisez le clavier comme générateur de son du séquenceur, sélectionnez le mode TG (Générateur de sons).

❑ **Réglages:** M.KBD, TG

M.KBD Mode (Clavier principal)



TG (Mode générateur de son)



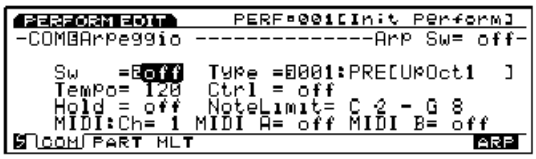
■ **Ribbon Mode (Mode contrôleur à ruban)**
Pour définir les fonctions du contrôleur à ruban. Si vous sélectionnez "reset" (rétablissement) la valeur se rétablit sur la position centrale du ruban lorsque vous dégagez les doigts du contrôleur. Si vous sélectionnez "hold" (maintien) la valeur reste à la position atteinte au moment où vous avez dégagé les doigts du contrôleur.

❑ **Réglages:** reset (rétablissement), hold (maintien)

REMARQUE Ce paramètre n'existe pas sur le modèle EX5R.

[F5]: ARP (Arpègiateur)

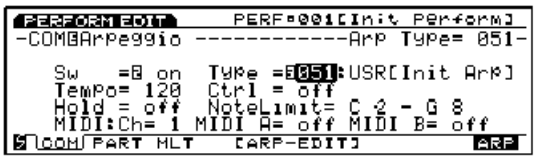
Ces paramètres se rapportent à l'arpègement. Pour sélectionner le menu ARP et afficher le menu répertoire des paramètres suivants, appuyez sur la touche de fonction [F5].



[F5]: [ARP-EDIT] (Edition d'arpège)
[F8]: ARP

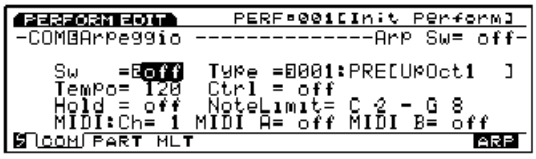
[F5]: ARP-EDIT (Edition d'arpège)

Lorsque vous sélectionnez le type d'arpège "USR" (Utilisateur) 51-100, et que l'arpégiateur est sur on, le menu ARP-EDIT s'ajoute à la touche [F5] au bas de l'écran. Pour éditer les arpèges il faut appuyer sur la touche de fonction [F5] et entrer dans le mode ARP-EDIT. Vous pourrez ainsi créer vos propres arpèges. Pour plus de renseignements, voir page 238.



[F8]: ARP

Vous permet de sélectionner le type d'arpège que vous utiliserez pour la mémoire d'exécution sélectionnée, de définir les fonctions de l'arpégiateur et de sélectionner les paramètres MIDI.



■ **Arp Sw (Commutateur d'arpège)**
Pour activer et désactiver l'arpègement.

❑ **Réglages:** off (désactivé), on (activé)

REMARQUE La touche ARPEGGIO du panneau avant a exactement la même fonction. Cependant, pour activer cette fonction, dans le cas de l'affichage LYR (Superposition) de chaque partie, il faut activer le commutateur de superposition (Layer Sw) et le commutateur d'arpège (voir page 166).

■ **Arp Type (Type d'arpège)**
Pour définir le type d'arpège.

❑ **Réglages:** Voir la liste des types d'arpèges répertoriées dans le manuel "Liste des données."

■ **Arp Tempo (Tempo d'arpège)**
Pour définir le tempo des arpèges.

❑ **Réglages:** 30 ~ 250

■ **Tempo Ctrl (Contrôle du tempo)**
Pour définir si le tempo des arpèges sera contrôlé à partir d'un des boutons.

❑ **Réglages :** off (désactivé), knob1 ~ 6

■ **Arp Hold (Maintien de l'arpège)**
Pour activer ou désactiver le maintien de l'arpège. Lorsque le maintien d'arpège est activé, l'arpège continue indéfiniment en boucle après que vous ayez dégagé les doigts du clavier ou fini de jouer.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

■ **Arp Note LimitL (limite inférieure de note)**
Pour définir la note la plus grave de la gamme d'arpège du clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8(Do-2 ~ Sol 8)

REMARQUE La note la plus grave que vous définirez ici et la note la plus aiguë que vous définirez au paramètre Limite supérieure de note ci-dessous détermineront la gamme à l'intérieur de laquelle se situera l'arpège.

■ **Arp Note LimitH (Limite supérieure de note)**
Pour définir la note la plus aiguë de la gamme d'arpège jouée au clavier.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8(Do-2 ~ Sol 8)

■ **Arp MIDI Ch (Canal MIDI d'arpège)**
Pour définir le canal MIDI attribué à l'arpège. La voix de la partie assignée à ce canal MIDI sera arpégée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

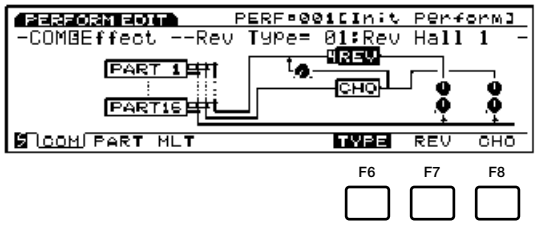
■ **Arp MIDI A/B (Arpège MIDI OUT A/B)**
Lorsqu'elle cette fonction est activée, l'arpégiateur est connecté aux sorties MIDI A/B pour laisser passer la phrase des notes d'arpège MIDI. Lorsque la fonction est désactivée, aucune note ne sort du canal MIDI.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

REMARQUE Les sorties arpège MIDI Out A/B existent sur le modèle EX5. Sur les modèles EX5R et EX7 il n'y a que des sorties Arp MIDI.

[F6]: EFCT (Effets)

Ces paramètres concernent les effets système (effets appliqués de façon égale à toutes les parties). Lorsque vous sélectionnez le menu EFCT à partir de la touche de fonction [F6], le menu suivant s'affiche.



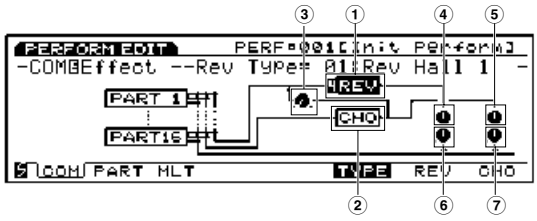
[F6]: TYPE
[F7]: REV (Réverbération)
[F8]: CHO (Chorus)

REMARQUE Les effets d'insertion (effets qui s'appliquent à chaque partie séparément) ne sont pas définis ici mais sous le mode Voice Edit (page 105).

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les effets, voir page 65.

[F6]: TYPE

Pour définir le type d'effet de réverbération et de chorus. Vous pouvez régler les niveaux d'envoi et de retour de chaque effet pour arriver au nombre total des signaux d'effets de toutes les parties.



■ **①Rev Type (Type de réverbération)**
Sélectionnez le type de réverbération de l'unité Reverb.

❑ **Réglages:** 00 (désactivé) ~ 12

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant chaque type de réverbération, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes des données."

■ **②Cho Type (Type de chorus)**
Sélectionnez le type de chorus de l'unité Chorus.

❑ **Réglages:** 00 (désactivé) ~ 17

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types de chorus, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes des données."

■ **③Cho→Rev (Chorus→Réverbération)**
Pour fixer le niveau du signal de sortie du chorus qui sera envoyé vers l'unité de réverbération.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **④Rev Pan (Panoramique de réverbération)**
Pour définir la position de panoramique du signal de sortie de l'unité de réverbération.

❑ **Réglages:** L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

■ **⑤Cho Pan (Panoramique de chorus)**
Pour définir la position de panoramique du signal de sortie de l'unité de chorus.

❑ **Réglages:** L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

■ **⑥Rev Return (Retour de réverbération)**
Pour définir le niveau de retour du signal de sortie de l'unité de réverbération.

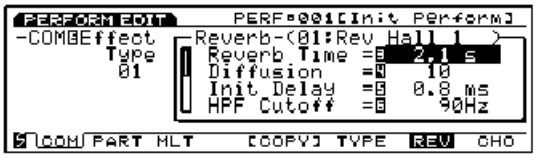
❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **⑦Cho Return (Retour de chorus)**
Pour fixer le niveau de retour du signal de sortie de l'unité de chorus.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

[F7]: REV (Réverbération)

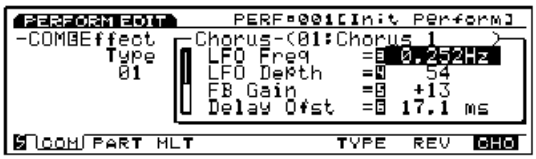
Pour définir les différents paramètres de l'effet de réverbération sélectionné.



❑ **Réglages:** (Les paramètres et valeurs pouvant être définis ici dépendent du type de réverbération sélectionné. Pour plus de renseignements concernant les types de réverbération, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Liste des données.")

[F8]: CHO (Chorus)

Pour définir les différents paramètres de l'effet de chorus sélectionné.



❑ **Réglages:** Les paramètres et valeurs pouvant être définis dépendent du type de chorus sélectionné. Pour plus de renseignements concernant les types de chorus, voir la liste des types d'effets répertoriés dans le manuel "Listes des données."

[F5]: COPY (copie)

Quand vous sélectionnez [F7]: REV ou [F8]: CHO, la fonction Copy est ajoutée à la touche [F5]. Cette fonction permet de copier les paramètres de réverbération et de chorus utilisés sur la partie de voix sélectionnée, et de les coller en tant que paramètre de réverbération ou de chorus des performances.

❶ Sélectionnez [F7]: REV ou [F8]: CHO et appuyez sur [F5]: COPY. La boîte de dialogue du menu automatique suivant s'affiche.



❷ Si vous voulez exécuter la copie appuyez sur [YES].

REMARQUE Pour annuler l'opération et revenir à la page d'écran précédente appuyez sur [NO].

❸ Lorsque la copie est terminée, l'écran affiche "Completed!" (opération exécutée) pendant un instant.

[F7]: CTRL (Contrôleur)

Il s'agit ici de réglages effectués à partir des contrôleurs. Pour la molette de hauteur de son [PITCH] par exemple, les réglages communs à toutes les parties s'affichent sur la page d'écran sous forme de diagramme à l'intérieur duquel ils pourront être modifiés. Appuyez sur la touche [F7] pour sélectionner la page d'écran CTRL et afficher les menus suivants. Pour défiler facilement d'un contrôleur à l'autre, vous pouvez utiliser les touches [F6], [F7] et [F8].

[F6]: WHEEL (Molette)
[F7]: KNOB (Bouton)
[F8]: OTHER (Autres)

F6:MOLETTE	PB (Molette de variation de hauteur de son) RC (Contôleur à ruban) MW1 (Molette de Modulation 1) MW2 (Molette de Modulation 2)
F7:BOUTON	KN1 (Bouton 1) KN2 (Bouton 2) KN3 (Bouton 3) KN4 (Bouton 4) KN5 (Bouton 5) KN6 (Bouton 6)
F8:DIVERS	AT (Touche d'attaque) FC (Contrôleur au pied) BC (Contrôleur de souffle)

Chacun des paramètres ci-dessous pourra être défini pour les 13 types de dispositifs (contrôleurs) répertoriés ci-dessus.

■ Assign (Assignation)

Assigne une fonction à chaque contrôleur (changement de numéro de commande MIDI).

❑ **Réglages:** 000 ~ 095(Voir la liste des commandes répertoriées dans le manuel "Listes des données.")

REMARQUE Sur certains types de contrôleur, la molette PITCH par exemple, la fonction de commande peut avoir une valeur fixe.

■ Depth (Intensité)

Pour régler l'intensité des fonctions sélectionnées au paramètre d'assignation.

❑ **Réglages:** -8 ~ 0 ~ + 7

■ Ofst (Compensation)

Pour régler avec précision l'intensité des contrôleurs pour la valeur définie au paramètre Depth. La valeur définie ici sera ajoutée ou soustraite à la valeur définie au paramètre Depth.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

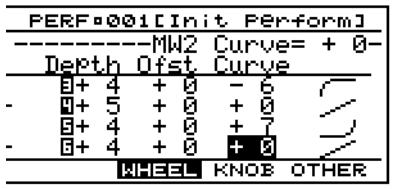
■ Curve (Courbe)

Pour sélectionner la courbe de contrôle affichée à l'extrême droite de l'écran, laquelle définit les caractéristiques du contrôleur sélectionné.

❑ **Réglages:** -6 ~ + 7

The Control Curve (Courbe de contrôle)

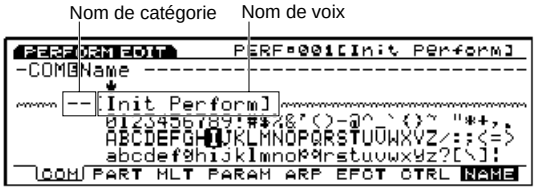
S'affiche à l'extrême droite de l'écran de l'image de courbe de contrôle de chaque dispositif. Vous pouvez vous reporter à cette image pour régler chacune des valeurs.



REMARQUE Les réglages effectués ici ne peuvent pas être enregistrés dans le séquenceur.

[F8]: NAME (Nom)

Permet d'assigner un nom de douze caractères à la mémoire d'exécution que vous avez créée.



REMARQUE Le procédé utilisé pour donner un nom à une mémoire d'exécution est le même que pour les voix. Pour plus de renseignements, voir page 79.

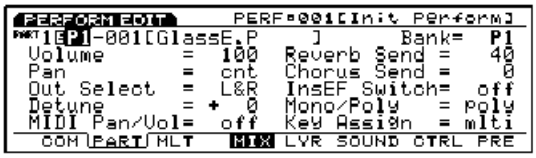
F2: PART (Partie)

Permet d'éditer l'une quelconque des 16 parties qui constituent une mémoire d'exécution. Les paramètres pouvant être définis ici sont les mêmes que ceux expliqués à la page d'écran MLT (multi).

[F4]: MIX (Mélangeur)
[F5]: LYR (Superposition)
[F6]: SOUND (Son)
[F7]: CTRL (Contrôleur)
[F8]: PRE (Préréglage)

[F4]: MIX (Mélangeur)

Ces paramètres concernent principalement les paramètres de sortie tels que le volume, le panoramique et le niveau d'envoi des effets. Ces réglages permettent d'équilibrer le niveau de chaque partie à la sortie du mélangeur.



■ Part (Partie)

Pour sélectionner la partie à éditer. Les paramètres de la partie sélectionnée s'affichent. Si vous sélectionnez "L" vous pourrez régler tous les paramètres (volume et panoramique par exemple) des parties dont les "commutateurs de couches" (menu LYR) sont activés. Les parties "L" disposent des menus [F4] Mix et [F6] Sound.



❑ **Réglages :** L, 1 ~ 16

REMARQUE Vous pouvez utiliser les touches PART 1-16 du panneau (uniquement sur le EX5/7) pour afficher la partie à éditer à l'écran PART ou à l'écran MALT (expliqué ultérieurement).

■ Bank (Banque de voix)

Pour sélectionner la banque contenant les voix que vous voulez utiliser pour une partie donnée. Une banque différente peut être sélectionnée pour chaque partie.

❑ **Réglages:** P1 (Préréglage 1), P2 (Préréglage 2), I1 (Interne 1), I2 (Interne 2)

■ Number (Numéro)

Pour sélectionner le numéro de voix que vous voulez utiliser à l'intérieur d'une banque de voix sélectionnée. Une fois que vous avez sélectionné un numéro, il s'affiche à droite du nom de voix. Vous pouvez sélectionner un numéro de voix différent pour chaque partie.

❑ **Réglages:** 001 ~ 128 (Pour plus de renseignements concernant chaque voix, reportez-vous à la liste des voix répertoriées dans le manuel "Listes des données.")

■ Volume

Pour régler le volume de chaque partie. Ces réglages permettent de contrôler le volume de chaque partie.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ Pan (Panoramique)

Pour régler le panoramique de chaque partie. Ces réglages permettent de positionner chaque partie à l'intérieur du spectre stéréophonique.

❑ **Réglages:** L63 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

■ Out Select (Sélection de la sortie)

Pour sélectionner la sortie de chaque partie. Ces réglages vous permettent d'envoyer chaque partie vers une sortie différente.

❑ **Réglages:** L&R (SORTIE GAUCHE ET DROITE), Ind1 (SORTIE INDIVIDUELLE 1), Ind2, Ind3, Ind4, Ind5, Ind6, 1&2 (SORTIE INDIVIDUELLE 1 ET 2), 3&4, 5&6, Drum (Batterie)

REMARQUE Par exemple, si vous sélectionnez "1&2", le canal L (gauche) sera affecté à la sortie individuelle 1 et le canal R (droit) à la sortie individuelle 2.

REMARQUE Deux sorties individuelles sont prévues sur le EX5 et le EX5R (INDIVIDUAL OUTPUT 1 & 2), aucune sur le modèle EX7. . Vous pouvez ajouter ou équiper votre unité avec des sorties individuelles si vous installez une carte EXIDO1. Pour plus de renseignements, voir page 278.

REMARQUE Quand vous sélectionnez DRUM différentes sorties peuvent être attribuées à chaque élément de batterie. Dans ce cas chaque élément est envoyé vers une sortie différente, selon les réglages effectués aux paramètres Output Select (page 146), Mix, OSC du mode édition des voix Voice Edit.

■ Detune (Désaccordage)

Pour définir la valeur de désaccordage de chaque partie. Le désaccordage est utile pour abaisser ou élever la hauteur du son de chaque élément par incréments très fins, les uns par rapport aux autres, et rendre le son plus dense.

❑ **Réglages:** -128 ~ 0 ~ + 127

■ **MIDI Pan/Vol (Panoramique/Volume du MIDI)**
Pour activer ou désactiver le Panoramique/Volume MIDI. Si cette fonction est activée, le panoramique et le volume sont affectés à la sortie MIDI et s'ils ne sont pas activés, ils ne le sont pas.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

■ **Rev Send (Envoi de réverbération)**
Pour définir le niveau du signal de sortie de chaque partie envoyée (ou dérivée) de l'effet d'insertion vers l'unité de réverbération.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Cho Send (Envoi de chorus)**
Pour définir le niveau du signal de sortie de chaque partie envoyée (ou dérivée) de l'effet d'insertion vers l'unité de chorus.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **InsEF Sw (Commutateur d'effet d'insertion)**
Pour activer ou désactiver l'effet d'insertion de chaque partie. L'effet d'insertion est activé lorsque le commutateur est réglé sur "on et désactivé lorsqu'il est réglé sur "off."

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

REMARQUE Le type d'effet d'insertion est sélectionné au mode Voice Edit (voir page 106).

REMARQUE Il n'est pas possible d'activer ce commutateur si les limites DSP sont dépassées (page 54). Le message de ressources insuffisantes "DSP resource full" s'affiche.

■ **Mono/Poly (Monophonique/Polyphonique)**
Pour sélectionner si la voix doit être jouée en monophonie (une seule note à la fois) ou en polyphonie (plusieurs notes à la fois).

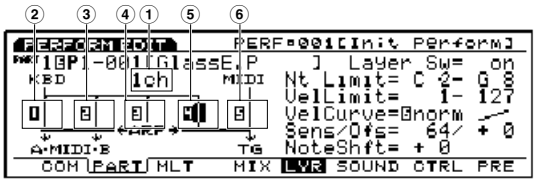
❑ **Réglages:** mono, poly

■ **Key Assign (Assignation de touches)**
Pour sélectionner l'assignation de touches sngl (single) ou mlti (multi) de chaque partie. En mode single (sngl) lorsque le générateur de son reçoit deux fois la même note, la première note est remplacée par la deuxième note jouée. En mode multi chaque note jouée est assignée à un canal différent, ce qui laisse ainsi la possibilité de créer des sons à partie multiple.

❑ **Réglages:** sngl, mlti

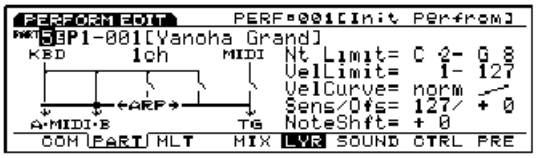
[F5]: LYR (Superposition)

Les paramètres de superposition touchent principalement les réglages MIDI y compris le canal MIDI, l'activation/la désactivation de l'arpège, la limite et la vélocité de note de chaque partie. Ces réglages vous permettent de contrôler les sorties MIDI de chaque partie.



Appuyez sur [F5] pour passer d'une page d'écran à l'autre. Réglez les paramètres de chaque page d'écran.

• Affichage graphique des signaux MIDI



• Affichage graphique des limites de note/vélocité



■ **Part (Partie)**
■ **Bank (Banque de voix)**
■ **Number (Numéro)**
Ces paramètres sont les mêmes que ceux expliqués pour la page d'écran MIX. Voir page 164.

■ **①MIDI Ch (Canal MIDI)**
Permet de définir le canal MIDI de chaque partie.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

■ **②③Trns A/B (Transmission MIDI A/B)**
Pour définir si la fonction clavier doit être reliée aux sorties MIDI A/B ou non. Lorsque la fonction est activée, les données MIDI du clavier sont envoyées vers une sortie MIDI (MIDI OUT A/B), lorsqu'elle est désactivée, les données ne sont pas envoyées.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

REMARQUE La transmission MIDI vers une sortie A/B est disponible sur le modèle EX5. Sur les modèles EX5R et EX7 lu ya qu'uu jeu de sorties MIDI.

■ ④ArpeggioSw (Commutateur d'arpège)

Pour activer ou désactiver le commutateur d'arpège.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

■ ⑤Layer Sw (Commutateur de superposition)

Permet d'activer ou désactiver le commutateur de superposition. Lorsque le commutateur est activé, vous pouvez jouer deux parties en couches superposées.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

REMARQUE Vous pourrez régler les paramètres d'ensemble tels que le volume et le panoramique des autres parties en activant le commutateur Layer qui leur correspond (page 171).

REMARQUE Les sons superposés sont retransmis quelquefois avec un léger retard, selon la combinaison des voix.

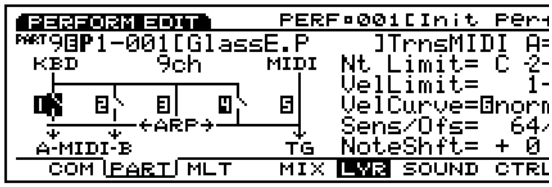
■ ⑥MIDI to TG (MIDI vers générateur de son)

Lorsque cette fonction est activée, les données MIDI qui arrivent en entrées MIDI seront acceptées par le générateur de son interne et lorsqu'il est désactivé, elles ne le seront pas.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

Affichage graphique des signaux MIDI

Sur le côté gauche de l'écran figure une image graphique qui vous permet de surveiller l'évolution du signal et d'activer ou de désactiver facilement chacun des cinq commutateurs expliqués ci-dessus.



■ Note Limit L/H (Limite de note inférieure/supérieure)

Pour définir la gamme (la note inférieure et la note supérieure) de chaque partie sur le clavier. La partie sonnera uniquement à l'intérieur de la gamme que vous aurez sélectionnée ici.

❑ **Réglages:** Chaque limite inférieure et supérieure (est réglable entre Do-2 et Sol 8) C-2 ~ G8

■ Vel Limit L/H (Limite minimum/maximum de vélocité)

Pour définir l'amplitude de vélocité (les valeurs minimum) de chaque partie. La partie sonnera uniquement à l'intérieur de l'amplitude de vélocité définie ici.

❑ **Réglages:** Chaque valeur inférieure et supérieure (peut être réglée entre) 0 ~ 127

REMARQUE En mode M.Kbd (clavier maître) du mode Kbd/TG (Clavier/générateur de son) (voir page 160), la limite inférieure/supérieure de note et la hauteur maximale/minimale de vélocité sont activées sur les sorties MIDI.

Affichage graphique des limites de note/vélocité

La gamme des notes et de la vélocité sélectionnées aux paramètres ci-dessus est indiquée à gauche de la fenêtre pour les 16 parties.



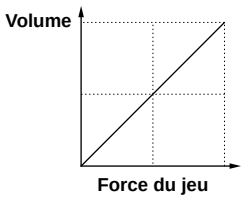
Déplacez le curseur sur la numéro de partie (extrême gauche) pour sélectionner la partie sur laquelle vous voulez définir la limite de note et/ou la limite de vélocité. Déplacez ensuite le curseur sur Note Limit L/H et/ou sur Vel Limit L/H pour spécifier la gamme. A chaque modification, la longueur des barres change en conséquence.

■ VelCurve (Courbe de vélocité)

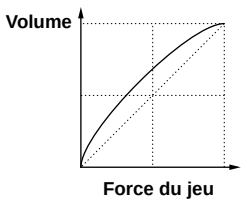
Pour définir la courbe de vélocité de chaque partie. Ces réglages déterminent la façon dont le son sera produit par rapport à la force à laquelle la note est jouée au clavier. La courbe de vélocité est affichée sous forme d'image graphique à droite de la valeur définie.

❑ **Réglages:** norm (normal), soft (doux), hard (dur), wide (large), fix (fixe)

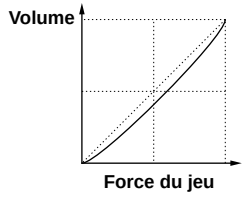
norm (normal): La vélocité est proportionnelle à la force à laquelle la note est jouée au clavier.



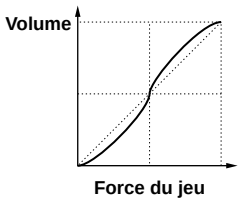
soft (doux): Courbe qui accentue le volume lorsque le jeu est doux ce qui convient pour les interprètes au toucher léger.



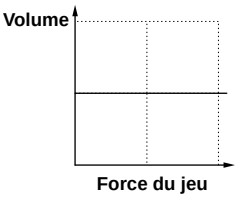
hard (dur): Courbe qui accentue le volume lorsque le jeu au clavier est fort, ce qui convient pour les interprètes au toucher lourd.



wide (large): Courbe qui réduit le volume lorsque le jeu au clavier est léger et accentue le volume lorsque le jeu est lourd. Ceci vous permet d'avoir une gamme dynamique plus large.



fix (fixe): Une valeur fixe est attribuée à la vélocité de sorte que le son du générateur correspondra à cette valeur quelle que soit la force à laquelle les notes sont jouées au clavier. La valeur fixe est définie au paramètre Vel Sens/Ofst (sensibilité à la vélocité/compensation), ci-après.

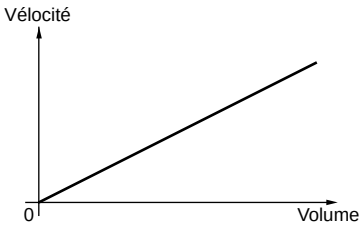


■ **Vel Sens/Ofst (Sensibilité à la vélocité/compensation)**
Permet de sélectionner les valeurs de sensibilité et de compensation à la vélocité pour chaque partie.

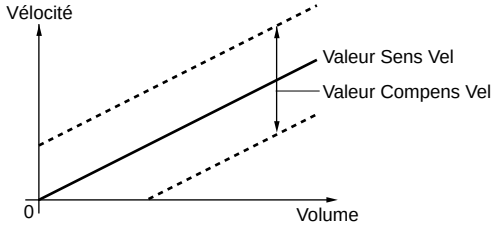
❑ **Réglages:**

Vel Sens (Sensibilité à la vélocité): 0 ~ 127
Vel Ofst (Compensation de la vélocité): -64 ~ 0 ~ + 63

Vel Sens (Sensibilité à la vélocité): Comme nous le verrons au paragraphe qui suit, plus la valeur est grande, plus le changement de volume est important.



Vel Ofst (Compensation de la vélocité): Comme nous le voyons dans le graphique ci-dessous, la valeur définie ici est ajoutée ou soustraite à la vélocité.

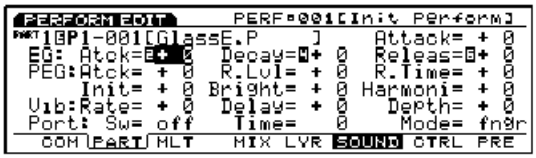


■ **NoteShift (Décalage de note)**
Transpose la hauteur des voix de chaque partie d'un demi-ton.

❑ **Réglages:** -24 ~ + 24

[F6]: SOUND (Son)

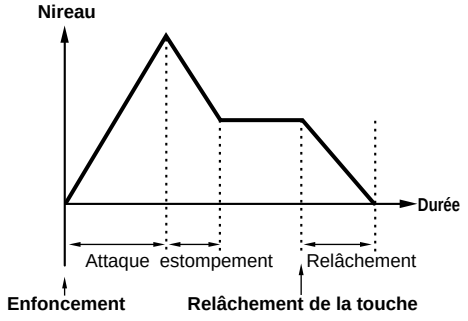
Il s'agit là principalement de paramètres de son tels que les paramètres du générateur d'enveloppe et le portamento par exemple. Ces réglages permettent de définir et de contrôler le volume, la hauteur et le timbre de chaque partie.



■ **Part (partie)**
■ **Bank (Banque de voix)**
■ **Number (Numéro)**
Ces paramètres sont les mêmes que ceux de la page d'écran MIX. Voir page 164.

EG (Générateur d'enveloppe)

Pour définir le générateur d'enveloppe de chaque partie. Les trois paramètres qui suivent permettent de créer des changements de hauteur de son, de timbre et de volume dans le temps, entre le moment où la touche est jouée et le moment où elle est relâchée.



■ **Attack Time (Temps d'attaque)**
Pour définir le temps qu'il faudra au son pour, à partir du moment où la note est jouée, atteindre son niveau maximum. Lorsque le temps d'attaque est réglé sur une valeur positive, le niveau maximum est atteint lentement et lorsqu'il est réglé sur une valeur négative, le niveau maximum est atteint plus rapidement.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Decay Time (Temps d'estompement)**
Pour définir le temps qu'il faudra au son pour, à partir de son niveau maximum, atteindre le niveau défini au paramètre de durée d'estompement. Lorsquil est réglé sur une valeur positive, la modification s'effectue plus lentement et sur une valeur négative, elle s'effectue plus rapidement.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

REMARQUE Le temps d'estompement est réglé pour chaque voix au mode Voice Edit.

■ **Release Time (Temps de relâchement)**
Pour définir le temps qu'il faudra au son pour redescendre à 0 à partir du moment où la touche est relâchée. Lorsque le temps de relâchement est réglé sur une valeur positive, l'estompement s'effectue plus lentement et sur une valeur négative, il s'effectue plus rapidement.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur)

Pour régler le générateur d'enveloppe de hauteur de chaque partie. Les quatre paramètres qui suivent permettent de créer des changements de hauteur de son dans le temps, entre le moment où la note est jouée et le moment où la touche est relâchée. Le temps d'attaque et le temps de relâchement définis ici compensent les valeurs attribuées à ces mêmes paramètres au générateur d'enveloppe ci-dessus.

■ **PEG Atck (Attaque de PEG)**
Pour définir le temps qu'il faudra au son pour atteindre la hauteur correcte à partir du moment où la note est jouée. Lorsque le temps d'attaque est réglé sur une valeur positive, la modification se fait plus lentement et lorsqu'elle est réglée sur une valeur négative, la modification est plus rapide.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **PEG RelL (Niveau de relâchement du PEG)**
Pour définir le temps qu'il faudra au son pour atteindre la dernière hauteur à partir du moment où la touche est relâchée. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, la hauteur du son est plus aiguë (plus haute) que celle du son correct. Des valeurs négatives font descendre la hauteur du son par rapport à la hauteur de son correcte. Un réglage sur "0" produit un son qui se déplace vers la hauteur correcte.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **PEG RelT (Temps de relâchement du PEG)**
Pour définir le temps qu'il faudra au son pour atteindre la hauteur définie au niveau de relâchement de PEG à partir du moment où la touche est relâchée. Réglée sur une valeur positive, la modification est plus lente et sur des valeurs négatives, la modification se fait plus rapidement.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **PEG Init (PEG Initial)**
Pour régler la hauteur de son initiale des notes jouées au clavier. Réglée sur une valeur positive, la hauteur du son est plus élevée (son plus aigu) que la hauteur correcte. Des valeurs négatives rendent le son plus grave (bas) que la hauteur de son correcte. Un réglage sur "0" donne la hauteur de son correcte.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Bright (Brillant)**
Pour régler la fréquence de coupure du filtre définie pour la voix. Les valeurs 0 ~ 127 sont converties en -64 ~ 0 ~ + 63 et ajoutées aux données de voix d'origine.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **Harmonic (Harmonique)**
Règle la résonance du filtre définie pour les voix. Les valeurs 0 ~ 127 sont converties en -64 ~ 0 ~ + 63 et ajoutées aux données de voix d'origine.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

Vib (Vibrato)

Pour définir les paramètres du vibrato de chaque partie. Vous pourrez créer un effet vibrato à l'aide des trois paramètres ci-dessous.

■ **VibRate (Taux de vibrato)**
Pour définir la vitesse du vibrato. Plus la vitesse est élevée, plus le mouvement de vibrato est rapide.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **VibDelay (Retard de vibrato)**
Pour définir le temps qu'il faudra au vibrato pour prendre effet à partir du moment où la note est jouée au clavier. Plus la valeur est grande, plus l'effet vibrato sera retardé. Avec des valeurs négatives le retard du vibrato se raccourci.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

■ **VibDepth (Profondeur de vibrato)**
Pour définir la profondeur du vibrato. Plus la valeur est grande, plus le vibrato est profond.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

Port (Portamento)

Réglages qui se rapportent à l'effet portamento de chaque partie. Les trois paramètres suivants sont disponibles.

■ **Port Sw (Commutateur de portamento)**
Pour activer ou désactiver le portamento. Le portamento crée un glissement en douceur pour passer d'une hauteur de son à l'autre quand deux notes se suivent.

❑ **Réglages:** off (désactivé), on (activé)

■ **Port Time (Temps de portamento)**
Pour définir le temps du glissement de hauteur entre les notes successivement jouées. Les valeurs supérieures produisent un glissement plus long (plus lent).

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Port Mode (Mode portamento)**
Pour sélectionner le mode portamento. La façon dont le portamento est déplacé sera différent selon que l'on a sélectionné le mode mono ou poly (page 165) à l'écran MIX.

❑ **Réglages:** fngr (jeu legato), full (permanent)

Lorsque vous sélectionnez "Mono" au menu MIX :

fngr (jeu legato): Le portamento joué à la main est appliqué uniquement lorsque vous jouez legato (la note qui suit est jouée avant d'avoir relâché la note précédente).

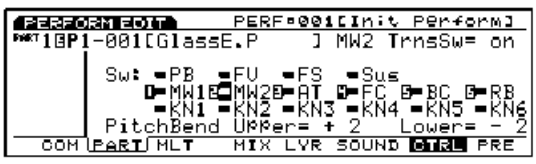
full (permanent): Le portamento est toujours appliqué.

Lorsque vous sélectionnez "Poly" au menu MIX :
De même que pour le mode monophonique, sauf que le portamento est appliqué à plusieurs notes.

[F7]: CTRL (Contrôleurs)

Vous pouvez assigner plusieurs fonctions à l'avance aux contrôleurs (aux boutons de commande du panneau avant ou au clavier par exemple). Vous pouvez assigner un après-toucher du clavier pour contrôler le vibrato ou encore actionner la molette [MODULATION] pour avoir de la résonance. Les fonctions de chaque commande peuvent être assignées de façon à affecter un élément particulier dans une voix et ce pour chaque partie. On appelle contrôle de voix les assignations de commande à une voix et 16 types différents de contrôle de voix peuvent être assignés pous chaque voix.

REMARQUE Les paramètres de contrôle de voix définis ici sont les mêmes que ceux que nous avons expliqués pour l'édition des voix du menu SET (réglage contrôleurs) (voir page 104), sauf ceux du clavier principal. Nous indiquerons ci-après les parties qui diffèrent.



■ **Part (Partie)**

■ **Bank (Banque de voix)**

■ **Number (Numéro)**
Ces paramètres sont les mêmes que ceux expliqués pour la page d'écran MIX. Voir page 164.

■ **Trns Sw (Commutateurs de transmission)**
Pour sélectionner les contrôleurs qui permettront au clavier principal de jouer en mode Performance (mémoire d'exécution). Réglez les contrôleurs que vous voulez utiliser sur "on" (activé). Il existe 16 contrôleurs que vous pouvez choisir de diriger ou non vers une sortie MIDI.

❑ **Réglages:** PB (Molette de variation de hauteur), FV (Volume au pied), FS (Commutateur au pied), Sus (Maintien), AT (Après-toucher), FC (Contrôleur au pied), BC (Contrôleur de souffle), RC (Contrôleur à ruban), MW1 (Molette de modulation 1), MW2 (Molette de modulation 2), KN1 ~ 6 (Boutons 1-6); pour chaque contrôleur, on (activé), off (désactivé)

■ **Pitch Bend Upper (Variation de hauteur vers le haut)**
Pour définir le degré de variation par demi-tons (demi-étages) lorsque la molette de [PITCH] est déplacée vers le haut. Par exemple, une valeur de + 12 signifie que lorsque la molette de [PITCH] est déplacée vers le haut le son pourra être élevé d'une octave au maximum.

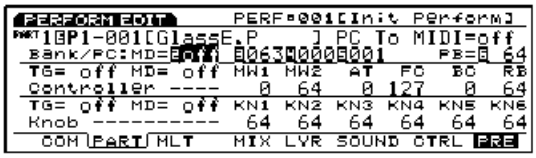
❑ **Réglages:** -48 ~ 0 ~ + 24

■ **Pitch Bend Lower (Variation de hauteur vers le bas)**
Pour définir le degré de variation de hauteur en demi-tons (demi-pas) lorsque la molette de [PITCH] est déplacée vers le bas. Par exemple, une valeur de -12 signifie que lorsque la molette de [PITCH] est déplacée vers le bas vous pouvez abaisser le son d'une octave au maximum.

❑ **Réglages:** -48 ~ 0 ~ + 24

[F8]: PRE (Préréglage)

Réglages relatifs aux valeurs de préréglage et aux éléments MIDI appliqués au générateur de son de chaque partie.



■ **Part (Partie)**

■ **Bank (Banque de voix)**

■ **Number (Numéro)**

Ces paramètres sont les mêmes que ceux expliqués pour l'écran MIX. Voir page 164.

Bank/PC:MD (Changement de banque/programme: MIDI)

Pour définir les messages de changement de programme et de sélection de banque envoyés vers un dispositif MIDI périphérique lorsque vous faites des modifications de banque/programme à partir du panneau avant du EX5/5R/7. Une valeur différente peut être attribuée à chaque partie.

■ **PC To MIDI (Changement de programme vers MIDI)**

Pour définir si les messages de changement de programme et de sélection de banque doivent être envoyés ou non vers le dispositif MIDI périphérique. Lorsque le paramètre est réglé sur "on", les messages sont retransmis et lorsqu'il est réglé sur "off", les messages ne sont pas retransmis.

❑ **Réglages:** off (désactivé), on (activé)

■ **MD BankMSB (Sélection de banque MIDI MSB)**

Pour définir les messages MSB de sélection de banque envoyés vers le dispositif MIDI périphérique quand vous effectuez des modifications de banque et de programme.

❑ **Réglages:** 000 ~ 127

■ **MD BankLSB (Sélection de banque MIDI LSB)**

Pour définir les messages LSB de sélection de banque qui sont envoyés vers un dispositif MIDI périphérique quand vous effectuez des modifications de banque/programme.

❑ **Réglages:** 000 ~ 127

REMARQUE Les messages de sélection de banque sont des messages MIDI utilisés pour changer de banque de voix. Vous pouvez spécifier une banque de voix unique en combinant le message des commandes de contrôle des deux sélections de banque MSB et LSB. Les banques disponibles et les numéros de modification de commande seront différents selon le générateur de son que vous utilisez. Pour plus de renseignements, reportez-vous au manuel de l'utilisateur de votre générateur de son.

■ **MIDI PC (Changement de programme MIDI)**

Pour définir les numéros de programme MIDI envoyés vers le dispositif MIDI périphérique lorsque vous effectuez des changements de banque/programme.

❑ **Réglages:** 001 ~ 128

REMARQUE Vous remarquerez que les programmes sont numérotés de 001 ~ 128, alors que les changements de programme MIDI sont numérotées de 0 à 127. Par conséquent, il faudra garder en tête que les numéros sont décalés d'une unité.

Contrôleur

■ **InitVal PB (Valeur initiale de variation de hauteur)**

Pour définir la valeur de préréglage de la variation de hauteur d'une partie.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Ctrl To TG (Contrôleur vers générateur de son)**

Ces réglages permettent de définir si les valeurs de préréglage des six contrôleurs ci-dessous {AT (Après-toucher), FC (contrôleur au pied), BC (contrôleur de souffle), RC (contrôleur à ruban), MW1 Molette de modulation 1), MW2 (molette de modulation 2)}doivent être envoyées ou non vers le générateur de son interne lorsque vous effectuez des changements de banque/programme. Sur "on", les valeurs sont envoyées, sur "off" elles ne sont pas envoyées.

❑ **Réglages:** off (désactivé), on (activé)

■ **Ctrl To MIDI (Contrôleur verse MIDI)**

Ces réglages permettent de définir si les valeurs de préréglage des six contrôleurs ci-dessous {AT (Après-toucher), FC (contrôleur au pied), BC (contrôleur de souffle), RC (contrôleur à ruban), MW1 Molette de modulation 1), MW2 (molette de modulation 2)} doivent être envoyées ou non vers le dispositif MIDI périphérique lorsque vous effectuez des changements de banque/programme. Sur "on", les valeurs sont envoyées, sur "off" elles ne sont pas envoyées.

❑ **Réglages:** off (désactivé), on (activé)

■ **InitVal MW1/MW2/AT/FC/BC/RB (Valeurs initiales)**

Pour régler les valeurs de préréglage de modification de commande envoyées à chaque contrôleur.

❑ **Réglages:** Chacun des dispositifs suivants peut être réglé entre 0 ~ 127: AT (Après-toucher), FC (Commande au pied), BC (Contrôleur de souffle), RB (Contrôleur à ruban), MW1 (Molette de modulation 1), MW2 (Molette de modulation 2)

Boutons

■ **Knob To TG (Boutons vers générateur de son)**
Ceci permet de définir si les valeurs de préréglage des boutons 1-6 doivent être envoyées ou non vers le générateur de son lorsque vous faites des changements de banque/programme. Sur “on”, les messages sont retransmis et sur “off”, ils ne sont pas retransmis.

❑ **Réglages:** off (désactivé), on (activé)

■ **Knob To MIDI (Boutons vers MIDI)**
Ceci permet de définir si les valeurs de préréglage des boutons 1-6 doivent être envoyées ou non vers le dispositif MIDI périphérique lorsque vous faites des changements de banque/programme. Sur “on”, les messages sont retransmis et sur “off”, ils ne sont pas retransmis.

❑ **Réglages:** off (désactivé), on (activé)

■ **InitVal KN1 ~ 6 (Valeurs initiales KN1 ~ 6)**
Pour définir les changements de commande préréglées qui doivent être envoyées par les touches 1-6.

❑ **Réglages:** Chaque touche 1-6 peut être réglée de 0 ~ 127

REMARQUE Les changements de commande de chaque contrôleur et des touches 1-6 sont reportées sur la page d’écran CTRL.

Ecoute des réglages du menu Preset
Sur le EX vous pourrez écouter le résultat obtenu avec les réglages du menu Preset. Appuyez sur la touche [ENTER] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

[F3]: MLT (Multi)

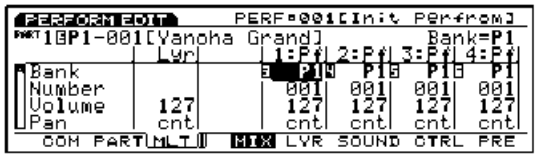
Les paramètres de chaque partie d’une mémoire d’exécution (Performance) se règlent à partir du diagramme. Vous pouvez afficher plusieurs parties en même temps et les éditer. Les paramètres à votre disposition sont les mêmes que ceux expliqués à la page 164 pour l’écran PART.

Lorsque vous sélectionnez le menu MLT avec [F3], les cinq types de menus suivants s’affichent. Vous pouvez facilement dérouler l’écran de l’un à l’autre et sélectionner les paramètres voulus avec [F4] ~ [F8].

[F4]: MIX (Réglages du mélangeur)
[F5]: LYR (Réglages des Superpositions)
[F6]: SOUND (Réglages du son)
[F7]: CTRL (Réglages des contrôleurs)
[F8]: PRE (Préréglages)

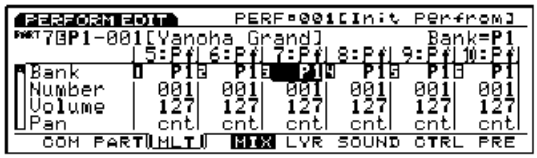
A chaque pression de la touche [F3], les parties 1 ~ 4, 5 ~ 10 et 11 ~ 16 s’affichent en alternance.

Lyr ~ Part 1 ~ 4



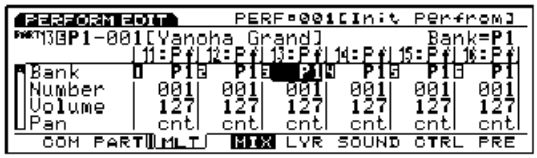
F3

Part 5 ~ 10



F3

Part 11 ~ 16



F3

La colonne “Lyr” sert à régler les paramètres d’ensemble tels que le volume et le panoramique des parties dont le commutateur de couche (menu LYR) est activé. Vous pourrez attribuer des valeurs à chaque paramètre tout en maintenant la balance entre les parties.

REMARQUE Sur l’écran MLT vous pouvez sélectionner directement la partie que vous voulez éditer avec les touches PART 1-16 du panneau (EX5/7).

Les paramètres disponibles sont répertoriés ci-dessous. Pour plus de renseignements concernant les détails de chaque paramètre et les valeurs attribuables, voir les explications de la page d’écran PART (page 164).

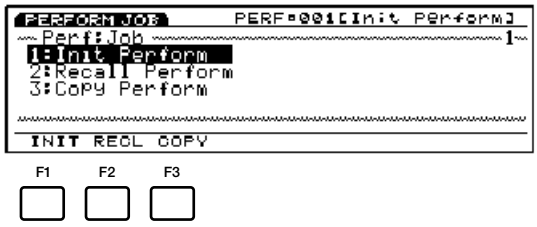
	Lyr		1:Pf	2:Pf	3:Pf		14:Pf	15:Pf	16:Pf
Bank			P1	P1	P1		P1	P1	P1
Number			001	001	001		001	001	001
Volume	100		100	100	100		100	100	100
Pan	cnt		cnt	cnt	cnt		cnt	cnt	cnt
Rev Send	40		40	40	40		40	40	40
Cho Send	0		0	0	0		0	0	0
InsEF Sw			off	off	off		off	off	off
Out Sel			L&R	L&R	L&R		L&R	L&R	L&R
Detune	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
MonoPoly	poly		poly	poly	poly		poly	poly	poly
KeyAsign			mlti	mlti	mlti		mlti	mlti	mlti
MDPanVol			off	off	off		off	off	off
Layer Sw			on	on	on		on	on	on
Nt Lmt L			C-2	C-2	C-2		C-2	C-2	C-2
Nt Lmt H			G8	G8	G8		G8	G8	G8
VelLmt L			1	1	1		1	1	1
VelLmt H			127	127	127		127	127	127
NoteShft			+0	+0	+0		+0	+0	+0
Vel Sens			64	64	64		64	64	64
Vel Crve			norm	norm	norm		norm	norm	norm
Vel Ofst			+0	+0	+0		+0	+0	+0
Arpeggio			on	on	on		on	on	on
Tx MIDIA			on	on	on		on	on	on
Tx MIDIB			on	on	on		on	on	on
MIDItoTG			on	on	on		on	on	on
MIDI Ch			1	2	3		14	15	16
Bright	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
Harmonic	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
Attack	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
Decay	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
Release	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
Vib Rate	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
VibDelay	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
VibDepth	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
PEG Init	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
PEG Atck	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
PEG RelL	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
PEG RelT	+0		+0	+0	+0		+0	+0	+0
PortSw	off		off	off	off		off	off	off
PortTime	0		0	0	0		0	0	0
PortMode			fngr	fngr	fngr		fngr	fngr	fngr
PB Upper			+2	+2	+2		+2	+2	+2
PB Lower			-2	-2	-2		-2	-2	-2
PB Trns			on	on	on		on	on	on
RB Trns			on	on	on		on	on	on
MW1 Trns			on	on	on		on	on	on
MW2 Trns			on	on	on		on	on	on
KN1 Trns			on	on	on		on	on	on
KN2 Trns			on	on	on		on	on	on
KN3 Trns			on	on	on		on	on	on
KN4 Trns			on	on	on		on	on	on
KN5 Trns			on	on	on		on	on	on
KN6 Trns			on	on	on		on	on	on
AT Trns			on	on	on		on	on	on
FC Trns			on	on	on		on	on	on
BC Trns			on	on	on		on	on	on
Sus Trns			on	on	on		on	on	on
FS Trns			on	on	on		on	on	on
FV Trns			off	off	off		off	off	off
CtrlToMD			off	off	off		off	off	off
CtrlToTG			off	off	off		off	off	off
KnobToMD			off	off	off		off	off	off
KnobToTG			off	off	off		off	off	off
PC toMD			off	off	off		off	off	off
Bank MSB			063	063	063		063	063	063
Bank LSB			000	000	000		000	000	000
MIDI PC			001	001	001		001	001	001
Init PB			64	64	64		64	64	64
Init MW1			0	0	0		0	0	0
Init MW2			64	64	64		64	64	64
Init AT			0	0	0		0	0	0
Init FC			127	127	127		127	127	127
Init BC			0	0	0		0	0	0
Init RB			64	64	64		64	64	64
Init KN1			64	64	64		64	64	64
Init KN2			64	64	64		64	64	64
Init KN3			64	64	64		64	64	64
Init KN4			64	64	64		64	64	64
Init KN5			64	64	64		64	64	64
Init KN6			64	64	64		64	64	64

Performance Job Mode (mode opérations sur les mémoires d'exécution)

Ces opérations permettent d'initialiser, de rappeler ou de copier les mémoires d'exécution créées en mode Performance Edit (ou en cours d'édition).

Pour passer du mode Performance au mode Performance Job, appuyez sur [JOB]. Le menu suivant s'affiche. Ce mode comporte deux types d'opérations. Pour les sélectionner, appuyez sur [F1] (INIT), [F2] (RECL), ou [F3] (COPY).

REMARQUE Avant de passer en mode Performance Job, il faut d'abord sélectionner la mémoire d'exécution (performance) que vous voulez initialiser, rappeler ou copier. (Voir page 172).



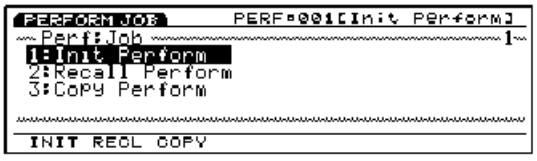
[F1]: INIT (Initialiser)
[F2]: RECL(Rappeler)
[F2]: COPY (Copier)

Etapes d'exécution d'une opération.

❶ A partir du mode Performance Play, sélectionnez le numéro de mémoire sur laquelle vous souhaitez travailler.

❷ Pour passer en mode Performance Job appuyez sur [JOB].

❸ Sélectionnez une opération à l'aide des touches [F1] (INIT), [F2] (RECL), ou [F3] (COPY). La page d'écran des opérations s'affiche.

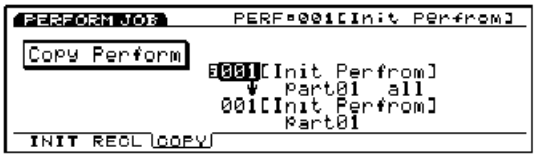


REMARQUE Vous pouvez également sélectionner une opération en déplaçant le curseur sur le nom de l 'opération voulue ; validez avec la touche [ENTER].

❹ Déplacez le curseur sur un paramètre et réglez les valeurs à l'aide de la touche [INC/DEC], de la molette Data, du pavé numérique, ou des boutons 1 ~ 6.

REMARQUE Cette opération n'est pas nécessaire pour initialiser ou rappeler.

❺ Appuyez sur [ENTER]. Le menu automatique suivant s'affiche pour vous inviter à valider l'opération.



❻ Pour exécuter l'opération, appuyez sur [YES]. L'écran affiche "Completed!" (opération terminée) pour indiquer que le travail a été exécuté, et l'affichage revient à la page d'écran précédente.

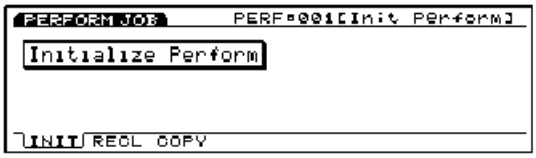
Pour annuler l'opération, appuyez sur [NO].

REMARQUE Pendant l'exécution d'une opération qui demande un certain temps, l'écran indique "Executing..." (opération en cours). Faites attention de ne pas éteindre l'ordinateur tant que le message reste affiché car toutes les données seraient effacées et perdues.

❼ Pour sortir du mode Performance Job et revenir au mode Performance Piay, appuyez deux fois sur [EXIT].

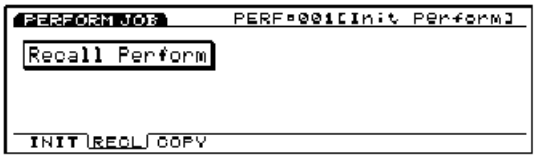
[F1]: Init Perform (Initialisation des mémoires d'exécution)

Cette opération permet de rappeler les valeurs initiales de chaque mémoire d'exécution (afin de les initialiser). Cette fonction s'utilise avant une édition, par exemple pour créer une mémoire d'exécution originale à partir de 0.



[F2]: Recall Performance (Rappel des mémoires d'exécution)

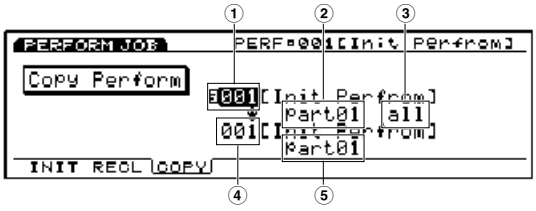
Normalement, lorsque vous sélectionnez une mémoire d'exécution avant d'avoir sauvegardé celle qui est en cours d'édition, les données que vous avez éditées sont perdues. Avec la fonction de rappel, elles pourront être récupérées même si une autre mémoire d'exécution est sélectionnée en cours de travail.



REMARQUE Vous retrouverez les données éditées quand vous rallumerez l'appareil si vous l'avez éteint en cours d'opération.

[F3]: Copy Perform (Copie des mémoires d'exécution)

Cette opération permet de copier soit les données communes soit les données spécifiques d'une partie de la mémoire d'exécution sélectionnée. Cette fonction est pratique pour ajouter une partie des données d'une mémoire d'exécution dans une deuxième mémoire d'exécution en cours de création.



REMARQUE Cette fonction ne sert pas à copier une mémoire d'exécution telle quelle dans la mémoire interne. Par contre, elle sert à copier des paramètres d'une performance dans le tampon d'édition d'une autre performance.

■ ① Numéro de mémoire d'exécution source

Pour définir le numéro de mémoire à partir de laquelle sera effectuée la copie.

❑ **Réglages:** 001 ~ 128

■ ② Partie Source

Pour définir la partie de la mémoire d'exécution source à partir de laquelle sera effectuée la copie. Si vous copiez les données communes à toutes les parties, sélectionnez la fonction Common.

❑ **Réglages:** Common (toutes les parties), PART01 (Partie 1) ~ PART16 (Partie 16)

■ ③ Types de données Source

Pour sélectionner le type de données qui seront copiées. Il est possible de choisir les données communes à toutes les parties et des données spécifiques destinées à des parties spécifiques.

Si vous sélectionnez Common (toutes les parties) comme partie source:
ALL (Données de toutes les mémoires d'exécution), PARAM (Paramètre), ARP (Arpeggio), EFCT (Effet), CTRL (Contrôleur), NAME (Nom de la mémoire d'exécution)

Si vous sélectionnez PART 01 ~ 16 comme partie source:
ALL (toutes les données de cette partie), MIX (Mixage), LAYER (Couche ou superposition), SOUND (Son), CTRL (Contrôleur), PRE (Préenregistrement)

■ ④ Numéro de Performance de Destination

Apposé à la mémoire d'exécution sélectionnée (destination).

REMARQUE Avant de passer du mode Performance Play au mode Performance Job, il faut sélectionner la mémoire destination.

■ ⑤ Partie de destination

Pour définir la partie de la mémoire sur laquelle les données seront copiées. Ce paramètre s'affiche uniquement si vous avez sélectionné une partie de mémoire paramètre de définition de la partie source.

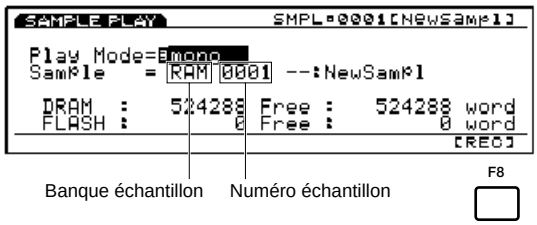
❑ **Réglages:** PART 01 ~ 16

Sample Play Mode (Mode reproduction d'échantillon)

Ce mode permet de sélectionner un échantillon pour le réécouter. Vous pourrez également passer du mode Sample Play (reproduction d'échantillon) au mode Sample Record (enregistrement d'échantillon) pour échantillonner des sons. La mémoire interne permet d'enregistrer un maximum de 1024 échantillons différents. Vous pourrez sauvegarder sur disquette les échantillons enregistrés afin de les avoir à portée de main chaque fois que vous voudrez les utiliser.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les rudiments d'échantillonnage, voir page 69.

Pour passer en mode Sample Play appuyez sur [SAMPLE]. La page d'écran suivante s'affiche. A partir de ce menu vous pouvez sélectionner un numéro d'échantillon à réécouter ou passer en mode Sample Record à partir de la touche [F8] (REC) pour échantillonner.



REMARQUE La capacité de mémoire totale (gauche) et disponible (droite) s'affiche au bas de la fenêtre en nombre de mots, pour la mémoire vive et pour la mémoire flash.Un mot correspond à 2 bytes ou 16 bits. Ainsi la capacité totale de la mémoire vive ou de la mémoire flash équivaut à la moitié de la mémoire vive SIMM ou de la mémoire flash installées.

■Play Mode (Mode reproduction)

Pour définir le mode d'écoute des échantillons, qui peuvent être reproduits soit en "stéréo" soit en "mono" (monophonique). En mode "stéréo", une banque/numéro d'échantillon s'affiche pour chacun des canaux L (gauche) et R (droite). En mode "mono" la banque/numéro s'affiche pour un seul canal.

❑ **Réglages:** stéréo, mono

■ Sample Bank (Banque d'échantillons)

Pour définir la banque contenant l'échantillon que vous voulez reproduire. En mode "stéréo" vous avez la possibilité de définir une banque différente pour chacun des canaux de gauche et de droite indiqués par les lettres L (canal gauche) et R (canal droit). Une sélection "FLASH" est affichée pour accéder à la mémoire flash, mais celle-ci n'est active que si vous avez installé la carte mémoire flash EXFLM1 sur votre EX5/5R/7.

❑ **Réglages:** RAM (mémoire RAM) FLASH (mémoire FLASH)

REMARQUE Les EX5/5R/7 sont livrés avec une mémoire DRAM de 1MB. Vous pouvez ajouter une paire de modules DRAM SIMM à 72 picots pour augmenter la mémoire interne jusqu'à 65 MB (y compris la mémoire interne d'origine de 1MB).

REMARQUE La mémoire interne DRAM (y compris la mémoire DRAM SIMM) est volatile, de sorte que toutes les données sont effacées dès que vous coupez l'alimentation électrique. Il n'y a donc aucun échantillon en mémoire quand vous rallumez l'appareil.

■ Sample (Échantillon)

Pour définir l'échantillon que vous souhaitez reproduire. Si vous avez sélectionné le mode "stéréo" vous pourrez attribuer un échantillon différent au canal L (canal gauche) et au canal R (canal droit).

❑ **Réglages:** 1 ~ 1024

REMARQUE Notez que la capacité d'échantillons est de 1024, mais que le nombre pouvant être enregistré dépend de la mémoire disponible. L'enregistrement s'arrête dès que la mémoire libre est épuisée. Par conséquent, même si l'affichage indique 1024 cela ne signifie pas forcément que tous les numéros contiennent des données à reproduire.

REMARQUE Le EX5/5R/7 accepte les fichiers au format WAV, AIFF et AKAI. Pour plus de renseignements concernant le chargement des fichiers, voir page 265.

REMARQUE Si vous entendez des parasites quand vous reproduisez un échantillon de boucle courte dans les registres aigus (ou après avoir augmenté le ton à l'aide de la fonction transposition), il sera préférable d'allonger la boucle (page 180).

REMARQUE L'échantillon dont le point d'extrémité (page 180) correspond à la fin des données produit des parasites quand il est reproduit en boucle. Pour y remédier, essayez de modifier la longueur de la boucle.

Sample Record Mode (Mode enregistrement d'échantillon)

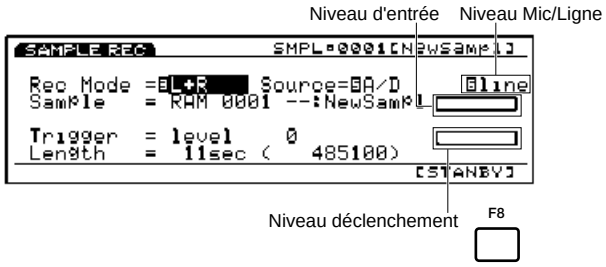
Les échantillonnages se font en mode Sample Record (enregistrement d'échantillon). Pour enregistrer (échantillonner) un son, raccordez un micro périphérique au EX5/5R/7; vous pourrez réécouter l'enregistrement comme s'il s'agissait d'un instrument. De plus les sons échantillonnés peuvent être travaillés avec différents effets avec la fonction ré-échantillonnage (re-sampling). Pour écouter les sons échantillonnés, il faut les assigner à une note quelconque du clavier (programme d'affectation des touches keymap). De plus, vous pouvez utiliser la fonction Wave Edit (édition des ondes) pour créer des ondes (page 150) et les reproduire en tant que voix AWM. (Pour échantillonner avec le EX5R il faut utiliser un clavier MIDI périphérique). Vous pourrez aussi sauvegarder sur disquette les échantillons enregistrés afin de les avoir à portée de main chaque fois que vous voudrez les utiliser.

REMARQUE Sauvegardez les échantillons en format EX original, soit sur disquette soit sur un dispositif SCSI périphérique, un disque dur par exemple. Pour plus de renseignements concernant la sauvegarde des fichiers, voir page 263.

Comment passer en mode Sample Record (enregistrement d'échantillons)

Pour passer du mode Sample Play au mode Sample Record appuyez sur [F8] (REC). La touche de fonction [F8] se met en "STANDBY" et la page d'écran suivante s'affiche.

Pour revenir au mode Sample Play appuyez sur [EXIT].



■ **Rec Mode (Mode enregistrement)**
Pour définir le mode d'enregistrement des échantillons. Vous avez le choix entre : L (mode enregistrement sur le canal gauche), R (mode enregistrement sur le canal droit), mono (mode enregistrement en mono), et stéréo (mode enregistrement en stéréo [uniquement sur les modèles EX5/5R]).

❑ **Réglages:** L (gauche), R (droite), mono, stéréo (EX5/5R uniquement)

REMARQUE Sur le modèle EX7, le mode d'enregistrement est automatiquement commuté sur "mono" si vous avez sélectionnez "A/D" (analogue/numérique) comme source d'enregistrement (explication suit).

■ **Source**
Pour sélectionner la source d'enregistrement. Pour échantillonner avec, par exemple, un microphone branché sur une prise d'entrée A/D, il faudra sélectionner "A/D" (Analogue/numérique). Dans ce cas l'affichage des barres de niveau d'entrée de chaque canal correspond au mode d'enregistrement sélectionné.
Quand vous avez l'intention de ré-échantillonner un échantillon qui se trouve dans la mémoire interne, sélectionnez "Internal." Dans ce cas les barres de niveau ne s'affichent pas.

❑ **Réglages:** A/D (analogue/numérique), Internal (mémoire interne)

■ **Mic/Line Level (Niveau de micro/ligne)**
Pour définir le niveau des prises d'entrée analogiques/numériques (uniquement si "A/D" a été sélectionné auparavant). En cas de branchement d'un microphone, sélectionnez Mic (niveau de microphone) et en cas de branchement d'un appareil audio, une platine CD par exemple, sélectionnez Line (Niveau de ligne).

❑ **Réglages:** Line (ligne), Mic (microphone)

■ **Input Level Bar (Barres de niveau d'entrée)**
Si vous avez sélectionné A/D comme source d'enregistrement, les barres de niveau d'entrée correspondant au mode d'enregistrement sélectionné s'affichent pour chaque canal. Vous pouvez ainsi vérifier les niveaux d'entrée d'un dispositif périphérique en surveillant l'évolution des barres, qui serviront en outre de repère pour régler les niveaux.

■ **Trigger (Déclenchement)**
Pour définir la méthode de déclenchement (la manière dont sera déclenché l'échantillonnage). La méthode d'échantillonnage utilisable diffère selon la source d'enregistrement sélectionnée.

Si vous avez choisi la source d'enregistrement "A/D", vous pouvez sélectionner soit l'option "manual" (manuel), soit l'option "level." (niveau). Avec l'option "manual" vous fixez vous-même le démarrage de l'échantillonnage en appuyant sur la touche [F8: START]. Avec l'option "level" l'échantillonnage démarre automatiquement lorsque le niveau d'entrée arrive sur la valeur définie au paramètre de niveau de déclenchement (trigger level). Si vous sélectionnez l'option "level", la valeur qui indique le niveau de déclenchement s'ajoute à l'écran.

Si vous sélectionnez la source d'enregistrement "Internal", vous avez le choix entre les options "key" (touche) ou "seq" (séquenceur). Avec l'option "key" vous déclenchez l'échantillonnage en appuyant sur une touche du clavier, avec l'option "seq", l'échantillonnage démarre automatiquement dès qu'est amorcée la reproduction d'un morceau ou d'une figure.

❑ **Réglages:**
Avec "A/D" comme source: manual (manuel), level (niveau)
Avec "Internal" comme source: key (touche), seq (séquenceur)

■ **Trigger Level (Niveau de déclenchement)**
Si vous choisissez de déclencher l'échantillonnage à partir du niveau d'entrée, la paramètre "level" s'affiche. Il sert a définir le niveau de déclenchement de l'échantillonnage. L'échantillonnage démarre automatiquement lorsque les signaux des prises d'entrée A/D INPUT atteignent et dépassent la valeur définie ici (niveau de déclenchement). Lorsque vous réglez le niveau de déclenchement vous pouvez contrôler l'évolution de chaque valeur avec les barres de niveau, afin de comparer la valeur de déclenchement et les barres de niveau d'entrée, et de vérifier le niveau de déclenchement de l'échantillonnage.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Length (longueur)**
Ce paramètre sert à afficher le temps d'échantillonnage dont on disposera (durée d'enregistrement). Cette valeur détermine la longueur (la durée) d'enregistrement de l'échantillon.

❑ **Réglages:** La longueur diffère selon la capacité de mémoire DRAM ou de mémoire FLASH. Les EX5/5R/7 sont livrés avec une mémoire DRAM de 1MB, ce qui correspond à un enregistrement mono de 12 secondes.

Processus d'échantillonnage 1 (Echantillonnage à partir d'un dispositif périphérique, un microphone par exemple)

Connectez tout d'abord le microphone ou l'appareil audio à la prise d'entrée A/D INPUT (page 14).

❶ Pour passer du mode Sample Play au mode Sample Record, appuyez sur [F8] (REC).

❷ Définissez le mode d'enregistrement souhaité et sélectionnez la source "A/D" (analogue/numérique).

❸ Réglez le paramètre à droite de la source sur "Mic" ou sur "Line" selon le type de niveau d'entrée. Si vous connectez un microphone, choisissez Mic (niveau microphone). Si vous connectez un appareil audio, un lecteur CD par exemple, choisissez Line (niveau de ligne).

❹ Réglez le gain d'entrée avec le bouton [A/D GAIN] du panneau avant.

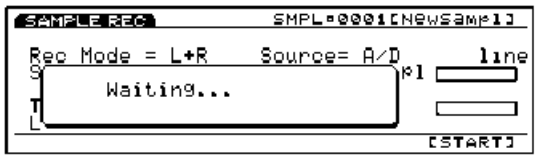
❺ Définissez la méthode de déclenchement au paramètre Trigger. Si vous avez sélectionné "level", réglez ensuite le niveau de déclenchement.

❻ Vérifiez la durée d'échantillon disponible (durée d'enregistrement) au paramètre de longueur (Length). (Au besoin,) définissez la longeur de l'échantillon.

❼ Vérifiez le niveau d'entrée du microphone ou de l'appareil audio sur la (les) barre(s) de niveau d'entrée.

REMARQUE Un numéro d'échantillon DRAM vide est automatiquement sélectionné pour pouvoir définir la banque/numéro de destination de l'échantillon, (même si vous sélectionnez FLS comme banque d'échantillon au mode Sample Play. Il n'est donc pas nécessaire de sélectionner un numéro d'échantillon.

❽ Pour engager le statut de standby de l'échantillonnage appuyez sur [F8] (STANDBY); le message "Waiting..." (En attente ....) s'affiche à l'écran.



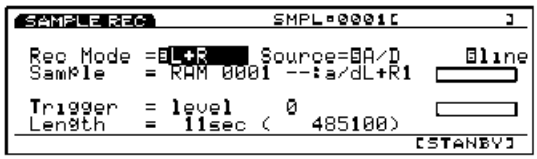
❾ Démarrer l'échantillonnage avec la méthode de déclenchement spécifiée à l'étape ❺ ci-dessus.

Si vous avez sélectionné "manual" (déclenchement manuel):
Appuyez sur [F8] (START) pour démarrer l'échantillonnage.

Si vous avez sélectionné "level" (déclenchement sur le niveau d'entrée):
L'échantillonnage démarre automatiquement dès que le signal d'entrée du microphone, par exemple, dépasse la valeur fixée comme niveau de déclenchement (trigger level).

Lorsque l'échantillonnage est en cours, le message "Now Recording..." (Enregistrement en cours) s'affiche.

❿ Pour arrêter l'échantillonnage appuyez sur [F8] (STOP). La banque/numéro de l'échantillon s'affiche.



REMARQUE L'échantillonnage s'arrête automatiquement, avant d'appuyer sur la touche [F8] (STOP) quand la longueur d'échantillon est atteinte.

⓫ Pour revenir au mode reproduction d'échantillon et écouter le nouvel échantillon enregistré appuyez sur [EXIT].

⓬ Pour faire un autre échantillonnage répétez les étapes ❶ ~ ⓫ ci-dessus.

REMARQUE Les données de la mémoire interne s'effacent dès que l'alimentation est coupée. N'oubliez pas de sauvegarder les échantillons que vous voulez conserver soit sur disquette soit un dispositif d'enregistrement périphérique (page 259).

REMARQUE Vous pourrez éditer les données d'échantillonnage avec la fonction EDIT du mode Sample Edit et la fonction COPY du mode Sample Job. Vous pouvez également utiliser les données échantillonnées comme élément/onde pour créer des voix originales en mode Voice Edit (page 76). De plus, vous pouvez assigner les données échantillonnées sur chaque touche (fonction programme d'affectation des touches keymap de la page 72) pour y accéder à partir du clavier.

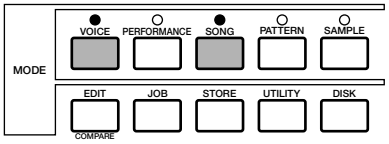
Processus d'échantillonnage 2 (Ré-échantillonage à partir du générateur de son/mémoire interne)

Voux pouvez ré-échantillonner soit un échantillon déjà enregistré, soit une onde préenregistrée, soit encore la phrase d'un morceau/figure.

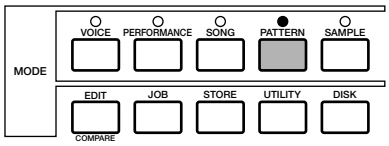
REMARQUE Pour ré-échantillonner un échantillon déjà enregistré, il faut en premier lieu l'éditer (Sample Edit mode), et l'utiliser en tant qu'élément/onde d'une voix interne du mode édition des voix (page 76), puis mettre la voix interne en mémoire.

❶ Sélectionnez la voix que vous souhaitez échantillonner. à partir du mode Voice Play, ou, si vous échantillonnez une phrase de morceau/figure, effectuez d'abord les opérations nécessaire à la reproduction de la phrase (sélection d'une mémoire d'exécution pour le morceau/figure ou numéro de figure par exemple).

Exemple 1:
Si vous échantillonnez une voix (sélectionnez un numéro de voix à partir du mode Voice Play)



Exemple 2:
Si vous échantillonnez une figure (sélectionnez un numéro de figure à partir du mode Pattern Play, et sélectionnez une mémoire d'exécution à partir du mode Performance Play)



❷ Passez en mode Sample Play, et appuyez sur [F8] (REC) pour passer en mode Sample Record.

❸ Définissez le mode d'enregistrement souhaité et "Internal" comme source d'enregistrement.

❹ Définissez la méthode de déclenchement au paramètre Trigger. Si vous échantillonnez une voix jouée au clavier, sélectionnez "key," ou si vous échantillonnez la phrase d'un morceau/figure sélectionnez "seq."

❺ Vérifiez la durée d'échantillonnage disponible (durée d'enregistrement) au paramètre de longueur Length. (Au besoin,) définissez la longueur de l'échantillon.

REMARQUE Un numéro d'échantillon DRAM vide est automatiquement sélectionné pour pouvoir définir la banque/numéro de destination de l'échantillon, (même si vous sélectionnez FLS comme banque d'échantillon au mode Sample Play). Il n'est donc pas nécessaire de sélectionner un numéro d'échantillon.

❻ Pour engager le statut de standby de l'échantillonnage appuyez sur [F8] (STANDBY) ; le message "Waiting..." (En attente ....) s'affiche à l'écran.

❼ Démarrer l'échantillonnage avec la méthode de déclenchement spécifiée à l'étape ❹ ci-dessus.

Si vous avez sélectionnez "key":
Appuyez sur une touche du clavier pour démarrer l'échantillonnage.

Si vous avez sélectionnez "seq":
Appuyez sur la touche [PLAY] du séquenceur pour démarrer l'échantillonnage.

Pendant l'échantillonnage, le message "Now Recording..." (enregistrement en cours..) est affiché.

❽ Pour arrêter l'échantillonnage appuyez sur [F8] (STOP). La banque/numéro échantillonnée s'affiche.

REMARQUE L'échantillonnage s'arrête automatiquement avant d'appuyer sur la touche [F8] (STOP) quand la longueur d'échantillon est atteinte.

❾ Pour revenir au mode reproduction d'échantillon et écouter le nouvel échantillon enregistré appuyez sur [EXIT].

❿ Pour faire un autre échantillonnage répétez les étapes ❶ ~ ❾ ci-dessus.

REMARQUE Vous pourrez éditer les données d'échantillonnage avec la fonction EDIT du mode Sample Edit et la fonction COPY du mode Sample Job. Vous pouvez également utiliser les données échantillonnées comme élément/onde pour créer des voix originales en mode Voice Edit (page 76). De plus, vous pouvez assigner les données échantillonnées sur chaque touche (fonction programme d'affectation des touches keymap de la page 72) pour y accéder à partir du clavier.

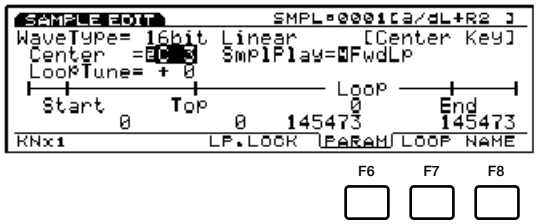
REMARQUE Les échantillons sont enregistrés dans la mémoire interne DRAM. Vous pouvez cependant les transférer dans la mémoire flash FLS (si la carte mémoire flash EXFLM1 en option est installée) avec la fonction copie d'échantillon (Copy Sample) du mode Sample Job. Une fois que les échantillons enregistrés ou édités sont transférés dans la mémoire EXFLM1, ils peuvent être utilisés exactement comme des ondes préenregistrées (les données ne sont pas effacées lorsque l'alimentation est coupée).

REMARQUE **Les données de la mémoire interne s'effacent dès que l'alimentation est coupée. N'oubliez pas de sauvegarder les échantillons que vous voulez conserver soit sur disquette soit une un dispositif d'enregistrement périphérique (page 259).**

Sample Edit Mode (mode édition des échantillons)

Le mode édition des échantillons permet d'éditer les échantillons enregistrés en mode Sample Record, afin de leur donner la forme définitive souhaitée.

Pour passer du mode Sample au mode Sample Edit appuyez sur la touche [EDIT]. Il n'est pas possible de passer en mode édition des échantillons si le numéro d'échantillon traité (banque RAM) ne contient pas de données. Quand vous passez en mode Sample Edit, le sous menu suivant s'affiche, donnant accès à trois types de paramètres. Pour sélectionner le menu voulu appuyez sur [F6] ~ [F8].



[F6]: PARAM (Paramètre liés à l'écoute des échantillons)
[F7]: LOOP (Paramètre liés aux boucles d'échantillon)
[F8]: NAME (Paramètres pour attribuer un nom aux échantillons)

REMARQUE Au menu [F6]: PARAM et [F7]: LOOP (boucle), les fonctions [F1]: KNx*(bouton x [unité]) et [F4]: LP. LOCK (verrouillage des boucles) sont ajoutées. Au menu [F7]: LOOP (boucle), la fonction [F3]: ZOOM* est ajoutée également. Pour plus de renseignements concernant chacun de ces éléments reportez-vous aux explications qui les concernent ci-après.

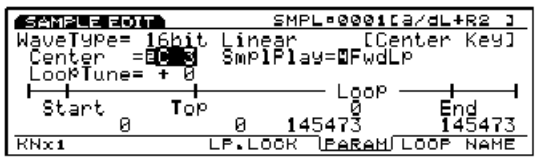
REMARQUE Il faut sélectionner l'échantillon à éditer à partir du mode Sample play avant de passer en mode Sample edit (page 175). L'ensemble des paramètres s'applique à tous les échantillons. N'oubliez pas d'enregistrer les données éditées soit sur disquette soit sur un dispositif d'enregistrement périphérique.

REMARQUE Les données de la mémoire interne s'effacent dès que l'alimentation est coupée. N'oubliez pas de sauvegarder les échantillons que vous voulez conserver soit sur disquette soit une un dispositif d'enregistrement périphérique (page 259).

REMARQUE Vous pouvez éditer en stéréo les échantillons enregistrés en stéréo. En revaanche vous ne pourrez pas passer en mode Sample Edit si vous avez combiné et défini deux échantillons différents pour les canaux de gauche et de droite.

[F6]: PARAM (Paramètres)

Un certain nombre de paramètres permettent de régler la configuration la plus élémentaire des reproductions d'échantillons, le point de départ/arrêt de l'onde ou le son de l'échantillon par exemple.



■ Wave Type (type d'onde)

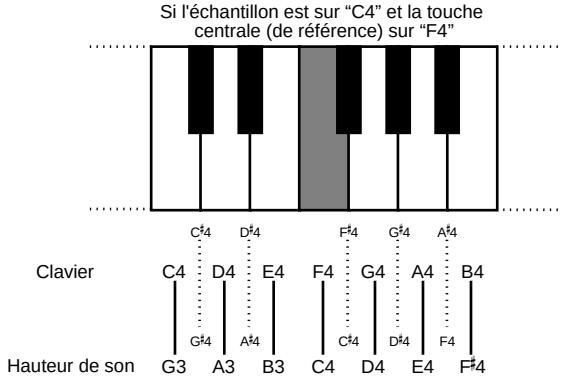
Pour afficher le type d'onde de l'échantillon. La fréquence des échantillons enregistrées avec le EX5/5R/7 est fixée à 16 bit linéaires /44,1 KHz.

REMARQUE Les fichiers format AKAI et AIFF peuvent être chargés et écoutés sur le EX5/5R/7. Dans ce cas il est possible d'afficher aussi les ondes linéaires à 12 bit et à 8 bit et les ondes LPC à 8 bit (comprimées).

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le chargement des fichiers d'échantillons, voir page 263.

■ Center Key (touche de référence)

Pour assigner la hauteur de son de référence d'un échantillon à une touche du clavier. Vous pourrez ainsi prendre cette touche comme hauteur de référence et augmenter ou abaisser le son des échantillons reproduits d'un demi-ton.



❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

■ LoopTune (Accordage des boucles)

Pour accorder avec précision la hauteur de son de la section reproduite en boucle.

❑ **Réglages:** -63 ~ 0 ~ + 63

■ SmplPlay (reproduction d'échantillon)

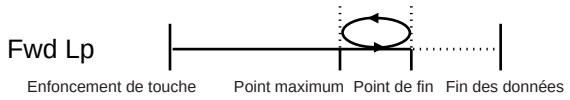
Pour commuter sur le mode Sample Play. Trois choix sont possibles: "FwdLp (avant en boucle)," "FwdNoLP"(avant sans boucle) ou "RevNoLp (arrière sans boucle)."

❑ **Réglages:**

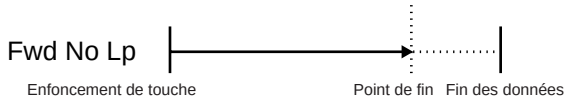
FwdLp:
L'échantillon est reproduit à partir du point de départ (Start), passe ensuite au point maximum (Top) et est répété sans interruption du point maximum au point de fin de boucle (End), tant que les touches sont enfoncées.

FwdNoLp:
L'échantillon est reproduit une fois du point de départ au point de fin chaque fois qu'une note est jouée au clavier.

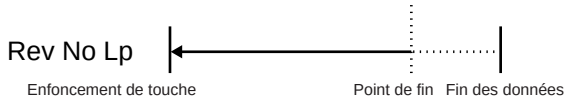
RevNoLp:
L'échantillon est reproduit une fois à l'envers, c'est à dire du point de fin d'échantillon au point de départ chaque fois qu'une note est jouée au clavier.



L'échantillon est reproduit jusqu'à ce que la touche soit relâchée.



L'échantillon n'est reproduit qu'une fois.

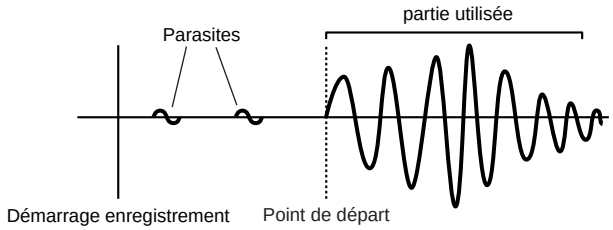


L'échantillon est reproduit à l'envers une fois.

Les unités de paramètres de reproduction d'échantillons
Etant donné leur taille importante, il faut beaucoup de temps pour modifier les paramètres de reproduction d'échantillons avec la molette DATA ou les touches [INC]/[DEC]. Vous pouvez utiliser la touche [F1]: KNx* (bouton x unités) pour passer directement aux unités de 10, 100, 1000 ou 10000 ; les valeurs définitives sont ajustées avec les boutons correspondants. Par exemple cherchez une figure dans les unités de 1000 et déterminez son emplacement ou sa longueur avec les dizaines ou les unités selon le cas.

■ Wave Start (Point de départ)

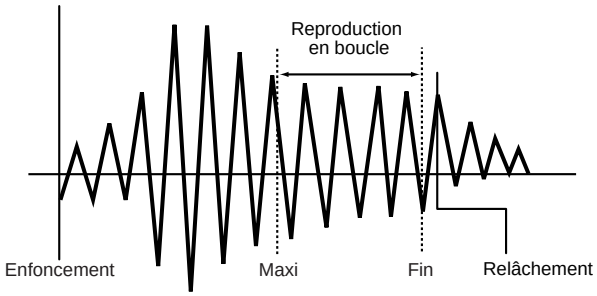
Pour définir le point de départ de la reproduction d'échantillon. Comme nous le voyons dans le diagramme qui suit, il est possible de déplacer le point de départ pour supprimer par exemple les parasites ou les sons indésirables avant ce point.



❏ **Réglages:** Diffèrent selon la longueur de l'échantillon.

■ Loop Top (Maximum)

Pour définir le point maximum de la reproduction en boucle (le point à partir duquel la boucle commence) à l'intérieur de la plage d'échantillon complète. Par exemple, quand on règle la reproduction en boucle d'un son de violon tenu, on définit en principe les points maximum et de fin de boucle après la zone d'attaque du son. De cette manière la reproduction de l'échantillon commence à partir de la zone d'attaque qui caractérise le violon, et répète fondamentalement la même partie tenue du son. Pour les sons qui n'ont pas de zone d'attaque distincte, vous pouvez régler ce paramètre sur celui du point de départ de la boucle.



❏ **Réglages:** Diffèrent selon la longueur de l'échantillon.

■ Loop Length (Longueur de boucle)

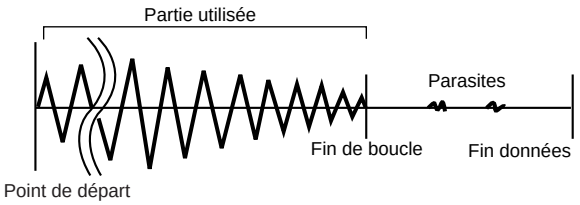
Pour afficher et définir la longueur entre le point maximum et le point de fin de boucle. Le point de fin de boucle est avancé ou reculé selon la longueur sélectionnée.

❏ **Réglages:** Diffèrent selon la longueur de l'échantillon.

■ **Fraction**
Réglage précis de la longueur de boucle. Si par exemple la boucle est réglée sur 100, et la fraction de boucle sur 1, la boucle aura une longueur de 100 et 1/64 ème de point.

❑ **Réglages:** 0 ~ 63

■ **Loop End (Point de fin de boucle)**
Pour définir la point de fin de reproduction en boucle à l'intérieur de la plage d'échantillon complète. Comme nous le voyons dans le diagramme suivant, il est possible de déplacer le point de fin de boucle pour supprimer par exemple les parasites ou les sons indésirables après ce point.



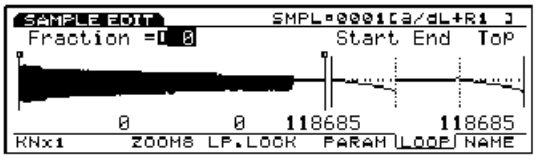
❑ **Réglages:** Diffèrent selon la longueur de l'échantillon.

Fonction verrouillage des boucles
Si vous changez le point de départ et le point de fin de boucle pendant l'édition, vous risquez d'affecter la longueur de la boucle que vous aviez définie et par conséquent de la modifier sans le vouloir. Si vous ne voulez pas modifier la longueur de boucle, vous pouvez appuyer sur la touche [F4] (LP. LOCK) (verrouillage de boucle). Pour annuler la fonction de verrouillage appuyez à nouveau sur la touche.

[F7]: LOOP (Boucle)

Vous permet de visualiser l'ensemble des ondes. Dans la moitié droite de l'écran les points de départ, de fin et de maximum de la boucle sont mis en évidence (Start, End et Top) afin de définir avec précision le point de départ, le point maximum et le point de fin de reproduction des boucles.

REMARQUE Ces paramètres correspondent à ceux de la page d'écran PARAM (Paramètres). S'ils sont modifiés, les changements sont automatiquement répercutés sur les paramètres correspondant de l'affichage PARAM, et vice versa.



Les paramètres qui suivent sont les mêmes que ceux de la page d'écran PARAM. Pour plus de renseignements concernant chacun des paramètres, voir page 179.

■ **Fraction (Fraction de boucle)**
Pour définir la fraction de boucle. Identique à celle de la page d'écran PARAM.

❑ **Réglages:** 0 ~ 63

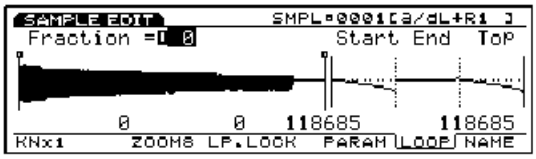
■ **START (Point de départ)**
Pour définir le point de départ de la reproduction de l'échantillon.

■ **TOP (Maximum)**
Pour définir le point maximum de la reproduction en boucle (la point à partir duquel commence la boucle) à l'intérieur de la plage d'échantillon complète.

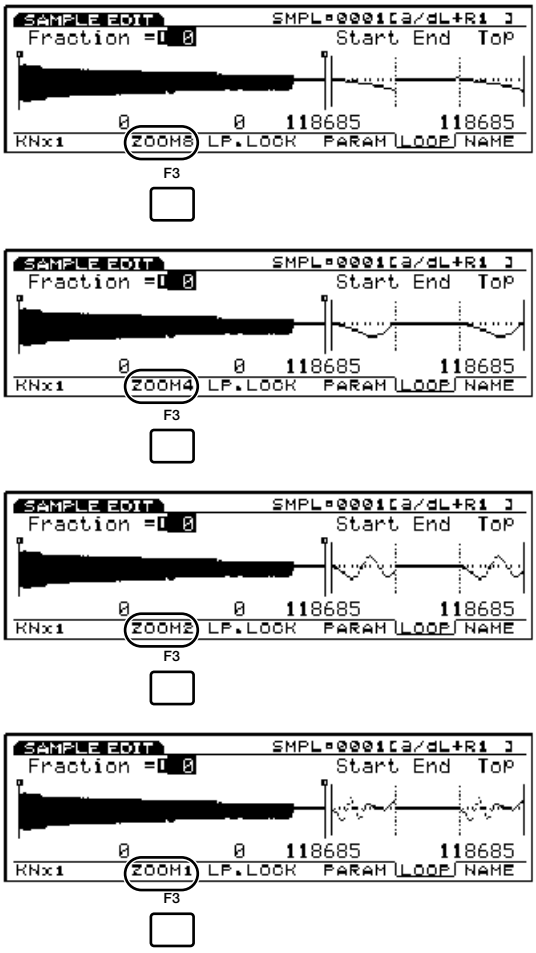
■ **LOOP (Boucle)**
Pour afficher et définir la longueur entre le point maximum et le point de fin de la boucle. Le point de fin de boucle est avancé ou reculé selon la longueur sélectionnée.

■ **END (Point de fin de boucle)**
Pour définir le point de fin de reproduction de la boucle à l'intérieur de la plage d'échantillon complète.

■ **Wave Display (Affichage des ondes)**
Affiche l'image de l'ensemble de l'onde d'échantillon.



Ondes des points de départ/maximum/fin et agrandissement
Les ondes des points de départ/maximum et de fin de reproduction sont affichées dans la moitié droite de l'écran. Pour agrandir les trois points et pouvoir effectuer un réglage fin, appuyez sur [F3]. Chaque fois que vous appuyez sur la touche vous obtenez un facteur d'agrandissement de 8, 4, 2, et 1. Il sera facile de visualiser le point de raccordement de la boucle puisque le point de fin de boucle suit le point maximum.



[F8]: NAME (Nom)

Permet d'assigner un nom de huit caractères à l'échantillon.



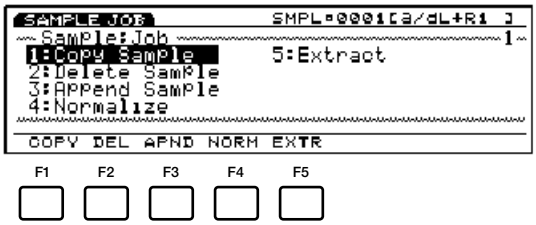
REMARQUE L'affectation des noms aux échantillons et à leur catégorie est la même que pour les voix. Pour plus de renseignements, voir page 79.

REMARQUE Lorsque le données sont éditées en stéréo seules les cinq premières lettres sont utilisables. (ex:*****L01).

Sample Job Mode (mode opérations sur les échantillons)

Ces opérations permettent de copier, effacer ou ajouter des échantillons créés en mode édition d'échantillons.

Pour passer du mode Sample au mode Sample Job appuyez sur [JOB]. Le menu suivant s'affiche. Ce mode comporte cinq types d'opérations. Pour les sélectionner, appuyez sur [F1] (COPY), [F2] (DEL), [F3] (APND), [F4] (NORM), ou [F5] (EXTR).

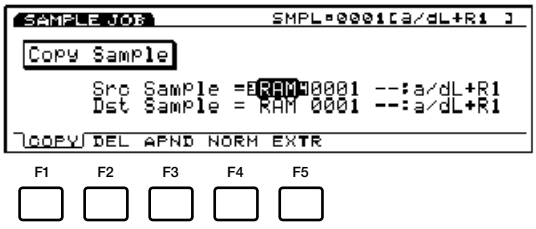


[F1]: COPY (Copie d'échantillon)
[F2]: DEL (Effacement d'échantillon)
[F3]: APND (Ajout d'échantillon)
[F4]: NORM (Normalisation)
[F5]: EXTR (Extraction)

Etapes d'exécution d'une opération

❶ Pour passer du mode Sample Play ou Sample Edit au mode Sample Job, appuyez sur [JOB].

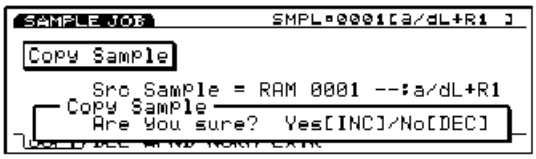
❷ Sélectionnez une opération à l'aide des touches [F1] (COPY), [F2] (DEL), [F3] (APND), [F4] (NORM), ou [F5] (EXTR). La page d'écran de l'opération sélectionnée s'affiche.



REMARQUE Vous pouvez également sélectionner une opération en déplaçant le curseur sur son nom et valider avec la touche [ENTER].

❸ Déplacez le curseur sur un paramètre pour régler les valeurs à l'aide de la touche [INC]/[DEC], de la molette DATA, du pavé numérique, ou des boutons 1 ~ 6.

❹ Appuyez sur [ENTER]. Le menu automatique suivant s'affiche pour vous inviter à valider l'opération.



❺ Pour exécuter l'opération, appuyez sur [YES]. L'écran affiche "Completed!" (opération terminée) pour indiquer que le travail a été exécuté, et l'affichage revient à la page d'écran précédente.

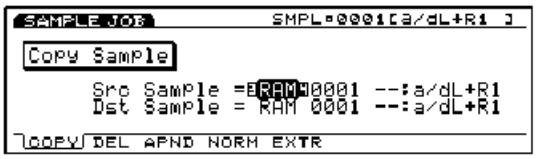
Pour annuler l'opération, appuyez sur [NO].

REMARQUE Pendant l'exécution d'une opération qui demande un certain temps, l'écran indique "Executing..." (opération en cours). Faites attention de ne pas éteindre l'ordinateur tant que le message reste affiché car toutes les données seraient effacées et perdues.

❻ Pour sortir du mode Sample Job et revenir au mode Sample Play, appuyez deux fois sur la touche [EXIT].

[F1]: Copy Sample (copie d'échantillon)

Cette opération permet de copier les données d'un échantillon source sur un échantillon de destination défini. Les paramètres réglés au mode d'édition des échantillons sont copiés en même temps.



■ **Src Sample (Banque d'échantillons source):**
Pour sélectionner la banque d'échantillon source.

❑ **Réglages:** DRAM (mémoire DRAM), FLASH (mémoire FLASH)

REMARQUE Si votre EX est équipé d'une carte mémoire Flash (EXFLM1) seule la mémoire "FLASH" est active. Si vous sélectionnez le paramètre "FLASH" alors que la carte mémoire flash en option n'est pas installée sur votre machine, un message d'erreur s'affichera et l'opération ne sera pas exécutée.

■ **Src Sample (Numéro d'échantillon source):**
Pour sélectionner le numéro d'échantillon source à partir duquel la copie sera effectuée.

❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

■ **Dst Sample (Banque d'échantillons de destination):**
Pour sélectionner la banque d'échantillon de destination.

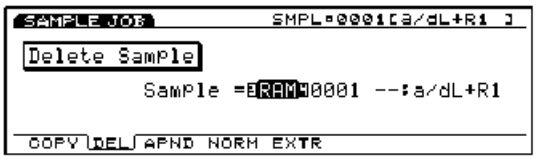
❑ **Réglages:** DRAM (Mémoire DRAM), FLASH (Mémoire FLASH)

■ **Dst Sample (Numéro d'échantillon de destination):**
Pour sélectionner le numéro d'échantillon sur lequel sera effectuée la copie.

❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

[F2]: Delete Sample (Effacement des Echantillons)

Cette opération permet d'effacer des échantillons donnés. Les paramètres réglés en mode Sample Edit sont également initialisés.



■ **Src Sample (Banque d'échantillon source):**
Pour sélectionner la banque d'échantillon source.

❑ **Réglages:** DRAM (Mémoire DRAM), FLASH (Mémoire FLASH)

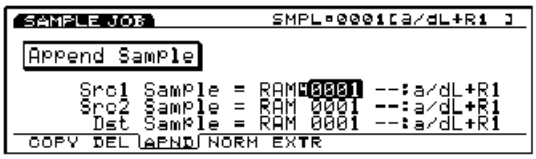
REMARQUE Si votre EX est équipé d'une carte mémoire Flash (EXFLM1) seule la mémoire "FLASH" est active. Si vous sélectionnez le paramètre "FLASH" alors que la carte mémoire flash en option n'est pas installée sur votre machine, un message d'erreur s'affichera et l'opération ne sera pas exécutée.

■ **Src Sample (Numéro d'échantillon source):**
Pour sélectionner le numéro de l'échantillon qui sera effacé. Sélectionnez "all data" (toutes les données) si vous voulez effacer tous les échantillons d'une banque d'échantillon donnée.

❑ **Réglages:** all data (toutes les données), 0001 ~ 1024

[F3]: Append Sample (Ajout des Echantillons)

Cette opération permet d'ajouter les données de l'échantillon source 2 à la fin de l'échantillon source 1 (ajouter l'échantillon source 2 à l'échantillon source 1) et de copier l'ensemble sur un échantillon de destination. La fonction ajoutée ne modifie pas les données des échantillons source 1et 2 d'origine.



■ **Src1 Sample (Numéro de source de l'échantillon 1):**
Pour sélectionner le numéro de source de l'échantillon 1.

❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

■ **Src2 Sample (Numéro Source de l'Echantillon 2):**
Pour définir le numéro source de l'échantillon 2 qui sera ajouté.

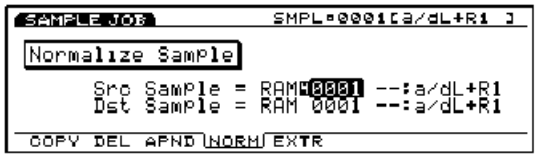
❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

■ **Dst Sample (Numéro de destination de l'échantillon):**
Pour sélectionner le numéro de l'échantillon sur lequel les données seront copiées.

❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

[F4]: Normalize Sample (Normalisation des échantillons)

Cette opération consiste à normaliser les données d'un échantillon et à les copier sur une destination définie. La fonction de normalisation augmente le volume des sons échantillonnés au maximum et dans les limites de leur distorsion. Ceci permet de corriger les données enregistrées à un niveau extrêmement bas sans provoquer de distorsion. Les données de l'échantillon source ne sont pas modifiées par la normalisation.



■ **Src Sample (Numéro d'échantillon source):**
Pour sélectionner le numéro de source de l'échantillon qui sera normalisé.

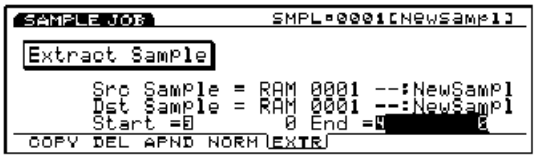
❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

■ **Dst Sample (Numéro de d'échantillon de destination):**
Pour définir le numéro de l'échantillon sur lequel l'échantillon normalisé sera copié.

❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

[F5]: Extract Sample (Echantillon Extrait)

Cette opération permet d'extraire une partie spécifique d'un échantillon donné et de copier les informations sur un autre échantillon. Les données extraites ne sont pas effacées de l'échantillon source. Contrairement à la copie d'échantillon, cette fonction, permet d'extraire uniquement une partie des données d'échantillons.



■ **Src Sample (Numéro de source de l'échantillon):**
Pour définir le numéro de source de l'échantillon qui sera extrait.

❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

■ **Dst Sample (Numéro de destination de l'échantillon):**
Pour définir le numéro de l'échantillon sur lequel les données de l'échantillon extrait seront copiées.

❑ **Réglages:** 0001 ~ 1024

■ **Start/End (Démarrage/Fin):**
Lorsque l'échantillon source est extrait, les points de départ et de fin de l'échantillon sont automatiquement définis. La longueur définie correspond à la longueur des données à extraire. Il faudra au besoin régler l'étendue des données à extraire.

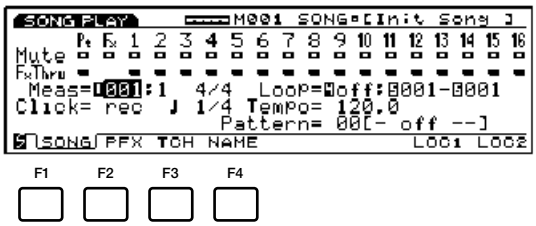
❑ **Réglages:** Ces réglages diffèrent en fonction de la longueur de l'échantillon source à partir duquel les données sont extraites.

Song Play Mode (Mode de reproduction de morceau)

Ce mode, qui utilise le séquenceur interne offre différentes fonctions liées à la reproduction des morceaux (des séquences). Il donne également accès au mode enregistrement. Vous pourrez sauvegarder sur disquette les morceaux enregistrés afin de les avoir à portée de main chaque fois que vous voudrez les utiliser.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le séquenceur, voir page 60.

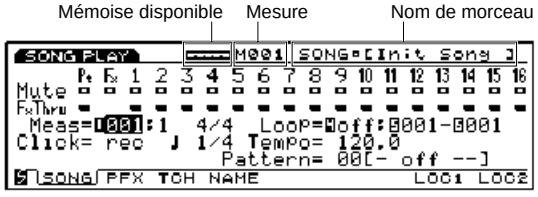
Pour passer en mode Song Play appuyez sur [SONG]. Le menu suivant s'affiche avec quatre types de sous-menus.



[F1]: SONG (Paramètres liés à la reproduction des morceaux)
[F2]: PFX (Paramètres liés aux effets pour reproduction)
[F3]: TCH (Paramètres liés aux canaux de transmission de piste)
[F4]: NAME (Attribution d'un nom aux morceaux)

[F1]: SONG (Morceau)

Ces paramètres commandent la fonction du silencieux (Mute) et de dérivation des effets pour reproduction (Play Effects Thru) de chaque piste (pistes 1 ~ 16 , piste de figures, piste d'effets pour reproduction de figure). Ces deux fonctions peuvent être soit activées soit désactivées. Les autres paramètres, tels le tempo et la boucle, se rapportent à la reproduction des morceaux.



■ **Remaining Memory (mémoire disponible)**
Le graphique sous forme de barres indique la mémoire disponible pour l'enregistrement, ou encore la mémoire disponible sur le séquenceur interne. Elle est commune à toutes les fonctions internes du séquenceur, aux morceaux, aux figures et à l'arpégiateur.

■ **Measure/SONG (Nom du morceau)**
Le nom de morceau et le numéro de la mesure s'affichent sur la page d'écran. Ces éléments ne sont pas modifiables.

Track Section (Morceau de piste)

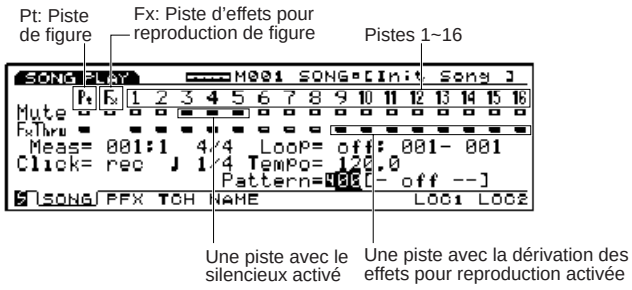
Ces paramètres servent à activer ou désactiver le silencieux et la dérivation des effets pour la reproduction de chaque piste pendant que vous écoutez un morceu.

■ **Track Number (Numéro de piste)**
Un morceau est constitué de 1 à 16 pistes de séquence, des pistes de figure (Pt) et des pistes d'effets pour reproduction de figures (Fx). Le numéro des pistes est marqué d'un pavé noir lorsque la piste est enregistrée et contient des données.

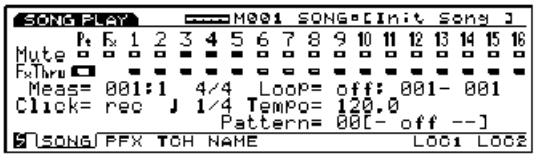
■ **Mute (Silencieux)**
Pour activer ou désactiver le silencieux sur une piste, il faut déplacer le curseur sur la ligne Mute et tourner la molette DATA ou [INC]/[DEC] sur "on" ou sur "off." Lorsque le silencieux est activé, la piste sélectionnée est étouffée et le son provisoirement coupé. Lorsque le silencieux est désactivé, seul le contour du pavé s'affiche indiquant que le silencieux est annulé et que le son passe à nouveau.

■ **Play Effects Thru (Dérivation des effets pour reproduction)**
Pour régler la dérivation des effets pour la reproduction d'une piste (FX Thru), il faut déplacer le curseur sur la ligne FX Thru et la molette DATA ou [INC]/[DEC] sur "on" ou sur "off." Le pavé noir que nous voyons dans le diagramme indique que la fonction dérivation est activée et que les effets pour la reproduction sont alors provisoirement dérivés. Lorsque la fonction est désactivée, seul le contour du pavé est affiché, la fonction FX Thru est annulée et les effets passent à nouveau.

REMARQUE La dérivation des effets n'est pas possible sur les pistes d'effets pour reproduction de figures.



REMARQUE Pour sélectionner une piste directement avec le curseur sur Mute ou sur la ligne FxThru, appuyez sur la touche de piste correspondante TRACK [1 ~ 16] (uniquement le modèle EX5/7). Avec le curseur sur Mute ou sur FxThru, vous pouvez activer ou désactiver directement les fonctions Mute et FxThru en maintenant la touche [F1] PTN et en appuyant sur la touche de piste voulue TRACK 1 ~ 8).



■ Meas (Mesure)

Pour sélectionner et indiquer le nombre de mesures et de battements du morceau sélectionné.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999

REMARQUE Pour revenir en arrière ou avancer rapidement d'un numéro à l'autre, vous pouvez utiliser les touches [REW] and [FWD] du séquenceur. La touche [TOP] est utilisée pour revenir à la première mesure du morceau.

■ Time Signature (Armatures)

Indique les fractions de mesure (armature) d'un morceau. L'armature se règle à partir du mode enregistrement des morceaux Song Record (voir page 193).

■ Click (Métronome) (Mode métronome)

Pour sélectionner un des quatre modes sonores du métronome (click): "off" (désactivé), "rec" (audible pendant l'enregistrement), "play" (audible pendant la reproduction et l'enregistrement) et "all" (audible en permanence). Ces fonctions sont pratiques pour garder la mesure quand vous jouez sur scène ou enregistrez en studio.

❑ **Réglages:** off (désactivé), rec (enregistrement), play (reproduction), all (permanent)

REMARQUE Le son et le volume du métronome se règlent à partir de la page d'écran PFX (voir page 187).

■ Click (Métronome) Beat (Battement)

Pour définir le temps (note) sur lequel le battement du métronome sera appliqué.

❑ **Réglages:** 1/4, 1/8, 1/16

■ Loop (Boucle)

Pour activer ou désactiver la reproduction en boucle. Le morceau sera reproduit indéfiniment en boucle, laquelle commencera sur la mesure qui aura été définie comme point de départ et s'arrêtera sur la mesure qui aura été définie comme point d'arrêt.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

■ Loop Start/ End Point (Point de début/fin de boucle)

Pour sélectionner la longueur de la boucle (la mesure à partir de laquelle débute la reproduction et la mesure à laquelle elle se terminera). Comme indiqué ci-dessous, lorsque la fonction boucle est activée, les mesures comprises entre les deux points sélectionnés seront répétées sans arrêt.

❑ **Réglages:** Le début et la fin de boucle se règlent entre 001 ~ 999.

REMARQUE Si vous faites partir la reproduction d'un morceau avant la mesure définie comme point de départ de la boucle, la boucle commencera uniquement à partir de la mesure qui marque le début de la boucle. Par contre, si vous faites partir la reproduction d'un morceau après la mesure prévue pour le démarrage de la boucle, le morceau continuera comme à l'accoutumée et s'arrêtera automatiquement à la fin.

■ Tempo

Pour définir le tempo du morceau reproduit.

❑ **Réglages:** 30.0 ~ 250.0

■ Pattern (Figure)

Affiche la figure définie pour la mesure du morceau sélectionné. Si aucune figure n'a été enregistrée sur la piste de figure en cours, vous pouvez en sélectionner une et choisir celle qui convient particulièrement au morceau reproduit. L'enregistrement de la piste de figure est expliqué à la page 196 et se fait à partir du mode Song Record.

❑ **Réglages:** off (désactivé), 01 ~ 50, end

REMARQUE En mode Pattern Record vous pouvez créer au maximum 50 types de figures (page 223).

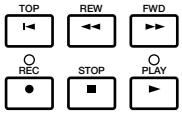
[F7]/[F8]: LOC1/LOC2 (Emplacement 1/2)

Vous pouvez attribuer des numéros de mesure (emplacements) sur les touches de fonction [F7] ET [F8] pour pouvoir les rappeler ensuite en cours de reproduction du morceau. Pour rappeler les emplacements de mesure appuyez sur [F7] et [F8].

Pour définir un emplacement après avoir sélectionné la mesure que vous voulez attribuer à cet emplacement, appuyez sur [F7] et maintenez la touche [SHIFT] enfoncée sur le numéro de mesure que vous voulez rappeler. De la même manière, pour attribuer une mesure à l'emplacement 2, appuyez sur [F7] et maintenez la touche [SHIFT] enfoncée sur le numéro de mesure que vous voulez rappeler à cet emplacement. Pour rappeler ces mesures telles quelles sont définies ici (emplacement), appuyez soit sur [F7] soit sur [F8].

Contrôle du morceau

La reproduction du morceau se contrôle avec les touches du séquenceur.



[TOP]: Ramène le morceau sur la première mesure.

[REW] (Rembobinage): Recule rapidement dans l'ordre des numéros décroissants.

[FWD] (Avance rapide): Avance rapidement dans l'ordre des numéros croissants.

[REC] (Enregistrement): Pour passer en mode d'enregistrement de morceau.

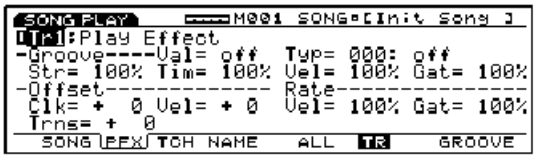
[STOP]: Arrêt de la reproduction.

[PLAY]: Démarrage de la reproduction.

[F2]: PFX (Effets pour reproduction)

Ces paramètres concernent les effets pour la reproduction. La fonction Effets pour reproduction permet de régler provisoirement la vélocité (intensité) et la mise en place des notes MIDI. Vous pouvez modifier l'expression rythmique (groove) de la reproduction sans altérer les données originales. Vous pouvez également appliquer différentes expressions rythmiques à une figure à l'aide des 100 différents modèles disponibles ou créer vos propres modèles. Vous pouvez assigner des effets différents pour la reproduction de chaque piste.

Pour faire apparaître la page d'écran PFX, appuyez sur [F2]. Les fonctions [F5] (ALL), [F6] (TR) et [F8] (GROOVE) s'ajoutent sur la page d'écran. Pour ouvrir la page d'écran des modèles d'expression rythmique, appuyez sur la touche [F8] ; vous pouvez à partir de cette page créer vos propres modèles et vérifier le contenu des modèles préenregistrés.



PRÉCAUTION Sur la ou les pistes pour lesquelles vous souhaitez envoyer les effets pour la reproduction il faudra d'abord désactiver la dérivation des effets de reproduction « Play Effect Thru ».

Etapes de configuration des effets pour reproduction

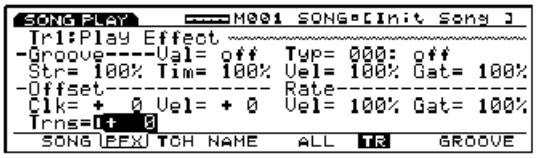
❶ Démarrage de la reproduction du morceau.

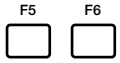
Appuyez sur la touche [PLAY] pour faire démarrer la reproduction du morceau.

REMARQUE Vous pouvez régler les effets soit en temps réel (pendant la reproduction d'un morceau) soit à l'arrêt (après la reproduction du morceau). Vous pouvez ainsi vérifier et écouter l'effet produit à chaque réglage.

❷ Sélectionnez [F5] ALL (toutes les pistes) ou [F6] TR (chaque piste).

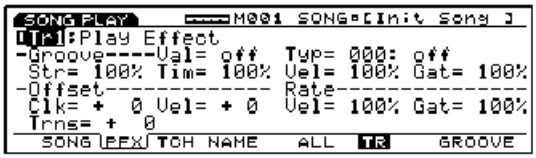
Appuyez sur [F5] pour sélectionner ALL (toutes les pistes) et envoyer les effets pour la reproduction de toutes les pistes. Par ailleurs, si vous prévoyez des effets différents pour la reproduction de chaque piste, appuyez sur [F6] pour sélectionner le mode TR (chaque piste).





❸ Sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez envoyer les effets pour la reproduction.

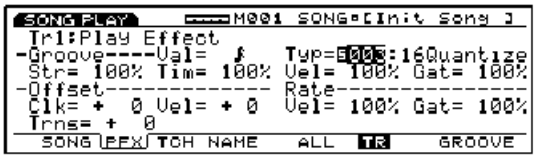
Si vous avez sélectionné l'option TR (chaque piste) à l'étape ❷, marquez une des 16 piste's Tr 1 ~ 16.



REMARQUE Cette étape n'est pas nécessaire si vous avez sélectionné ALL (Toutes les pistes) à l'étape ❷ ci-dessus.

❹ Sélection d'un modèle de groove (modèle d'expression rythmique).

Amenez le curseur sur Type pour sélectionner un modèle d'expression rythmique. Si vous sélectionnez un modèle utilisateur, déplacez le curseur sur Val (Valeur) et sélectionnez une valeur de quantification.



REMARQUE Sur les modèles d'expression rythmique préenregistrés 1 ~ 100 les valeurs de quantification peuvent être vérifiées mais non modifiées.

❺ Définition de chaque paramètre.

Définissez les paramètres nécessaires.

❻ Définition des effets pour la reproduction des autres pistes.

Répétez les étapes ❸ ~ ❺ pour définir les paramètres de configuration des effets pour la reproduction de toutes les pistes que vous souhaitez utiliser.

■ Tr (Numéro de piste)

Indique le numéro de piste sélectionné (1 ~ 16). Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez envoyer les effets pour la reproduction.

❑ **Réglages:** Tr1 ~ 16

REMARQUE Vous pouvez également sélectionner un numéro de piste à l'aide des touches TRACK [1 ~ 16] du panneau (uniquement avec les modèles EX5/7).

REMARQUE Quand vous sélectionnez ALL avec [F5], le réglage des effets pour la reproduction seront les mêmes sur toutes les pistes quelle que soit la piste que vous avez sélectionnée.

Groove (expression rythmique)

Vous pouvez sélectionner les modèles d'expression rythmique et définir les paramètres de chacun.

■ Val (Valeur de quantification)

Indique la valeur de quantification de chaque piste. La valeur de quantification sert à définir la valeur rythmique que chaque modèle utilise pour corriger la mise en place des notes à l'intérieur de la séquence. Vous pouvez modifier cette valeur uniquement sur les modèles utilisateurs.

❑ **Réglages:** off, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯

■ Type

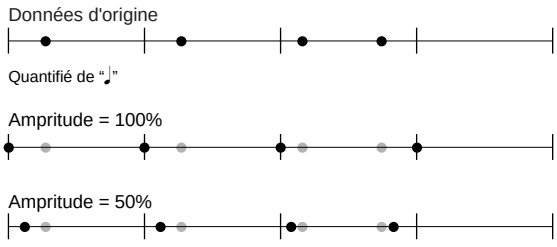
Affiche et règle le type de modèle d'expression rythmique de chaque piste. Si vous voulez appliquer plusieurs expressions rythmiques, il faut sélectionner parmi les 100 modèles préenregistrés ou parmi les modèles utilisateurs de votre propre création (voir page 190). Si vous n'utilisez pas de modèle, réglez la valeur sur 000 (désactivé).

❑ **Réglages:** 000 (désactivé), 001 ~ 100, 101(usr)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les modèles d'expression rythmique préenregistrés, voir la liste des modèles répertoriés dans le manuel "Liste des données."

■ Str (Amplitude de quantification)

Pour définir avec quelle rigueur l'expression rythmique des notes sera replacée par rapport à la valeur définie dans la figure d'expression rythmique (point de la grille page 191). Nous voyons sur le schéma que lorsque ce paramètre est réglé sur 100 %, les notes sont exactement replacées sur la grille du modèle d'expression rythmique. Sur 0 % les données du morceau ne sont pas du tout affectées.



❑ **Réglages:** 0 ~ 100 %

■ Tim (Synchronisation)

Pour définir combien de cycles d'horloge du modèle d'expression rythmique (page 189) devront être ajoutés aux données de mise en place du morceau. Sur 100 % le décalage d'horloge est conservé tel quel, sur 0 % le décalage d'horloge devent nul et les données originales de mise en place ne sont pas modifiées. Réglé sur une valeur supérieure à 100 %, le décalage d'horloge dépasse la valeur originale.

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

■ Vel (Vélocité)

Pour définir le taux de compensation de vélocité (intensité) du modèle d'expression rythmique (page 189) devant être ajoutée à la vélocité des données de morceau. Réglée sur 100 %, la compensation de vélocité du modèle est conservée telle quelle. Sur 0 % la compensation de vélocité devient nulle et les données originales de vélocité ne sont pas modifiées. Réglée sur une valeur supérieure à 100 %, la compensation de vélocité dépasse la valeur originale.

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

REMARQUE Si la vélocité définie ici est inférieure à "1", la valeur sera ramenée à "1."

REMARQUE Si la vélocité définie ici est supérieure à 127, la valeur sera ramenée à "127."

■ Gat (Temps de fermeture)

Pour définir le taux de fermeture du modèle d'expression rythmique devant être ajouté au temps de fermeture des données de morceau (le temps de fermeture est la longueur des notes). Réglée sur 100 %, la modification du temps de fermeture du morceau est calquée sur celle du temps de fermeture prédéfini. Sur 0 % le temps de fermeture des données originales ne change pas et sur une valeur supérieure à 100 %, la modification du temps de fermeture dépassera le taux du temps de fermeture défini.

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

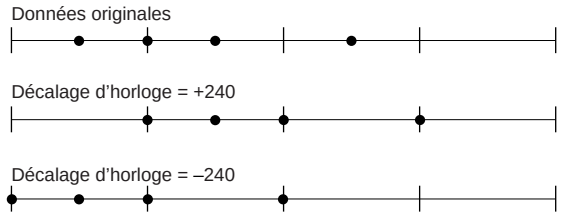
REMARQUE Si la valeur définie ici indique un temps de fermeture inférieur à "1", cette valeur sera remplacée par "1."

Offset (Compensation)

Pour régler les valeurs de compensation du décalage d'horloge et de la vélocité de chaque piste.

■ Clk (Décalage d'horloge)

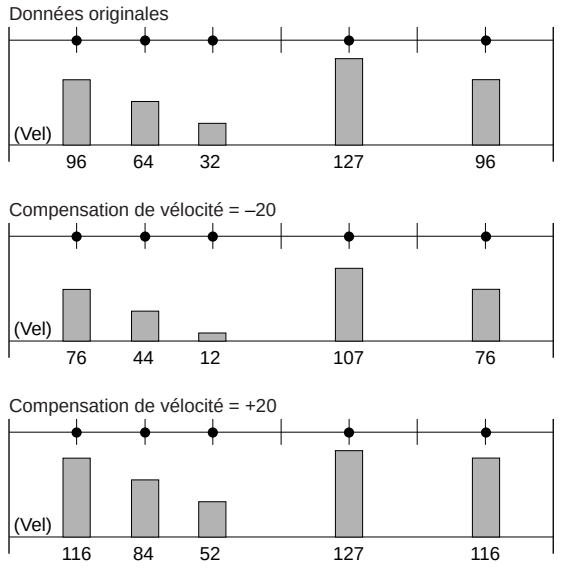
La fonction de décalage d'horloge avance ou retarde (décale) la mise en place du morceau reproduit en unités d'horloge. Une unité d'horloge équivaut à 1/480e de noire. Réglé sur une valeur positive, la mise en place du morceau est retardée (décalée vers l'arrière). Réglé sur une valeur négative, la mise en place est avancée (décalée vers l'avant). L'exemple du schéma montre que lorsque le décalage d'horloge est réglé sur + 240, la mise en place du morceau est décalée de la moitié d'une noire (une croche) vers l'arrière.



❑ **Réglages:** -999 ~ 0 ~ + 999

■ Vel (Vélocité)

Pour régler la valeur de compensation de la vélocité (la vélocité est l'intensité avec laquelle les touches du clavier sont enfoncées). La valeur réglée ici augmente ou diminue la valeur originale de vélocité. Lorsque cette valeur est positive, la vélocité s'intensifie. Lorsque la valeur est négative, la vélocité s'affaiblit. Réglées sur 0, les données originales de vélocité ne sont pas modifiées.



❑ **Réglages:** -99 ~ 0 ~ + 99

REMARQUE Si la vélocité définie ici est inférieure à "1", la valeur sera ramenée à "1."

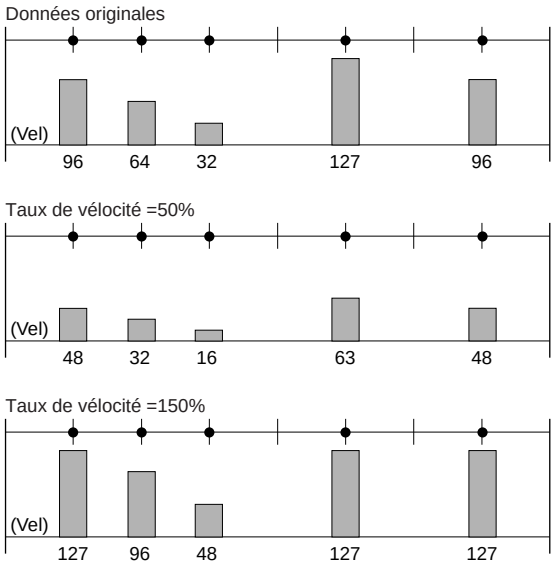
REMARQUE Si la vélocité définie ici est supérieure à 127, la valeur sera ramenée à "127."

Rate (Taux)

Règle le taux de la vélocité et du temps de fermeture de chaque piste.

■ Vel (Vélocité)

Pour régler le taux de vélocité. On obtient la vélocité de reproduction réelle en multipliant la vélocité d'origine par le taux de vélocité défini ici. Lorsque la valeur est réglée sur 100 %, la vélocité originale n'est pas modifiée. Lorsqu'elle est réglée sur une valeur supérieure à 100 %, la vélocité s'intensifie et lorsqu'elle est réglée sur une valeur inférieure à 100 %, la vélocité diminue.



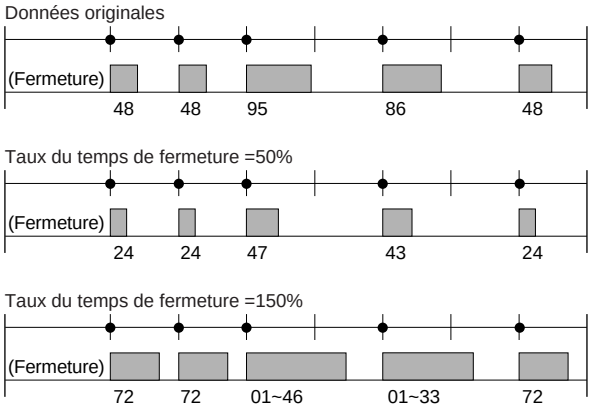
❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

REMARQUE Si la vélocité définie ici est inférieure à "1", la valeur sera ramenée à "1."

REMARQUE Si la vélocité définie ici est supérieure à 127, la valeur sera ramenée à "127."

■ **Gat (Temps de fermeture)**

Pour définir le taux du temps de fermeture. On obtient le temps de fermeture réel en multipliant le temps de fermeture d'origine par le taux défini ici. Réglé sur 100 %, le temps de fermeture d'origine reste inchangé. Réglé sur une valeur supérieure à 100 %, le temps de fermeture est prolongé alors que réglé sur une valeur inférieure à 100 %, il est raccourcit.



❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

REMARQUE Si la vélocité définie ici est inférieure à "1", la valeur sera ramenée à "1."

Transpose (Transposition)

■ **Trns (Transposition)**

Ajuste la hauteur du son de toutes les données de morceaux et de chaque piste par intervalles d'un demi-ton. Par exemple, si vous définissez la valeur +12, toutes les notes seront élevées d'une octave.

❑ **Réglages:** -127 ~ 0 ~ +127

REMARQUE Les transpositions qui dépassent la limite supérieure/inférieure des numéros de note MIDI (0 ~ 127) sont invalides.

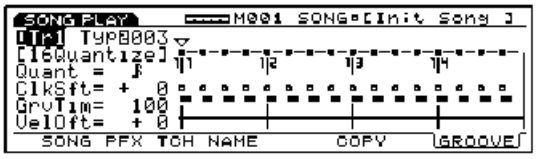
[F5]: All (Toutes) [F6]: TR (piste)

Si [F5] est sélectionné: les changements effectués affectent toutes les pistes.

Si [F6] est sélectionné: les changements effectués affectent une piste donnée.

[F8]: GROOVE (Modèle d'expression rythmique)

Pour passer à l'affichage GROOVE, appuyez sur la touche [F8]. A partir de cette page d'écran, vous pouvez créer vos propres modèles c'est-à-dire les modèles utilisateurs ou vérifier les réglages des modèles d'expression rythmique préenregistrés. La fonction COPY [F6] s'ajoute sur la page d'écran.



L'accès aux modèles d'expression rythmique est instantané afin pouvoir modifier la mise en place des notes du morceau reproduit pour ajouter de l'expression rythmique à votre morceau. Dans chaque modèle d'expression rythmique les paramètres s'appliquent à une mesure.

Vous pouvez créer vos propres modèles. Pour cela il suffit de copier un des 100 modèles préenregistrés et de faire les réglages nécessaires. Vous pouvez également utiliser les différents paramètres disponibles pour créer un modèle de A à Z.

Etapes de création d'un modèle utilisateur.

❶ **Sélectionnez un modèle d'expression rythmique utilisateur.**

Il existe deux façons de sélectionner un modèle d'expression rythmique utilisateur.

Si vous créez un modèle d'expression rythmique utilisateur à partir d'un modèle préenregistré:

1.1 Copiez le modèle préenregistré à l'aide de la fonction Copy (page 192).

Si vous créez un modèle d'expression rythmique utilisateur à partir de rien:

1.2. Cliquez sur "usr "(Utilisateur) au paramètre Tmplt (Modèle) pour sélectionner le modèle utilisateur.

❷ **Définissez la grille ou les valeurs de quantification.**

Au paramètre Quant (valeur de quantification), sélectionnez la note que vous voulez définir comme valeur de base pour corriger la mise en place (synchronisation) des notes. La grille du modèle sera alors définie.

❸ **Définissez les paramètres de chaque grille.**

Utilisez les touches de déplacement horizontal [◄/►] pour déplacer le triangle ▽ sur la grille que vous voulez éditer et utilisez les touches de déplacement vertical [▲/▼] pour sélectionner les paramètres et définir une valeur.

REMARQUE Vous pouvez éditer les paramètres pendant la reproduction du morceau.

■ Tr (Numéro de piste)

Indique le numéro de piste sélectionné (1 ~ 16). Sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez éditer le modèle d'expression rythmique.

❑ **Réglages:** Tr1 ~ 16

REMARQUE Vous pouvez sélectionner un numéro de piste à l'aide des touches TRACK [1 ~ 16] du panneau (modèle EX5/7 uniquement).

■ Type

Le modèle d'expression rythmique de chaque piste s'affiche ici. Le contenu de chaque modèle s'affiche dans la fenêtre Groove. Vous pouvez sélectionner des modèles différents. Pour créer des modèles utilisateur il faut sélectionner "usr." Il est à noter que les paramètres ci-dessous ne pourront être sélectionnés ou modifiés qu'avec les modèles utilisateurs (usr).

❑ **Réglages:** off (000), 001 ~ 100, 101 (usr)

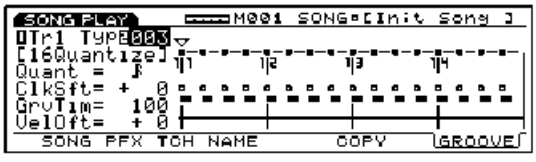
■ Quant (Valeur de quantification)

Indique la valeur de quantification du modèle d'expression rythmique sélectionné. La valeur de quantification détermine la note qui servira de base pour corriger l'expression rythmique des modèles. Vous pourrez régler la valeur définie ici à l'aide des paramètres d'amplitude de l'expression rythmique à la page d'écran Play Effect. Sur les modèles utilisateur, vous pouvez modifier les valeurs. Les grilles de visualisation changent en fonction des modifications apportées aux valeurs.

❑ **Réglages:** off, 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯𝅝 , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮𝅝 , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮𝅝 , ♩ , 𝅘𝅥𝅮+𝅘𝅥𝅯𝅝 , 𝅘𝅥𝅮+𝅘𝅥𝅮𝅝

Groove View (Visualisation de l'expression rythmique)

Cet affichage permet de visualiser d'un coup d'oeil la grille, le décalage d'horloge, le temps de fermeture et la vélocité, lesquels sont en principe basés sur des valeurs quantifiables. A partir de cette fenêtre de visualisation vous pourrez vérifier le réglage des modèles d'expression rythmique préenregistrés et des modèles utilisateurs de votre création.



Grid (Grille)

La grille est l'unité de base utilisée pour régler le modèle d'expression rythmique. Elle est affichée dans l'écran de visualisation de l'expression rythmique avec les unités de mesure, de battement et d'horloge. Le détail des grilles est modifié en fonction des valeurs de quantification. Le modèle est configuré sur huit temps.

▽ Mark (Triangle de repère)

Ce repère permet de sélectionner une grille spécifique. Utilisez les touches de déplacement horizontal [◄/►] pour vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans la grille. Le réglage des paramètres de la grille sélectionnée s'affichent à mesure que le triange ▽ se déplace sur la grille pour permettre de vérifier les valeurs. Si vous avez sélectionné un modèle d'expression rythmique utilisateur, vous pouvez régler les valeurs de chaque paramètre en unités de grille.

■ ClkSft (Décalage d'horloge)

Les paramètres de décalage d'horloge servent à avancer ou reculer (décalent) la mise en place des notes du morceau par unités de cycles d'horloge. Avec les modèles d'expression rythmique utilisateurs, le réglage du déplacement vers l'avant ou vers l'arrière d'un numéro d'horloge est possible à chaque position de grille. La valeur que vous définirez ici pourra être ajustée avec les paramètres de mise en place de l'expression rythmique à partir de la page d'écran des Effets pour reproduction.

Avec les modèles d'expression rythmique préenregistrés, vous pouvez vérifier les valeurs de décalage d'horloge sur chaque grille mais vous ne pouvez pas les éditer.

❑ **Réglages:** Valeurs comprises entre le numéro d'horloge qui se trouve à mi-chemin de la note qui précède et de la note jouée et le numéro d'horloge qui se trouve à mi-chemin entre la note jouée et la note qui suit (la valeur d'horloge réelle pouvant être définie dépend des valeurs de quantification).

■ GrvTim (Temps de fermeture de l'expression rythmique)

Les paramètres du temps de fermeture de l'expression rythmique modifient le temps de fermeture d'origine. Avec les modèles utilisateurs, vous pouvez régler le temps de fermeture des données originales à chaque position de grille, par incréments/décréments. La valeur que vous définirez ici pourra être réglée au paramètre de temps de fermeture de l'expression rythmique à partir de la page d'écran des Play Effect.

Avec les modèles d'expression rythmique préenregistrés, vous pouvez vérifier les valeurs du temps de fermeture à chaque grille mais vous ne pouvez pas les éditer.

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

■ VelOft (Compensation de la vélocité)

Les paramètres de compensation de vélocité modifient la vélocité originale. Avec les modèles d'expression rythmique utilisateurs, vous pourrez régler l'amplitude de la vélocité originale à chaque position de grille par incrément ou décrément. La valeur que vous définirez ici pourra être réglée au paramètre de vélocité de l'expression rythmique à partir de la page d'écran Play Effect.

Avec les modèles d'expression rythmique préenregistrés, vous pourrez vérifier les valeurs de compensation de vélocité mais vous ne pourrez pas les éditer.

❑ **Réglages:** –99 ~ 0 ~ + 99

[F6]: COPY

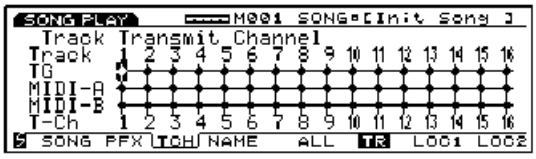
Permet de copier le modèle d'expression rythmique préenregistré sur un modèle utilisateur. Vous pouvez utiliser un modèle préenregistré comme base pour créer vos propres modèles.

❶ Déplacez le curseur sur le paramètre Tmplt (Modèle) et sélectionnez le modèle d'expression rythmique préenregistré que vous voulez copier.

❷ Appuyez sur [F6] (COPY) ; lorsque la copie est terminée, l'indication "Completed!" (opération terminée) s'affiche un instant sur l'écran et le modèle d'expression rythmique utilisateur est automatiquement validé.

[F3]: TCH (Canal de transmission)

Pour définir le canal de transmission de chaque piste et la destination des données. Déplacez le curseur sur un paramètre (grille entrecroisée), positionnez le commutateur sur "on" ou sur "off" et réglez les canaux MIDI à l'aide de la touche [INC]/[DEC].



REMARQUE Vous pouvez également sélectionner les numéros de piste avec les touches TRACK 1 à 16 (modèles EX5/7 uniquement).

■ TG (Générateur de son)

Pour définir si les données de chaque piste doivent être envoyées vers le générateur de son interne ou non.

❑ **Réglages:** + (envoyé), ÷ (non envoyé)

■ MIDI-A/MIDI-B (Sortie MIDI A/B)

Pour régler si les données de chaque piste doivent être envoyées des sorties MIDI A/B vers un générateur périphérique.

❑ **Réglages:** + (envoyé), ÷ (non envoyé)

REMARQUE Sur les modèles EX5R et EX7 le canal MIDI-B est invalide.

■ T-Ch (Canal de transmission)

Définit le canal de transmission MIDI de chaque piste.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

[F5]: All (Toutes) [F6]: TR (Piste)

Si [F5] est sélectionné: les changements effectués affectent toutes les pistes.

Si [F6] est sélectionné: les changements effectués affectent une piste donnée.

[F4]: NAME (Nom du morceau)

Permet de donner un nom composé de dix lettres et/ou chiffres à chaque morceau.



Assignation d'un nom de fichier

❶ Appuyez sur [F4] pour afficher la page d'écran NAME.

❷ Sélectionnez un chiffre, une lettre ou un symbole avec la touche [INC]/[DEC] ou la molette DATA.

❸ Déplacez le curseur et choisissez le caractère suivant.

❹ Répétez les opérations ❷ et ❸ ci-dessus jusqu'à ce que vous ayez obtenu le nom de fichier voulu.

Vous pouvez également utiliser les chiffres, lettres ou symboles du pavé numérique. Trois lettres ou symboles sont assignables à chaque touche (les lettres ou symboles disponibles sont imprimés au-dessous de chaque touche). Vous pouvez également utiliser les lettres majuscules ou minuscules. Par exemple, chaque fois que vous appuyez sur la touche 0, le numéro et les lettres disponibles s'affichent dans l'ordre suivant; 0→A→B→C→a→b→c. Un espace est assigné à la touche de validation [ENTER]. Vous pouvez également vous déplacer avec le curseur pour sélectionner les numéros, lettres et symboles.

Caractères disponibles:
Figurent sur l'illustration ci-dessus.

Song Record Mode (Mode d'enregistrement des morceaux)

Le mode d'enregistrement des morceaux permet d'enregistrer soit en temps réel soit pas à pas. Les deux méthodes comportent en outre un certain nombre de fonctions liées à l'enregistrement et vous pourrez sauvegarder sur disquette les morceaux enregistrés afin de les avoir à portée de main chaque fois que vous voudrez les utiliser.

Enregistrement en temps réel:
Ce mode permet d'enregistrer une séquence en temps réel exactement comme si vous utilisiez un enregistreur de son multipistes. Etant donné que l'enregistrement reproduit exactement ce qui est joué, les nuances et la sensibilité sont fidèlement retransmises.

Enregistrement pas à pas:
L'enregistrement pas à pas consiste à enregistrer chaque note séparément exactement comme quand on écrit la musique sur une partition. Vous pouvez ainsi suivre chaque temps sur la page d'écran et vérifier les opérations à mesure que vous avancez. Ce type d'enregistrement est donc parfait pour programmer des figures ou des phrases qui se répètent, des rythmes de base ou des lignes de basses qui exigent une grande précision. Il est également très pratique pour enregistrer les moments de déclenchement des boucles d'échantillon sur les cassures rythmiques.

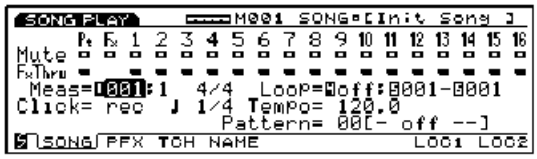
Vous pourrez créer des morceaux en utilisant les figures créées en mode Pattern (voir page 219). Une fois que vous aurez plusieurs figures il faudra les ajouter sur les pistes de figures dans l'ordre de votre choix afin de composer un accompagnement. Ensuite pour terminer le morceau, il faut enregistrer toutes les parties une par une sur les pistes 1 ~ 16.
Les pistes de figures et les pistes de morceaux partagent les mêmes parties du générateur, au nombre de 16. Définissez les canaux MIDI de manière à éviter les recouvrements.

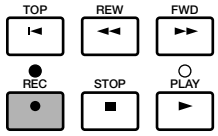
Des pistes d'effets permettent d'enregistrer les effets pour la reproduction des figures en temps réel et les pistes de tempo servent à enregistrer le tempo en temps réel.

Comment passer en mode enregistrement de morceau (Song Record)

En mode Song Play, appuyez sur la touche du séquenceur [REC] (Enregistrement). Le témoin [REC] s'allume pour indiquer que le mode enregistrement de morceau est activé et en standby.

Pour revenir au mode Song Play, appuyez une autre fois sur [REC] ou sur [STOP].

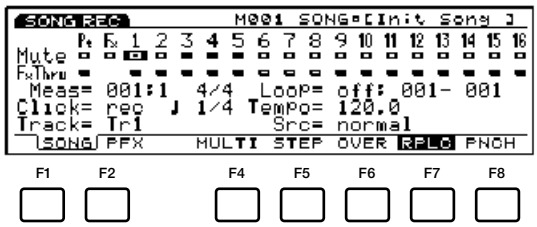




REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les rudiments du séquenceur, voir page 60.

Quand vous passez en mode Song Record, les sept menus suivants s'affichent sur la page d'écran.

REMARQUE Avant de passer en mode Song Record, il faut créer les mémoires d'exécution (page 156) et les figures (page 219) dont vous aurez besoin.



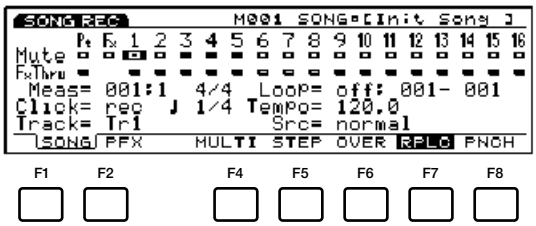
[F1]: SONG(Paramètres d'enregistrement des morceaux)
[F2]: PFX(Paramètres d'effets pour reproduction)

Mode enregistrement
[F4]: MULTI (Sélection du mode Multipistes)
[F5]: STEP (Sélection de l'enregistrement pas-à-pas)
[F6]: OVER (Sélection de l'enregistrement en surimpression)
[F7]: RPLC (Sélection de l'enregistrement par remplacement)
[F8]: PNCH (Sélection de l'enregistrement par insertion)

[F1]: SONG (Morceau)

Différents réglages doivent être effectués pour enregistrer un morceau ; il faut par exemple sélectionner la piste d'enregistrement, régler les paramètres de l'armature et le tempo. De plus, sur chaque piste de reproduction (pistes 1 ~ 16, piste de figure, piste d'effets pour reproduction) vous pouvez activer ou désactiver le silencieux, les effets, et la reproduction en boucle.

La plupart de ces paramètres sont déjà présentés au chapitre du mode reproduction de morceau (page 185). Seuls les paramètres qui diffèrent seront expliqués ici.



■ Meas(Mesure)

Pour définir la mesure à laquelle l'enregistrement doit commencer. Le numéro de battement est également affiché mais ne peut pas être modifié.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999

REMARQUE Vous pouvez également avancer ou reculer à l'aide des touches [REW] et [FWD] du séquenceur ou revenir à la première mesure du morceau avec la touche [TOP].

■ Time Signature (Armature)

Pour définir l'armature du morceau.

❑ **Réglages:** 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16

REMARQUE Les données d'armature sont enregistrées sur la piste de figures. Une fois l'enregistrement terminé vous pourrez quand même les modifier soit pour le morceau entier soit au milieu du morceau.

Si vous sélectionnez PNCH (enregistrement par insertion) à partir du mode enregistrement de morceau, le paramètre de "Loop" est remplacé par le paramètre "Rec From-To" (enregistrement de ... à ...).

■ Rec From-To (Enregistrement de ....à .....)

Pour définir la mesure à partir de laquelle débutera l'enregistrement par insertion et la mesure à laquelle elle se terminera. Cette fonction est accessible et affichée uniquement pour le mode d'enregistrement PNCH (Par insertion).

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 pour les deux (début et fin).

■ Track (Piste)

Pour sélectionner la piste sur laquelle vous voulez enregistrer. Vous pouvez sélectionner les pistes 1 ~ 16 avec les touches TRACK [1 ~ 16] (Modèles EX5/7 uniquement).

❑ **Réglages:** Tr1 ~ 16(pistes 1 ~ 16), Pattern(Piste de figures), PFX(Piste d'effets pour la reproduction des figures), Tempo (Piste de tempo)

REMARQUE Les pistes de figures, les pistes d'effets pour reproduction et les pistes 1 ~ 16 sont toutes sur la même ligne en haut de l'écran.

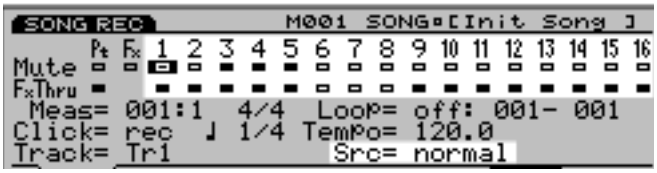
Selon la piste que vous aurez sélectionnée, les paramètres suivants s'affichent.

Pour les pistes 1 ~ 16

■ Src(Source)

Pour sélectionner la source d'enregistrement: soit les notes jouées au clavier (normal) soit les notes d'un accord d'arpèges créé avec l'arpégiateur (Arpeggio).

REMARQUE Il n'est possible de sélectionner [F2] (PFX), [F4] (MULTI) et [F5] (STEP) que si vous avez sélectionné les pistes Tr1 ~ 16.



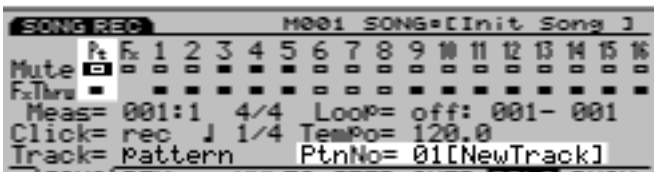
❑ **Réglages:** normal, arpeggio (arpège)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les pistes d'enregistrement 1 ~ 16, voir page 196.

Pour les pistes de figures

■ Ptn No (Numéro de figure)

Pour sélectionner la figure de la mesure que vous allez enregistrer sur la piste de figures.

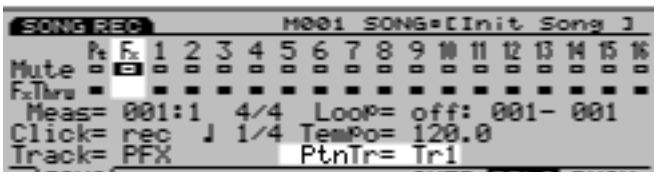


❑ **Réglages:** off (désactivé), 01 ~ 50, end (emplacement de la fin du morceau)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant l'enregistrement des pistes de figures, voir page 196.

Pour les pistes d'effets des figures (PFX)

■ **Ptn Tr(Piste de figures)**
Pour sélectionner une des pistes 1-8 (de la figure) sur laquelle vous affecterez et enregistrerez les effets pour la reproduction des figures.



❑ **Réglages:** Tr1 ~ 8, All

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant l'enregistrement sur les pistes d'effets pour la reproduction des figures, voir page 197.

[F2]: PFX (Paramètres d'effets pour reproduction)

Ces fonctions sont les mêmes que celles expliquées au mode Song Play. Le réglage des effets pour la reproduction peuvent affecter les pistes 1-16. Pour plus de renseignements concernant chaque paramètre, voir page 187.

REMARQUE En mode Song Record les réglages des effets pour reproduction se font piste par piste (il n'est pas possible de régler toutes les pistes en même temps). Vous ne pouvez pas non plus créer de modèle d'expression rythmique (groove) utilisateur à partir de ce paramètre.

Mode d'enregistrement

En mode Song Record, différentes modes d'enregistrement ont été assignés aux touches [F4] ~ [F8].

[F4]: MULTI

Pour activer ou désactiver le mode Multi. Appuyez sur [F4] pour activer le mode multipiste et valider l'enregistrement en temps réel sur toutes les pistes ; MULTI apparaît alors dans un pavé noir. Ce type d'enregistrement est surtout utilisé avec les séquenceurs périphériques. Par exemple, le morceau que vous jouez au clavier EX5/7 s'enregistre sur une ou des pistes sélectionnées (les pistes sélectionnées dans les paramètres), pendant que les données de performance s'enregistrent en même temps sur les autres pistes du séquenceur périphérique.

REMARQUE En mode Multi vous pouvez enregistrer soit en mode surimpression sonore, soit en mode remplacement, soit en mode insertion.

REMARQUE Quand le mode Multi est désactivé, vous ne pouvez enregistrer en temps réel que sur une piste à la fois.

[F5]: STEP (Enregistrement pas à pas)

Pour activer ou désactiver le mode Pas à pas. Appuyez sur [F5] pour activer le mode enregistrement pas à pas; STEP apparaît alors dans un pavé noir. Les notes peuvent être programmées une par une. Appuyez sur [F6] ~ [F8] pour annuler l'enregistrement pas à pas et revenir à l'enregistrement en temps réel.

REMARQUE Si l'un des modes autres que le mode STEP est marqué en noir cela signifie que l'enregistrement se fait en temps réel.

[F6]: OVER (Enregistrement en surimpression)

Pour activer ou désactiver l'enregistrement en surimpression sonore. Appuyez sur [F6] pour activer l'enregistrement en surimpression sonore ; OVER apparaît alors dans un pavé noir. Au cours d'un enregistrement en temps réel, vous pourrez enregistrer par dessus les données déjà enregistrées. Vous pouvez utiliser cette fonction par exemple pour enregistrer une caisse claire et une cymbale charleston par dessus l'enregistrement d'une basse sans l'effacer. Pour annuler l'enregistrement en surimpression, appuyez sur [F7]/[F8].

[F7]: RPLC(Remplacement)

Pour activer ou désactiver l'enregistrement par remplacement. Appuyez sur [F7] pour activer l'enregistrement par remplacement ; RPLC apparaît alors dans un pavé noir. Au cours d'un enregistrement en temps réel, vous pourrez enregistrer de nouveaux sons par dessus les sons déjà enregistrés (effacement et remplacement des données par des nouvelles données enregistrées). Pour annuler l'enregistrement par remplacement, appuyez sur [F6]/[F8].

[F8]: PNCH(Enregistrement par insertion)

Pour activer ou désactiver l'enregistrement par insertion. Appuyez sur [F8] pour activer l'enregistrement par insertion ; PNCH apparaît alors dans un pavé noir. Au cours d'un enregistrement en temps réel, vous pourrez enregistrer (écraser les enregistrements d'origine) sur une partie déterminée du morceau que vous aurez définie à l'aide des paramètres enregistrer de... à... Pour annuler l'enregistrement par insertion, appuyez sur[F6]/[F7].

Enregistrement en temps réel: Tr1~Tr16

L'enregistrement en temps réel s'apparente tout à fait à l'enregistrement multipistes puisqu'il permet d'enregistrer les performances telles quelles sont jouées. Il y a trois méthodes d'enregistrement en temps réel: l'enregistrement en surimpression "Over Dubbing" (enregistrer par dessus des données sans les effacer), enregistrement par remplacement "Replace" (effacer et remplacer les données d'enregistrement), enregistrement par insertion "Punch In" (enregistrer sur une partie donnée de la mesure). Ce mode est également associé au mode Multi qui permet d'enregistrer sur toutes les pistes en même temps. Lorsque le mode multi n'est pas activé l'enregistrement se fait sur une piste à la fois.

1. Appuyez sur [REC] pour passer du mode Song Play au mode Song Record (l'enregistrement est en standby).

2. Réglez les paramètres nécessaires à l'enregistrement tels que l'armature, le tempo et le métronome (clic) à partir de la page d'écran SONG (voir page 194).

   REMARQUE Si nécessaire, il faudra régler les effets pour la reproduction de chaque piste à partir de la page d'écran PFX.

3. Réglez le numéro de mesure du début d'enregistrement au paramètre Meas (Mesures)

4. Sélectionnez les pistes (Tr1-16) sur lesquelles vous voulez enregistrer au paramètre Track (piste).

5. Sélectionnez le jeu au clavier ou le jeu Arpège au paramètre Src (Source).

6. Sélectionnez un des modes d'enregistrement suivants: [F6] (Surimpression), [F7] (Par remplacement), [F8] (Par insertion). Pour enregistrer sur toutes les pistes en même temps, appuyez sur [F4](MULTI), le mode Multi est activé et marqué en noir.

   REMARQUE Si vous avez sélectionné l'enregistrement par insertion, définissez la mesure de début d'enregistrement et la mesure de fin d'enregistrement (voir page 195).

7. Appuyez sur [PLAY] (reproduction) pour engager l'enregistrement. Un compte à rebours de deux mesures se déclenche et le témoin vert [PLAY] clignote en synchronisation avec le métronome.

   REMARQUE Pendant le compte à rebours des deux mesures, Meas (mesure) affiche le décompte de -2 à -1.

   REMARQUE Lorsque vous enregistrez en mode insertion, la reproduction du morceau se poursuit normalement jusqu'à la mesure définie comme point de départ de l'enregistrement et à partir de laquelle les données seront enregistrées. L'enregistrement se poursuit jusqu'à la mesure définie comme fin d'enregistrement (les données d'origine sont écrasées et effacées). Lorsque la mesure de fin d'enregistrement est atteinte, la fonction d'enregistrement par insertion est annulée et la reproduction du morceau reprend jusqu'à la fin du morceau enregistré.

8. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement et revenir automatiquement au mode de Song Play.

   REMARQUE Quand vous avez fini d'enregistrer, vous pouvez corriger les erreurs de notes ou de rythmes à l'aide des différentes fonctions d'édition du mode Song Edit (page 206) ou du mode Song Job (page 201).

   REMARQUE Toutes les données de morceau sont perdues dès que la machine est éteinte. N'oubliez pas de sauvegarder celles qui vous paraissent utiles sur une disquette ou tout autre dispositif de sauvegarde en option (page 259).

Enregistrement en temps réel: Figures

La fonction d'enregistrement en temps réel de figures permet de sélectionner les figures qui conviennent le mieux à votre morceau parmi les 50 du mode enregistrement de figures. Sélectionnez les figures que vous voulez enregistrer sur la piste. Deux types d'enregistrement sont possibles dans ce mode: remplacement et insertion. Le mode Multi et le mode surimpression ne sont pas accessibles ici.

1. Appuyez sur [REC] pour passer du mode Song Play au mode Song Record.

2. Sélectionnez les paramètres d'enregistrement tels que l'armature, le tempo et le métronome à partir de la page d'écran SONG (voir page 194).

3. Sélectionnez le numéro de la mesure à laquelle doit partir l'enregistrement au paramètre Meas (Mesures).

4. Sélectionnez la piste de figures sur laquelle vous voulez enregistrer au paramètre Track (piste).

5. Appuyez sur [F7](Remplacement) ou [F8](Par insertion) pour sélectionner un des deux modes d'enregistrement.

   REMARQUE Si vous sélectionnez l'enregistrement par insertion, il faut définir la mesure de début et de fin d'enregistrement (voir page 195).

6. Sélectionnez le numéro de figure que vous voulez enregistrer au paramètre Ptn No.

7. Appuyez sur [PLAY] (reproduction) pour engager l'enregistrement. Un compte à rebours de deux mesures se déclenche et le témoin vert [PLAY] clignote en synchronisation avec le métronome.

   REMARQUE Pendant le compte à rebours des deux mesures, Meas (mesure) affiche le décompte de -2 à -1.

❽ Modifiez les numéros de figures que vous voulez utiliser et enregistrez les. Pendant l'enregistrement, ne déplacez pas le curseur du paramètre Ptn No pour définir les numéros de figure: utilisez la molette DATA, les touches [INC]/ [DEC] et le pavé numérique.

REMARQUE Les figures sont enregistrées en unités de mesure. Lorsque l'enregistrement est désactivé sur une mesure, la figure de cette mesure n'est pas enregistrée. N'oubliez pas d'enregistrer "end" à la fin du morceau, faute de quoi la performance se poursuivra et les numéros de mesure continueront à défiler jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche [STOP].

REMARQUE Lorsque vous enregistrez en mode insertion, la reproduction du morceau se poursuit normalement jusqu'à la mesure définie comme point de départ de l'enregistrement et à partir de laquelle les données seront enregistrées. L'enregistrement se poursuit jusqu'à la mesure définie comme fin d'enregistrement (les données d'origine sont écrasées et effacées). Lorsque la mesure de fin d'enregistrement est atteinte, la fonction d'enregistrement par insertion est annulée et la reproduction du morceau reprend jusqu'à la fin du morceau enregistré.

❾ Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement et revenir automatiquement au mode Song Play.

REMARQUE Quand vous avez fini d'enregistrer, vous pouvez éditer les données de piste de figures à l'aide des différentes fonctions d'édition du mode Song Edit (page 201) ou du mode Song Job (page 206).

REMARQUE Toutes les données de morceau sont perdues dès que la machine est éteinte. N'oubliez pas de sauvegarder celles qui vous paraissent utiles sur une disquette ou tout autre dispositif de sauvegarde en option (page 259).

Enregistrement en temps réel: PFX

Cette fonction permet d'enregistrer en temps réel et sur chaque piste (1-8) les effets déjà enregistrés sur les pistes de figures du morceau. Vous pouvez modifier les motifs d'expression rythmique (groove) des figures en temps réel et les enregistrer, modifier les paramètres d'effets tout en écoutant les figures à partir des touches 1-6 et de la molette DATA, puis enregistrer. Vous disposez pour cela de trois modes d'enregistrement: Over Dubbing (en surimpression sonore), Replace (par remplacement) et Punch In (par insertion).

❶ Appuyez sur [REC] pour passer du mode Song Play au mode Song Record.

❷ Définissez les paramètres nécessaires à l'enregistrement tels que l'armature, le tempo et le métronome, à partir de la page d'écran SONG (voir page 194).

❸ Définissez la mesure de démarrage de l'enregistrement au paramètre Meas (Mesures).

❹ Sélectionnez la piste de figures sur laquelle vous voulez enregistrer au paramètre Track (piste).

❺ Sélectionnez les pistes de figures (1-8) pour enregistrer les effets pour reproduction au paramètre Ptn Tr.

REMARQUE Si vous voulez enregistrer les effets pour la reproduction de toutes les pistes en même temps, sélectionnez "All" au paramètre Ptn Tr.

❻ Sélectionnez un des modes d'enregistrement disponibles: [F6] (Surimpression sonore), [F7] (Remplacement), [F8] (Par insertion).

REMARQUE Si vous avez sélectionné le mode d'enregistrement par insertion, il faudra désigner les mesures de début et de fin d'enregistrement (voir page 195).

❼ Appuyez sur [PLAY] (reproduction) pour afficher l'écran de configuration des effets pour la reproduction des figures et commencer l'enregistrement. Un compte à rebours de deux mesures se déclenche et le témoin vert [PLAY] clignote en synchronisation avec le métronome.

REMARQUE Pendant le compte à rebours des deux mesures, Meas (mesure) affiche le décompte de -2 à -1.

❽ Pour modifier les paramètres au cours de l'enregistrement. Déplacez le curseur sur les paramètres que vous voulez éditer et effectuez les modifications voulues avec les boutons 1-6. Vous pouvez également déplacer le curseur sur un paramètre et modifier les valeurs avec la molette DATA, la touche [INC]/ [DEC] ou le pavé numérique.

REMARQUE Toutes les modifications de paramètres seront enregistrées au moment même où vous effectuez les modifications. Ces paramètres sont identiques à ceux que nous avons expliqué pour les modes Song/Pattern Play. Pour plus de renseignements, voir page 185.

REMARQUE Lorsque vous enregistrez en mode insertion, la reproduction du morceau se poursuit normalement jusqu'à la mesure définie comme point de départ de l'enregistrement et à partir de laquelle les données seront enregistrées. L'enregistrement se poursuit jusqu'à la mesure définie comme fin d'enregistrement (les données d'origine sont écrasées et effacées). Lorsque la mesure de fin d'enregistrement est atteinte, la fonction d'enregistrement par insertion est annulée et la reproduction du morceau reprend jusqu'à la fin du morceau enregistré.

❾ Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement et revenir automatiquement en mode reproduction de morceau.

REMARQUE Quand vous avez fini d'enregistrer, vous pouvez éditer les données de pistes des effets pour la reproduction des figures à l'aide des différentes fonctions du mode Song Edit (page 201) ou du mode Song Job (page 206).

REMARQUE Toutes les données de morceau sont perdues dès que le EX5/5R7 est éteint. N'oubliez pas de sauvegarder celles qui vous paraissent utiles sur une disquette ou tout autre dispositif de sauvegarde en option (page 259).

Enregistrement en temps réel: Tempo

La fonction d'enregistrement en temps réel du tempo modifie le tempo de la piste Tempo de morceau. Vous pouvez modifier le tempo au milieu d'un morceau. Vous disposez pour cela de deux formes d'enregistrement: par Remplacement et par Insertion. Il n'est pas possible d'utiliser ici le mode Multi et le mode surimpression (Over Dubbing).

❶ Appuyez sur [REC] pour passer du mode Song Play au mode Song Record.

❷ Réglez les paramètres nécessaires à l'enregistrement, les paramètres d'armature et de métronome par exemple à partir de l'affichage SONG (voir page 194).

❸ Définissez le numéro de mesure du début de l'enregistrement au paramètre Meas (Mesures).

❹ Sélectionnez le tempo (piste de tempo) au paramètre Track (piste).

❺ Définissez le premier tempo à enregistrer au paramètre Tempo.

❻ Appuyez sur [F7] (Remplacement) ou [F8] (Par insertion) pour passer en mode d'enregistrement.

REMARQUE Si vous avez choisi le mode enregistrement par insertion, désignez la première et la dernière mesure d'enregistrement (voir page 195).

❼ Appuyez sur [PLAY] (reproduction) pour engager l'enregistrement. Un compte à rebours de deux mesures se déclenche et le témoin vert [PLAY] clignote en synchronisation avec le métronome.

REMARQUE Pendant le compte à rebours des deux mesures, Meas (mesure) affiche le décompte de -2 à -1.

❽ Pour modifier le tempo et le régler en cours d'enregistrement. Pour définir le tempo pendant l'enregistrement sans déplacer le curseur du paramètre Tempo, utilisez la molette DATA, la touche [INC]/ [DEC] ou le pavé numérique.

REMARQUE Lorsque vous enregistrez en mode insertion, la reproduction du morceau se poursuit normalement jusqu'à la mesure définie comme point de départ de l'enregistrement et à partir de laquelle les données seront enregistrées. L'enregistrement se poursuit jusqu'à la mesure définie comme fin d'enregistrement (les données d'origine sont écrasées et effacées). Lorsque la mesure de fin d'enregistrement est atteinte, la fonction d'enregistrement par insertion est annulée et la reproduction du morceau reprend jusqu'à la fin du morceau enregistré.

❾ Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement et passer automatiquement en mode Song Play.

REMARQUE Quand vous avez fini d'enregistrer, vous pouvez corriger les données de piste de tempo à l'aide des différentes fonctions d'édition du mode Song Play (page 201) ou du mode Song Job (page 206).

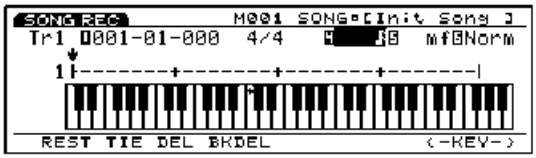
REMARQUE Toutes les données de morceau sont perdues dès que la machine est éteinte. N'oubliez pas de sauvegarder celles qui vous paraissent utiles sur une disquette ou tout autre dispositif de sauvegarde en option (page 259).

Enregistrement pas à pas: Tr1~Tr16

L'enregistrement pas à pas permet de programmer les données de mémoire d'exécution (performances, longueur de note [temps], hauteur de son et vélocité) pour une note à la fois.

Affichage de l'enregistrement pas à pas

Pendant l'affichage pas à pas (appuyez sur [PLAY]), la page d'écran suivante s'affiche.



REMARQUE Le clavier va de Do-1 à si 7.

Utilisation des touches du curseur pendant l'enregistrement pas à pas

Touches de déplacement horizontal [◄ ►]: pour se déplacer sur les numéros de mesures, les longueurs de note, la vélocité et le temps à l'intérieur du menu.

Touches de déplacement vertical [▲▼]: pour sélectionner le point d'insertion des données à l'intérieur de la mesure.

■ **Track Number (Numéro de piste)**
Indique le numéro de piste du morceau en cours d'enregistrement. Le numéro de piste affiché ne peut pas être modifié. Il faut sélectionner la piste d'enregistrement avant de passer en mode enregistrement pas à pas.

■ **Location (Mesure, Battement, Horloge)**
Pour indique la position de la flèche de déplacement vers le bas ↓ ou l'emplacement d'insertion des données de la note avec l'affichage du numéro de mesure, du battement et de l'horloge. Pour modifier le numéro de mesure, il suffit de déplacer le curseur sur les numéros correspondants à l'aide des touches de déplacement horizontal.

■ Time Signature (Armature)

Affiche l'armature du morceau en cours d'enregistrement. La signature affichée ne peut pas être modifiée. Il faut sélectionner une signature d'enregistrement avant de passer en mode enregistrement pas à pas.

■ Note Length (Longueur de note)

Pour définir la longueur des notes jouées. Sélectionnez le paramètre de longueur de note à l'aide des touches de déplacement horizontal, puis définissez la longueur de chaque note avec les touches du pavé numérique qui comportent des symboles de notes tracés dessus. Vous pouvez aussi régler la longueur de note en unités d'horloge à partir de la molette DATA ou de la touche [INC]/[DEC].

❑ **Réglages:** **[avec le pavé numérique]**
ronde (1920), blanche (960), noire (480), croche (240), double croche (120), triple croche (60), noire triolet (320), croche triolet (160), double croche triolet (80), note pointée;

[avec la molette DATA ou la touche [INC]/[DEC]]
toute valeur numérique tapée au clavier.

■ Velocity (Vélocité)

Pour définir la vélocité (intensité) des notes jouées au clavier. Sélectionnez le paramètre Vélocité avec les touches de déplacement horizontal, puis définissez la vélocité de chaque note avec les touches du pavé numérique qui comportent des repères dynamiques tracés dessus. Vous pouvez aussi effectuer un réglage fin à l'aide de la molette DATA ou de la touche [INC]/[DEC].

❑ **Réglages:** **[avec le pavé numérique]**
ppp(8), pp(24), p(40), mp(56), norm(64), mf(72), f(88), ff(104), fff(120);

[avec la molette DATA ou la touche [INC]/[DEC]]
1 ~ 127, EXT (sélectionnez EXT pour rentrer les valeurs de vélocité au clavier)

■ Gale Time Display (Affichage du temps de fermeture)

Pour définir la longueur réelle de la note c'est-à-dire sa durée sonore.

❑ **Réglages:** Stac(Staccato) = 50 %, Norm(Normal) = 90 %, Slur (Coulé) = 99 %

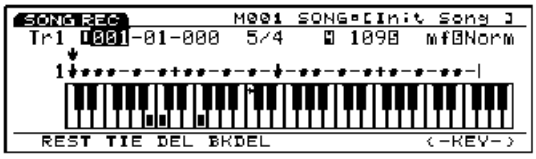
■ Beat Graph (Graphique des battements)

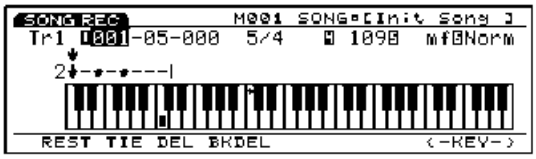
Le graphique des battements permet de vérifier et de caler l'emplacement des notes à l'intérieur d'une mesure. Le trait d'union "-" a une valeur de triple croche. Par conséquent, huit traits d'union "-" correspondent à une noire et 32 traits d'union "-" à une ronde. Par exemple, pour les mesures à 4 temps, il faudra 32 traits d'union "-" pour indiquer la longueur d'une mesure. L'emplacement du battement est indiqué par un trait vertical court.
Lorsque vous tapez la note à partir du clavier, la flèche de déplacement vers le bas ↓ avance de la longueur d'une note. Vous pouvez utiliser les touches de déplacement vertical pour sélectionner le point d'insertion des notes. La marque ● remplace le trait d'union "–" à l'emplacement où la note est insérée.

L'affichage d'enregistrement pas à pas diffère selon l'armature que vous aurez sélectionnée.

Exemple 1

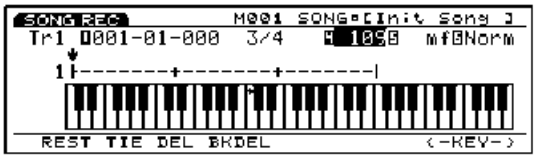
Réglage d'une mesure à 5 temps. Une mesure nécessite deux pages d'écran.





Exemple 2

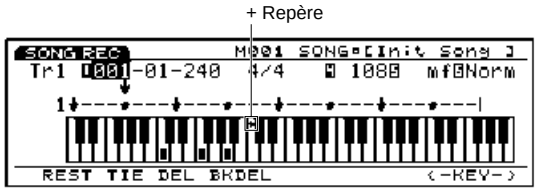
Réglé sur une mesure à 3 temps



Explication du clavier

Montre la ou les note(s) qui se trouvent à l'emplacement indiqué par la flèche de déplacement vers le bas ↓. Quand vous déplacez cette flèche au point d'insertion de la note (à l'emplacement du repère ● sur le graphique des battements), la ou les note(s) entrées s'inscrivent sur les touches du clavier d'illustration.
Pour défiler vers la droite ou vers la gauche du clavier, vous pouvez utiliser les touches [F7]/[F8] (< -KEY- >). Si vous utilisez le repère " + " du clavier (accolée à Do3) comme référence, vous pourrez visualiser les zones aiguës et basses du clavier qui n'apparaissent pas normalement à l'affichage.

Vous pouvez jouer les notes à partir du clavier EX5/7 ou d'un dispositif MIDI périphérique.



Gamme de clavier affichée: C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

REMARQUE Avec le modèle EX5R, il faut utiliser un clavier MIDI périphérique pour entrer les notes.

■ **[F1]/[F2]/[F3]/[F4]: REST (silence)/TIE (liaison)/DEL(effacement)/BKDEL(effacement arrière)**

Les touches de fonctions [F1]/[F2]/[F3]/[F4] sont très pratiques pour enregistrer des silences ou effacer des notes. Pour plus de renseignements concernant ces touches, voir page 201.

Procédé d'enregistrement pas à pas

❶ Appuyez sur [REC] pour passer du mode Song Play au mode Song Record (l'enregistrement est en standby).

❷ Définir l'armature de l'affichage du morceau SONG (voir page 194).

❸ Définir le numéro de mesure de début d'enregistrement au paramètre Meas (Mesures).

❹ Sélectionnez la piste d'enregistrement (Tr1-16) au paramètre TRACK (piste).

❺ Appuyez sur [F5] pour sélectionner le mode d'enregistrement pas à pas (STEP).

❻ Appuyez sur [PLAY], le témoin vert [PLAY] s'allume et l'enregistrement pas à pas est affiché.

❼ Définir la longueur de note et sa vélocité et jouez la note au clavier. La touche de déplacement vers le bas ↓ se déplace vers l'avant sur une distance égale à la longueur de note jouée au clavier.

❽ Répétez l'étape ❼ ci-dessus pour programmer les notes une par une.

❾ Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement et revenir automatiquement en mode Song Play.

REMARQUE Quand vous avez fini d'enregistrer, vous pouvez éditer les différents paramètres à l'aide des différentes fonctions d'édition du mode Song Edit (page 201) ou du mode Song Job (page 206).

REMARQUE Toutes les données de morceau sont perdues dès que la machine est éteinte. N'oubliez pas de sauvegarder celles qui vous paraissent utiles sur une disquette ou tout autre dispositif de sauvegarde en option (page 259).

Saisie des notes

❶ Définir la longueur de la note.

Amenez les flèches de déplacement horizontal sur les paramètres de longueur de note et définissez la longueur de note avec le pavé numérique (touches qui comportent des symboles de notes). Vous pouvez également désigner les longueurs de notes en unités d'horloge (avec des valeurs numériques) à l'aide de la molette DATA ou de la touche [INC]/[DEC].

Pour taper les notes pointées, sélectionnez la valeur d'une note de base, puis appuyez sur la touche "0" du pavé numérique. Pour taper les notes à double point, appuyez deux fois sur la touche "0" après avoir défini une valeur de note de base.

❷ Définir la vélocité de note.

Amenez les flèches de déplacement horizontal sur les paramètres de vélocité et définissez la vélocité de note à l'aide du pavé numérique (avec les touches qui comportent des repères dynamiques). La vélocité de note (valeurs numériques) est également définissable à l'aide de la molette DATA ou de la touche [INC]/[DEC].

Pour taper la vélocité réelle des notes jouées au clavier, sélectionnez le paramètre de vélocité "EXT."

❸ Saisie des notes.

Lorsque vous enfoncez une touche, la note enregistrée aura la longueur et la vélocité définie aux étapes ❶ et ❷ la hauteur de son de la note jouée au clavier. La flèche de déplacement vers le bas ↓ avance d'une valeur égale à la longueur de note que vous avez jouée.

Pour enregistrer des accords, il suffit de jouer plusieurs touches en même temps. Vous pouvez également enregistrer sur une note précédemment enregistrée à cet emplacement.

Enregistrement des staccatos et des coulés

Déplacez le curseur sur le paramètre temps de fermeture (Gate Time). Sélectionnez ensuite Stac (Staccato) ou Slur (coulé) et jouez une note au clavier. La note enregistrée aura le temps de fermeture que vous avez sélectionné. En principe, il est réglé sur Norm (Normal).

Enregistrement des silences

Pour définir la longueur à partir du pavé numérique, appuyez sur [F1] REST (silence). La touche de déplacement vers le bas ↓ avance d'une distance égale à la longueur du silence que vous venez d'entrer.

Entrée des liaisons

Cette fonction sert à lier des notes adjacentes de même hauteur de son. Pour exécuter une liaison, il suffit d'appuyer sur la touche [F2] TIE. La longueur de note définie au paramètre de Note Length s'ajoutera à la note jouée juste avant que ne soit exécutée la liaison.

Effacement des notes

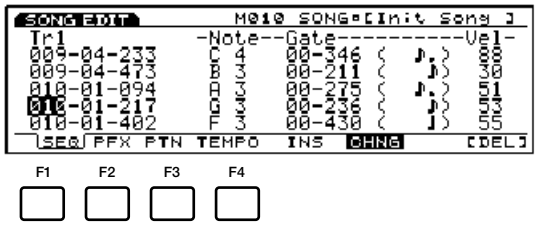
Il existe deux méthodes pour effacer les notes: l'effacement sur la note et l'effacement arrière. Pour effacer une note à l'emplacement de la flèche de déplacement vers le bas ↓, appuyez sur [F3]DEL (Effacement). Pour effacer une note qui se trouve devant (c'est-à-dire un incrément en arrière) le curseur, appuyez sur [F4] BKDEL (Effacement arrière). Quand il s'agit d'accord, toutes les notes de l'accord seront effacées en même temps dans les deux cas.

Song Edit Mode (Mode d'édition de morceau)

Le mode d'édition de morceau permet d'éditer les événements d'un morceau enregistré en temps réel ou en pas à pas.

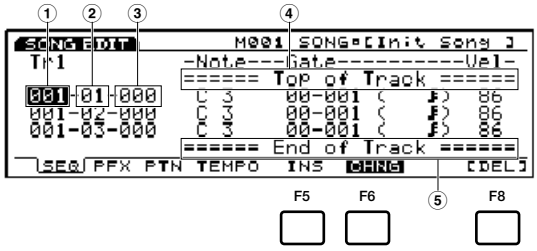
Quand vous entrez en mode Song Edit, la liste des événements de la piste sélectionnée au mode Song Play. Pour sélectionner un des quatre types de piste (indiqués ci-dessous) à éditer, appuyez sur [F1] ~ [F4]. Les données et les listes d'événements disponibles affichées diffèrent selon le type de piste que vous avez sélectionné.

Les méthodes d'édition des morceaux sont expliquées pour chaque piste séparément.



[F1]: SEQ (Tr1 ~ 16: Edition des pistes de séquenceur 1 ~ à 16)
[F2]: PFX (Edition des pistes d'effets pour la reproduction de figures)
[F3]: PTN (Edition des pistes de figures)
[F4]: TEMPO (Edition des pistes de tempo)

A propos de l'emplacement de chaque événement



L'affichage des mesures/battements/horloge à droite de la page d'écran permet de repérer facilement l'emplacement de chaque événement.

① **Mesure:** 1 ~ 999

② **Battement:** 1 ~ 16 (la valeur maximum change selon les réglages du battement)

③ **Horloge:** 000 ~ 479

④ **Haut de la piste (indique le début de la piste)**

⑤ **Fin de la piste (indique la fin de la piste)**

Insertion
Pour insérer un événement il faut d'abord désigner l'emplacement où doit se faire l'insertion puis sélectionner l'événement. Validez ensuite avec [ENTER].

Modification
Pour modifier l'emplacement d'un événement, définissez l'emplacement et appuyez sur [ENTER].

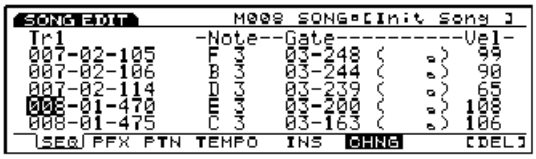
Effacement
Pour effacer un événement, déplacez le curseur sur l'événement que vous voulez effacer et appuyez sur [F8] (Effacement).

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant chaque événement.

REMARQUE La fonction Undo/Redo (Annuler/Rétablir) du mode Song Job permet d'annuler une opération ou de la rétablir.

[F1]: SEQ (Tr1~16: Pistes de séquence 1~ 16)

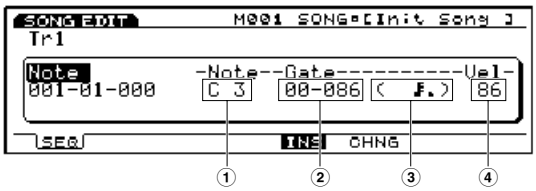
Pour enregistrer des données nouvelles ou modifier l'emplacement et la valeur des données d'événements existantes au cours de l'édition d'une piste de séquence. Pour afficher la liste des événements de piste du séquenceur, appuyez sur [F1] (SEQ). Les fonctions [F5]INS (Insertion) et [F6] CHNG (Changement) s'ajoutent au menu ainsi que la fonction [F8] DEL (Effacement) qui permet d'effacer les événements.



Données d'événements pouvant être éditées

■ Note

Edition des notes (nom de la note, temps de fermeture de coupure, vélocité).



❑ **Réglages:**

① **Note:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

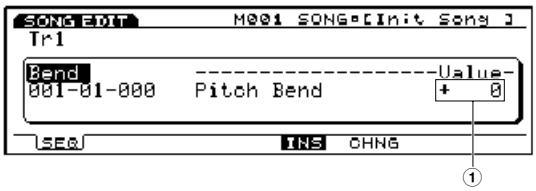
② **Gate (Temps de fermeture: Battement/Horloge):** 00 ~ 99/000 ~ 479

③ **Symbole de note:** Affiche la longueur de la note qui se rapproche le plus de la valeur définie au paramètre de temps de fermeture.

④ **Vel (Vélocité):** 1 ~ 127

■ Bend (Variation de hauteur de son)

Pour éditer les valeurs de variation de hauteur de son.

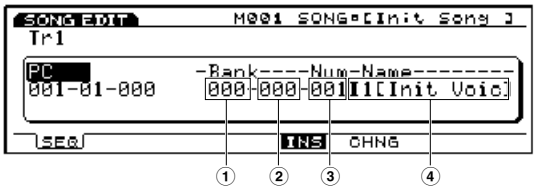


❑ **Réglages:**

① **Valeur:** -8192 ~ + 8191

■ PC (Changement de programme)

Edite les données de changement de programme (Banque MSB/LSB et numéro de voix). Le numéro de voix changera quand le paramètre sera rencontré au cours d'une séquence.



❑ **Réglages:**

① **Bank MSB (Banque MSB):** 000 ~ 127, *** (non assigné)

② **Bank LSB (Banque LSB):** 000 ~ 127, *** (non assigné)

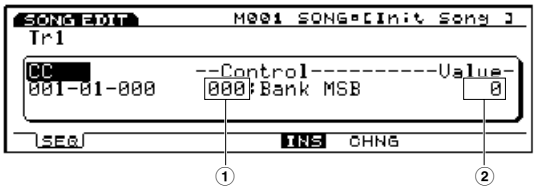
③ **NUM (Numéro):** 001 ~ 128

④ **Bank/ Voice Name (Nom de banque/voix) (affiché mais non sélectionnable)**

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les numéros de banque et de voix, voir la liste des voix répertoriée dans le manuel "Liste des données."

■ CC (Changement de commande)

Pour éditer les données de changement de commande (numéro de commande et sa valeur).



❑ **Réglages:**

① **Commande:** 000 ~ 127

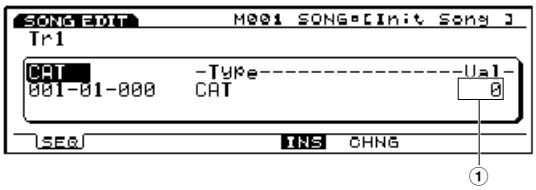
② **Valeur:** 0 ~ 127

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les numéros de commande, voir le manuel "Liste des données" joint à part.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les données de changement de commande, voir le manuel "Liste des données" joint à part.

■ CAT (Après-toucher de canal)

Pour définir la valeur d'après-toucher du canal. L'après-toucher est appliqué à un canal (piste).

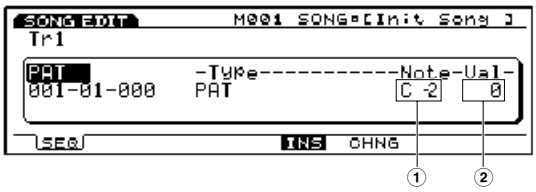


❑ **Réglages:**

① **Valeur:** 0 ~ 127

■ PAT (Après-toucher de polyphonique)

Pour éditer les données d'après-toucher de polyphonique (la note et sa valeur). L'après-toucher est appliqué à chaque note séparément.



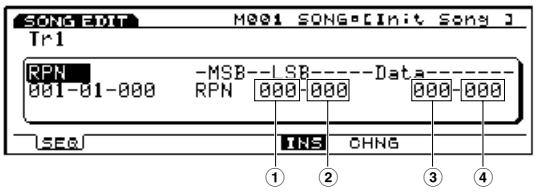
❑ **Réglages:**

① **Note:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

② **Valeur:** 0 ~ 127

■ RPN (Numéro de paramètre enregistré)

Pour éditer le numéro de paramètre enregistré (Numéro de paramètre MSB/LSB et données d'entrée MSB/LSB).



❑ **Réglages:**

① **RPN MSB:** 000 ~ 127

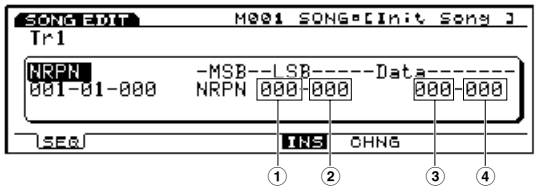
② **RPN LSB:** 000 ~ 127

③ **Data (Données d'entrée MSB):** *** (non assigné), 000 ~ 127

④ **Data (Données d'entrée LSB):** *** (non assigné), 000 ~ 127

■ NRPN (Numéro de paramètre non enregistré)

Pour éditer le numéro de paramètre non enregistré (Numéro de paramètre MSB/LSB et données d'entrée MSB/LSB).



❑ **Réglages:**

① **NRPN MSB:** 000 ~ 127

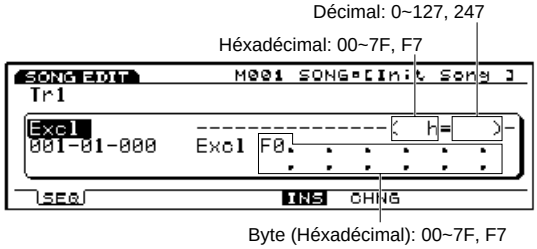
② **NRPN LSB:** 000 ~ 127

③ **Data (Données d'entrée MSB):** *** (non assigné), 000 ~ 127

④ **Data (Données d'entrée LSB):** *** (non assigné), 000 ~ 127

■ Excl (Exclusivité de système)

Pour éditer les messages d'exclusivité du système (octets).



REMARQUE Alors que F0 (Statut d'exclusivité) qui indique le démarrage du message d'exclusivité est défini et affiché automatiquement au départ, la fin de l'exclusivité devra être définie manuellement (F7) á la fin du message.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les messages d'exclusivité du système, voir le manuel "Liste des données" joint à part.

Insertion des événements

Vous pouvez également insérer de nouveaux événements non compris dans les données de performances (mémoire d'exécution).

❶ Pour passer du mode Song Play au mode Song Edit, appuyez sur la touche [EDIT].

❷ Pour afficher la liste des événements de piste de séquenceur, appuyez sur [F1] (SEQ).

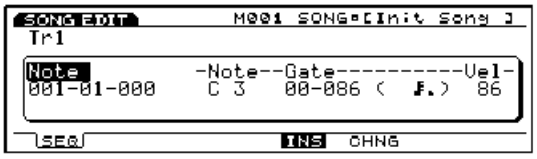
❸ Pour sélectionner le numéro de piste à éditer appuyez sur les touches de piste [1 ~ 16]. La liste des événements de la piste sélectionnée s'affiche.

REMARQUE Sur le modèle EX5R, il faut sélectionner la piste avant de passer en mode édition de morceau.

REMARQUE Vous pouvez faire défiler la liste d'événements et chercher des emplacements d'insertion à l'aide des touches de déplacement vers le haut et vers le bas ▲/▼ Lorsque le curseur est déplacé sur un événement, les données de la note correspondante sont audibles.

REMARQUE Pour déplacer le curseur plus rapidement appuyez sur la touche [CURSOR]. Lorsque le témoin s'allume, actionnez la molette DATA.

❹ Appuyez sur [F5] (INS: Insertion) pour faire apparaître le menu automatique d'insertion.



❺ Déplacez le curseur sur le type d'événement que vous voulez insérer parmi la liste affichée sur le côté supérieur gauche du menu automatique d'insertion.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types d'événements, voir page 202.

❻ Déplacez le curseur sur Mesures/Battement/Horloge et définissez l'emplacement précis.

❼ Déplacez le curseur sur chaque paramètre pour définir leur valeur respective.

❽ Appuyez sur [ENTER] pour insérer l'événement.

Changement d'événements

Vous pouvez changer les événements de chaque donnée de performance (mémoire d'exécution).

❶ Pour passer du mode Song Play au mode Song Edit, appuyez sur [EDIT].

❷ Pour afficher la liste des événements de piste du séquenceur, appuyez sur [F1] (SEQ).

❸ Pour sélectionner le numéro de piste que vous voulez éditer, appuyez sur les touches de piste [1 ~ 16]. La liste des événements de la piste sélectionnée s'affiche.

REMARQUE Sur le modèle EX5R, il faut sélectionner la piste avant de passer en mode d'édition de morceau.

REMARQUE Si vous suivez les étapes indiquées ci-dessus, CHNG (changement) est automatiquement sélectionné et apparaît en noir. Si tel n'est pas le cas sélectionnez l'option changement à partir de la touche [F6] CHNG.

❹ Déplacez le curseur sur l'emplacement de l'événement que vous voulez modifier puis éditez les paramètres.

REMARQUE Vous pouvez faire défiler la liste d'événements et chercher des emplacements d'insertion à l'aide des touches de déplacement verticales ▲/▼ ou aller sur un paramètre avec les touches de déplacement horizontales ◄/►. Lorsque le curseur est déplacé sur un événement, les données de la note correspondante sont audibles.

REMARQUE Pour déplacer le curseur plus rapidement appuyez sur la touche [CURSOR]. Lorsque le témoin s'allume, actionnez la molette DATA.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types d'événements et les paramètres, voir page 202.

❺ Pour modifier ou définir les valeurs, utilisez la touche [INC/DEC] la molette DATA ou le pavé numérique.

❻ Appuyez sur [ENTER] pour valider le changement.

Effacement des événements

Vous pouvez effacer un événement déterminé daus les données de performances.

❶ Pour passer du mode Song Play au mode Song Edit, appuyez sur la touche [EDIT].

❷ Pour afficher la liste des événements des pistes de séquenceur, appuyez sur [F1] (SEQ).

❸ Pour sélectionner le numéro de piste que vous voulez éditer, appuyez sur les touches de piste [1 ~ 16]. La liste des événements de la piste sélectionnée s'affiche.

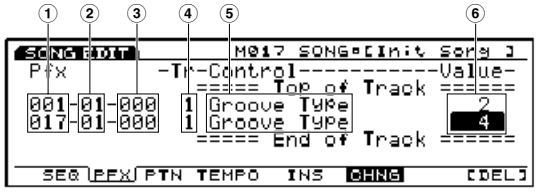
REMARQUE Sur les modèles EX5R, il faut sélectionner la piste avant de passer en mode édition de morceau.

❹ Déplacez le curseur sur l'emplacement de l'événement que vous voulez effacer.

❺ Appuyez sur [F8] [DEL] (Effacement) pour effacer l'événement sélectionné (c'est-à-dire l'événement sur lequel le curseur est situé).

[F2]: PFX (Piste des effets pour reproduction de figures)

Permet d'insérer de nouvelles commandes d'effets pour la reproduction de chaque piste de figures (1 ~ 8) ou de modifier l'emplacement et la valeur des données d'événements au cours de l'édition des pistes d'effets pour la reproduction de figures. Pour afficher la liste des événements appuyez sur [F2] (PFX). Les fonctions [F5]INS (Insertion) et [F6] CHNG (Changement) s'ajoutent au menu ainsi que la fonction [F8] DEL (Effacement) qui servira à effacer les données.



❑ **Réglages:**

① **Mesure:** 1 ~ 999

② **Battement:** 1 ~ 16

③ **Horloge:** 000 ~ 479

④ **Tr (Piste de figures):** 1 ~ 8

⑤ **Control (Type de commande):** Groove Type
Quantize Strength
Groove Timing
Groove Velocity
Groove Gate Time
Gate Time Rate
Clock Offset
Velocity Rate
Velocity Offset
Transpose

⑥ **Valeur:** Les valeurs diffèrent selon le type de commande.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types de commande et leurs valeurs, voir page 188.

Insertion des données de commande

Les étapes fondamentales sont les mêmes que celles utilisées pour l'insertion des pistes de séquenceur. Appuyez sur [F2] (PFX) pour sélectionner la piste d'effets pour la reproduction de figures et valider les insertions.



Changement des commandes

Les étapes fondamentales sont les mêmes que celles utilisées pour le changement des pistes de séquenceur. Appuyez sur [F2] (PFX) pour sélectionner la piste d'effets pour la reproduction de figures et valider les changements.

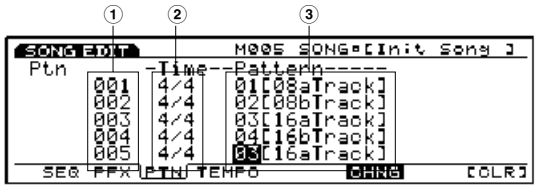
REMARQUE Les types de commande ne peuvent pas être modifiés à partir de la page d'écran des changements. Le changement des types de commande se fait en introduisant les données de commande (page 204).

Effacement des données de commande

Les étapes fondamentales sont les mêmes que celles utilisées pour effacer les pistes de séquenceur. Appuyez sur [F2] (PFX) pour sélectionner la piste d'effets pour la reproduction de figures et effectuer les effacements.

[F3]: PTN (Piste de figures)

Permet de modifier l'armature et les figures enregistrées sur une unité de mesure pendant l'édition d'une piste de figures. Appuyez sur [F3] (PTN) pour afficher la liste des événements de piste de figures. La fonction [F6] CHNG (Changement) s'ajoute sur le menu ainsi que la fonction [F8] CLR (Effacer) qui sera utilisée pour effacer les données.



❑ **Réglages:**

① **Mesure:** 001 ~ 999

② **Compteur de mesure:** 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16

③ **Numéro de figure:** off (désactivé), 01 ~ 50, end

Modification de l'armature et des figures

Les étapes sont fondamentalement les mêmes que celles utilisées pour changer les pistes du séquenceur. Appuyez sur [F3] (PTN) pour sélectionner les pistes de figures et valider les changements.

REMARQUE Il faut définir et valider la fin du morceau pour le numéro de figure. Si vous ne tapez pas l'indication de fin, la reproduction du morceau ne s'arrêtera pas à l'emplacement voulu.

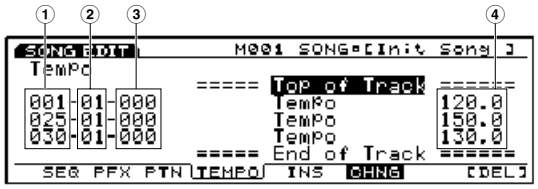
Effacement des figures

Les étapes sont fondamentalement les mêmes que celles utilisées pour l'effacement des pistes de séquenceur. Appuyez sur [F3] (PTN) pour sélectionner les pistes de figures et exécuter la fonction effacement.

REMARQUE L'armature ne sera pas effacée même si vous effacez la figure.

[F4]: TEMPO (Piste de tempo)

Permet soit d'insérer des données de tempo (changement de tempo) soit de modifier l'emplacement et la valeur des données de tempo existantes pendant l'édition d'une piste de tempo. Appuyez sur [F4] (TEMPO) pour afficher la liste des événements de pistes de tempo. Les fonctions [F5] INS (Insertion) et [F6] CHNG (Changement) s'affichent sur le menu et la fonction [F8] DEL (Effacement) est ajoutée pour effacer les données.



❑ **Réglages:**

① **Mesure:** 1 ~ 999

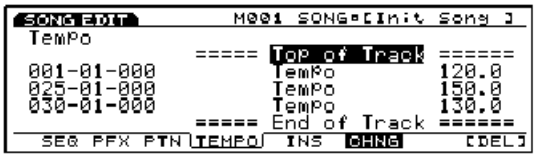
② **Durée:** 1 ~ 16

③ **Horloge:** 000 ~ 479

④ **Valeur:** 30.0 ~ 250.0

Insertion des données de tempo

Les étapes sont fondamentalement les mêmes que celles indiquées pour l'insertion des pistes de séquenceur. Appuyez sur [F4] (TEMPO) pour sélectionner la piste de tempo et valider les insertions.



Modification des données de tempo

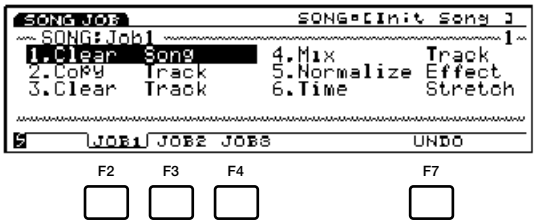
Les étapes sont fondamentalement les mêmes que celles indiquées pour les changements de pistes de séquenceur. Appuyez sur [F4] (PTN) pour sélectionner la piste de tempo et valider les changements.

Effacement des données de tempo

Le procédé est fondamentalement le même que celui utilisé pour l'effacement des pistes de séquenceur. Appuyez sur [F4] (TEMPO) pour sélectionner la piste de tempo et effacer.

Song Job Mode (mode opérations sur les morceaux)

Cette fonction permet de travailler sur les morceaux créés (ou édités) en mode Song Edit. Elle permet entre autres de copier ou d'effacer soit des mesures ou des pistes



[F2]: JOB1
[F3]: JOB2
[F4]: JOB3
[F7]: UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)

[SONG]
[JOB]
[F2:JOB1] 207
[Clear Song] 207
[Copy Track] 208
[Clear Track] 208
[Mix Track] 208
[Normalize Effect] 208
[Time Stretch] 208
[F3:JOB2] 209
[Copy Measure] 209
[Erace Measure] 209
[Create Measure] 209
[Delete Measure] 210
[Thin Out] 210
[Extract] 210
[Chord Sort] 211
[Chord Sparate] 211
[F4:JOB3] 212
[Quantize] 212
[Move Clock] 214
[Modify GateTime] 215
[Modify Velocity] 216
[Transpose] 217
[Shift Note] 217
[Crescendo] 217
[Shift Event] 218
[F7:UNDO] 218

Lorsque vous passez en mode Song Job, le menu suivant s'affiche. Ce mode comporte 22 types d'opérations, divisés en trois groupes JOB 1 ~ 3. Pour sélectionner un menu, appuyer sur [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) ou [F4] (JOB3). La fonction Annuler/Rétablir (Undo/Redo) est assignée à la touche [F7] qui est la touche d'annulation des modifications effectuées au cours de l'opération la plus récente.

Etapes d'exécution d'une opération

❶ Passez en mode Song Play pour sélectionner la piste de morceau sur laquelle vous souhaitez travailler.

❷ Pour passer en mode Song Job, appuyez sur la touche [JOB].

❸ Sélectionnez un menu à l'aide des touches [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) ou [F4] (JOB3). Le menu sélectionné s'affiche.



❹ Déplacez le curseur sur une opération et validez avec [ENTER]. L'opération sélectionnée s'affiche sur la page d'écran.

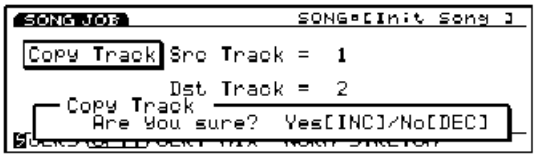


REMARQUE Vous pouvez également afficher les opérations en appuyant sur les touches [F1] ~ [F8] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

❺ Déplacez le curseur sur un paramètre et réglez les valeurs à l'aide de la touche [INC/DEC], de la molette DATA, du pavé numerique, ou des boutons 1 ~ 6.

REMARQUE Selon le type d'opération que vous avez sélectionnée, il n'est pas toujours nécessaire de régler les valeurs.

❻ Appuyez sur [ENTER]. Le menu automatique suivant s'affiche pour vous inviter à valider l'opération.



❼ Si vous voulez exécuter l'opération, appuyez sur [YES]. L'écran affiche "Completed!" (opération terminée) pour indiquer que le travail a été exécuté, et l'affichage revient à la page d'écran précédente.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [NO].

REMARQUE Pendant l'exécution d'une opération qui demande un certain temps, l'écran indique "Executing..." (en cours d'exécution). Faites attention de ne pas éteindre l'ordinateur tant que le message reste affiché, car toutes les données seraient effacées et perdues.

❽ Pour sortir du mode Song Job et revenir au mode Song Play appuyez deux fois sur la touche [EXIT].

[F2]: JOB1

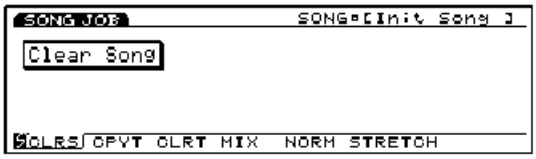
Appuyez sur [F2] (JOB1) pour afficher le menu JOB1. Chaque unité de piste de morceau donne accès à six opérations différentes.



1. Clear Song (Effacement des morceaux.)
2. Copy Track (Copies des données d'une piste particulière sur une autre piste.)
3. Clear Track (Effacement des données d'une piste déterminée.)
4. Mix Track (Mixages des pistes entre elles.)
5. Normalize Effect (Affectation permanente des paramètres d'effets de reproduction sur chaque piste.)
6. Time Stretch (Pour allonger ou raccourcir la durée d'exécution sur une piste sans altérer la hauteur tonale.)

1. ClearSong (effacement des morceaux)

Cette opération permet d'effacer toutes les données contenues dans le morceau sélectionné et d'initialiser les effets pour la reproduction et autres paramètres.



2. Copy Track (copie de piste)

Cette opération permet de copier toutes les données d'une piste définie sur une autre piste. Les effets pour la reproduction du morceau et autres paramètres sont copiés en même temps. Cette opération écrase toutes les données déjà enregistrées sur la piste de destination.



■ **Src Track (Piste Source)**
Pour définir la piste source qui sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

■ **Dst Track (Piste de Destination)**
Pour définir la piste de destination sur laquelle les données seront copiées.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

3. Clear Track (effacement des pistes)

Cette opération permet d'effacer toutes les données contenues sur une piste déterminée.

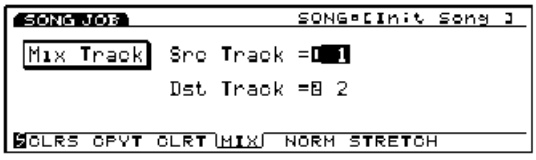


■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste qui sera effacée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (Pistes de Séquence 1 ~ 16), ptn (Pistes de figures), pfx (Pistes des effets pour la reproduction des figures), tempo, all (toutes les pistes)

4. Mix Track (Mixage des pistes)

Cette opération permet de mélanger toutes les données d'une piste de séquenceur définie (Piste de mixage source) avec les données d'une autre piste (Piste de destination du mixage). Lorsque l'opération est terminée, la piste de destination contient à la fois les données qu'elle contenait au départ et les données copiées de la piste source.



■ **Src Track (Piste Source)**
Pour définir la piste source du mixage.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

■ **Dst Track (Piste de Destination)**
Pour définir la piste de destination du mixage.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

5. Normalize Effect (Normalisation des effets pour la reproduction)

Cette opération permet d'écraser toutes les données contenues sur une piste donnée, et de les remplacer de façon permanente par les paramètres d'effets de reproduction (Page 187). Ces paramètres seront rétablis à leur valeur initiale sur la piste.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle vous souhaitez normaliser les effets.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquences 1 à 16), all (toutes les pistes)

6. Time Stretch (changement de durée d'exécution)

Cette opération permet d'allonger ou de raccourcir la durée d'exécution d'une portion de piste définie. Elle affecte toutes les valeurs de notes, le temps de fermeture des notes et les événements, du fait qu'elle allonge ou raccourci la totalité de la portion de piste définie.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée le changement de durée d'exécution ou stretch.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (Pistes de Séquence 1 ~ 16), all (toutes les pistes)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles sera validé le changement de durée d'exécution.

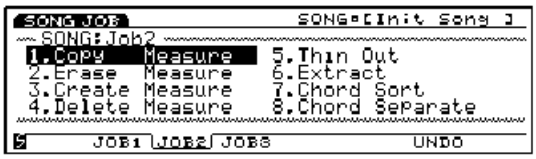
❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première mesure et dernière mesures du stretch)

■ **Time (Temps)**
Permet de définir le taux de prolongation ou de réduction du temps d'exécution sur la partie désignée.

❑ **Réglages:** 50 ~ 200 %

[F3]: JOB2

Pour afficher le menu du JOB2, appuyez sur [F3] (JOB2). Dans ce menu, huit opérations peuvent être exécutées sur chaque unité de mesure.



1. Copy Measure (Copie les données d'une portion définie.)
2. Erase Measure (Efface les données d'une portion définie.)
3. Create Measure (Insère des mesures vides dans les pistes.)
4. Delete Measure (Annule les mesures définies de toutes les pistes.)
5. Thin Out (Réduit les données, par exemple les données des commandes.)
6. Extract (Extrait des données specifiques d'une portion définie.)
7. Chrod sort (Trie les événements d'accords par hauteur à partir d'une certaine portion définie de la piste.)
8. Chord Separage (Classe les notes de l'accord dans l'ordre selon un intervalle défini.)

1. Copy Measure (Copie des Mesures)

Cette opération permet de copier toutes les données de la portion de piste spécifiée sur une autre piste. Il est également possible de déplacer les données à l'intérieur d'une même piste. Cette opération écrase les données existantes sur la piste ou la partion de piste de destination.



■ Src Track (piste source)

Définit la piste source qui sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (Pistes de Séquence 1 à 16), ptn (Piste de figure), pfx (Piste d'effets pour la reproduction des figures), tempo, all (toutes les pistes)

REMARQUE Sur les pistes ptn (figures), pfx (effets pour la reproduction des figures), les pistes de tempo, et toutes les pistes, on ne pourra recopier les données que si la piste de destination est la même que la piste de source. Dès que vous sélectionnez "ptn", "pfx", "tempo", ou "all", la piste de destination est automatiquement commutée sur la bonne piste.

■ Src Meas (Mesure source)

Pour définir la plage (la mesure du début et la mesure de la fin) de la piste source.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première mesure et dernière mesures copiées)

■ Dst Track (Piste de destination)

Pour définir la piste sur laquelle les données seront copiées.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (Pistes de Sequence 1 ~ 16), ptn (Pistes de figure), pfx (Pistes d'effets pour la reproduction des figures), tempo, all (toutes les pistes)

■ Dst Meas (Mesure de Destination)

Pour définir la première mesure à partir de laquelle seront copiées les données (la mesure où devra commencer la copie).

❑ **Réglages:** 001 ~ 999

■ Times (Copies multiples)

Pour définir le nombre de copies qui devront être faites.

❑ **Réglages:** 01 ~ 99

2. Erase Measure (Effacement des Mesures)

Cette opération permet d'effacer une portion donnée des mesures d'un morceau. Le contenu des mesures est effacé mais les mesures ne sont pas annulées.



■ Track (Piste)

Pour définir la piste sur laquelle les mesures seront effacées.

❑ **Réglage:** 1 ~ 16 (Pistes de séquence 1 ~ 16), ptn (piste de figure), pfx (piste d'effets pour la reproduction de figure), tempo

■ Measure (Mesure)

Pour définir la plage des mesures à effacer (mesures de début et mesures de fin d'effacement).

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures effacées)

3.Create Measure (Création de mesures)

Cette opération permet d'insérer une ou plusieurs mesures vides sur toutes les pistes en même temps (pistes de séquence 1 ~ 16, pistes de figure, piste d'effets pour la reproduction des figure, et pistes tempo).



■ **Measure (Mesure)**
Pour définir l'emplacement (la première mesure d'insertion) où seront insérées les mesures vides.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999

■ **Size (Taille)**
Pour définir le nombre de mesures vides à insérer.

❑ **Réglages:** 0 ~ 99

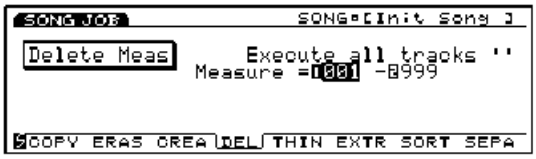
■ **TIME**
Pour définir l'armature des mesures vides.

❑ **Réglages:** 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16

REMARQUE Etant donné que l'armature se règle librement, il est tout à fait possible de créer un morceau en utilisant la fonction création de mesures.

4. Delete Measure (Annulation des mesures)

Cette opération permet d'annuler un portion définie des mesures d'un morceau. Cette portion sera éliminée de toutes les pistes en même temps (pistes de séquence 1 à 16, figures, effets pour reproduction de figures et tempo). Les mesures qui suivent les mesures annulées sont déplacées vers le début du morceau afin de combler le vide.



■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures annulées (mesures de début et mesures de fin d'annulation).

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures annulées).

5. Thin Out (Réduction)

Cette opération permet d'éliminer certains types d'événements autres que l'événement de note sur une partie déterminée de la piste. Le but de cette opération est de réduire le volume des données afin de libérer de la mémoire.

REMARQUE Les données ne peuvent pas être éliminées s'il y a plus de 60 unités d'horloges entre chaque événement.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée la réduction.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (Pistes de Séquence 1 ~ 16), tempo

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures (mesures de début et mesures de fin de réduction) sur lesquelles sera exécutée la réduction.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures réduites)

■ **Events (Evénements)**
Pour définir le type d'événement qu'il faudra réduire. Si vous sélectionnez "CC" (changement de commande), un paramètre de réglage s'ajoute pour permettre de désigner le numéro de la commande.

Si vous sélectionnez la piste de "tempo", il n'est pas nécessaire de le régler ici puisqu'il est automatiquement modifié au paramètre Evénts.

❑ **Réglages:** variations de hauteur de son, changement de commande (les numéros de commandes vont de 000 à 127), Ch After Touch (pression après enfoncement de canal) , PolyAfter Touch (pression après enfoncement polyphonique)

6. Extract (Extraction)

Cette opération permet de déplacer toutes les données d'une portion définie des pistes de séquenceur vers la même partie d'une autre piste de séquenceur. Après cette opération, les événements extraits ne figureront plus sur la piste source. Si l'emplacement de destination contient déjà des données, celles-ci seront mélangées avec les données d'extraction importées.

Cette opération est également utile pour effacer un type défini de données plutôt que les déplacer. Pour cela il faut désactiver la piste de destination des données extraites.



■ **Track (Piste)**
Pour sélectionner la piste à partir de laquelle les données seront extraites (source d'extraction) et la piste sur laquelle les données seront copiées (destination des extractions).

❑ **Réglages:**

Source d'Extraction: 1 ~ 16

Destination des Extractions: 1 ~ 16, off (les données extraites sont effacées)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la portion de mesures (la mesure de début et la mesure de fin) qui sera extraite.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures extraites)

■ **Events (Evénements)**
Pour définir le type d'événement que vous voulez extraire.
Quand vous sélectionnez un événement autre que "Sys. Exclusive" (message d'exclusivité du système), les paramètres de plage d'événement sont ajoutés sous les autres paramètres pour vous permettre de définir la portion de mesures à extraire.

❑ **Réglages:** Note, Program Change, Pitch Bend, Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch) , PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch), Sys.Exclusive(System Exclusive)

■ **Event Range (Plage d'événement)**
Pour définir la plage sur laquelle vous souhaitez extraire l'événement. L'unité de valeur est différente selon l'événement sélectionné.

❑ **Note:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

❑ **Program Change, Control Change (Control number), Ch After Touch, PolyAfterTouch:** 0 ~ 127

❑ **Variations de hauteur:** -8192 ~ +8192

7.Chord Sort (tri d'accord)

Cette opération trie les accords (événements de notes simultanées) par ordre de hauteur. Les notes sont triées de la plus aiguë à la plus grave, ou de la plus grave à la plus aiguë. Ainsi, il est possible de trier les accords qui se trouvent à l'intérieur de la portion définie d'une piste de séquence donnée. Par exemple, si les notes mi 3, do 3 et sol 3 débutent en même temps, cette fonction les classe dans l'ordre do 3, mi 3, sol 3 (si vous avez réglé sur ordre ascendant) ou sol 3, mi 3, do 3 (si vous avez réglé dans l'ordre descendant).



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle le tri des accords sera exécuté.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquences 1 ~ 16)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles les accords seront triés.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures triées)

■ **Type (Type)**
Pour définir la façon dont les accords seront triés. Si vous sélectionnez ascendant, les accords seront triés de la note la plus basse à la note la plus aiguë, alors que si vous sélectionnez descendant , ils seront triées de la note la plus aiguë à la note la plus basse.

❑ **Réglages:** up order, down order (ascendant, descendant)

8. Chord Separate (Classement des notes de l'accord)

Cette opération sert à classer les notes de l'accord selon un certain intervalle (à l'intérieur de la portion définie d'une piste de séquence donnée). Par exemple, quand vous sélectionnerez 30 unités d'horloges, les accords composés des notes do 3, mi 3 et sol 3 seront décomposés de la manière suivante: la note do 3, (en respectant la synchronisation originale de l'accord) est jouée, suivie après 30 cycles d'horloge de la note mi 3, puis après encore une fois 30 cycles d'horloge de la note sol 3. Cette opération, qui permet de séparer facilement les accords, est très utile pour simuler des accords de guitare par exemple.

REMARQUE Il n'est pas possible d'espacer les accords au-delà des limites de la mesure suivante ou de l'accord suivant.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle les décompositions d'accords seront exécutées.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquence 1 à 16)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles les accords seront décomposés.

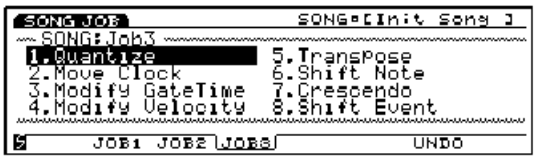
❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures décomposées)

■ **Clock (Horloge)**
Pour définir le nombre de cycles d'horloges insérés entre deux notes adjacentes.

❑ **Réglages:** 1 ~ 999

[F4]: JOB3

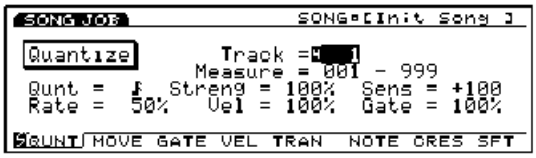
Appuyer sur la touche [F4] (JOB3) pour afficher le menu de JOB3. Huit opérations différentes peuvent être exécutées sur les événements de notes d'une piste donnée.



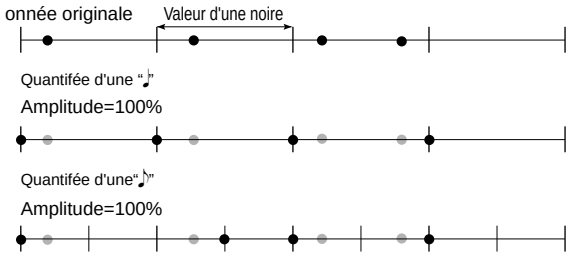
1. Quantize (corrige la mise en place des notes à l'intérieur d'une portion donnée.)
2. Move clock (déplace tous les événements selon une valeur donnée.)
3. Modify GateTime (modifie le temps de fermeture de la note (sa longueur) dans une partie donnée.)
4. Modify velocity (modifie la vélocité des notes à l'intérieur d'une partie donnée.)
5. Transpose (Transpose toutes les notes au-dessus d'une hauteur définie)
6. Shift Note (Remplace toutes les occurrences d'une note définie par des données spécifiées, au-dessus d'une hauteur définie.)
7. Crescendo (augmente ou diminue progressivement la vélocité des notes au-delà d'une plage définie.)
8. Shift Event (change un événement par un autre au-delà d'une plage définie.)

1. Quantize (Quantification)

Cette opération permet de quantifier les événements de notes dans une portion définie de la piste sélectionnée. Elle est utile pour corriger la mise en place d'un morceau que vous avez enregistrée en temps réel par exemple.



L'amplitude et la sensibilité de quantification sont assorties d'une série de réglages. Les paramètres d'amplification modifient le degré d'amplification alors que les paramètres de sensibilité définissent la plage à l'intérieur de laquelle la mise en place des notes sera corrigée. Vous pourrez combiner les paramètres pour modifier légèrement certaines notes (par exemple celles qui sont éloignées de la ligne de quantification), ou pour modifier les valeurs de quantification originales sans toucher aux notes les plus proches.



Le taux de quantification permet également d'ajouter du swing au rythme. Ces réglages servent à décaler légèrement les événements de notes de tous les battements pairs, afin de donner une impression de swing au morceau. Par exemple, si vous utilisez une valeur de quantification correspondant à un intervalle de huit notes, les événements de notes seront retardés sur le deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de la mesure.

Vous pouvez encore améliorer le swing en modifiant la vélocité et le temps de fermeture des événements de notes retardés.

■ Track (Piste)

Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée la quantification.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquences 1 ~ 16)

■ Measure (Mesure)

Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles seront effectuées les quantifications.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures de quantification)

■ Qunt (Valeur de quantification)

Pour définir la valeur de la note standard qui servira à corriger la mise en place.

𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅰𝅳 utilise la double-croche et la double-croche triolet comme valeur de note standard et 𝅘𝅥𝅮+𝅘𝅥𝅰𝅳 utilise la croche et la croche-triolet comme valeur standard. Si vous utilisez les valeurs de quantification, double-croche, triolet ou croche-triolet sur des morceaux qui contiennent des doubles-croches (ou des croches) et des doubles croches triolets (ou des croches triolets) toutes les notes seront décalées sur le rythme du triolet, ce qui sera très néfaste pour le morceau ; pour résoudre ce problème, il faut utiliser 𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅰𝅳 ou 𝅘𝅥𝅮+𝅘𝅥𝅰𝅳 comme valeur de note standard, afin que les notes les plus proches de la double-croche ou de la croche soient traitées comme des doubles-croches ou des croches, et celles qui sont le plus proches de la croche-triolet (ou croche-triolet) soient traitées comme des double-croches-triolets ou croches-triolets.

❑ **Réglages:** 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯𝅳, 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅮𝅳, 𝅘𝅥𝅮 , ♩𝅳, ♩ , 𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅰𝅳 , 𝅘𝅥𝅮+𝅘𝅥𝅰𝅳

■ Streng (Amplitude de quantification)

L'amplitude de quantification définit le degré de décalage de l'événement de note vers la ligne de quantification ou la valeur de quantification originale.

Pour un réglage de 100 %, chaque événement de note est déplacé jusqu'à la ligne de quantification. Pour un réglage de 50 %, la note est déplacée à mi-chemin de la ligne de quantification.

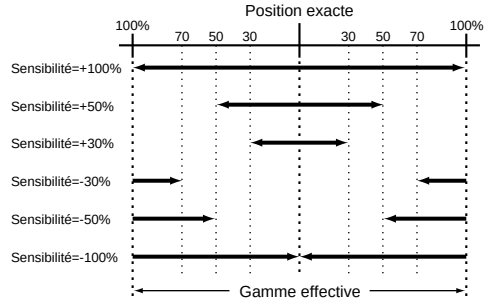
❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 %

■ Sens (Sensibilité de quantification)

Permet de définir l'intervalle à l'intérieur duquel les paramètres de quantification seront valables. Cet intervalle est indiqué en pourcentage (%).

Dans le schéma ci-dessous, la valeur de 100 % signifie que la moitié de l'amplification s'étend vers la droite (vers l'avant) et vers la gauche (vers l'arrière) de la ligne de quantification. Si par exemple la valeur de quantification correspond à une noire, une sensibilité de 100 % correspond à la huitième note à l'extrême droite ou à l'extrême-gauche de la ligne de quantification.
Si vous réglez la sensibilité sur 100 % (ou –100 %), la quantification affecte toutes les notes.
Si vous réglez la sensibilité sur 50 %, la quantification affecte uniquement les notes qui se trouvent dans l'intervalle médian autour de la ligne de quantification. Comme dans l'exemple précédent, si la sensibilité est de 50 % et que la valeur de quantification est une noire, toutes les doubles-croches des deux côtés de la ligne seront affectées, alors que les notes qui sont plus loin resteront inchangées.

Si vous réglez la sensibilité sur -50 % avec une valeur de quantification correspondant à une noire, toutes les notes qui seront éloignées de la ligne de quantification d'une valeur de double-croche seront affectées alors que les autres resteront inchangées. En un mot, il faut utiliser des valeurs positives pour décaler uniquement les notes qui sont près de la ligne de quantification et des valeurs négatives pour décaler uniquement les notes qui sont le plus éloignées de la ligne de quantification.



❑ **Réglages:** -100 % ~ +000 % ~ +100 %

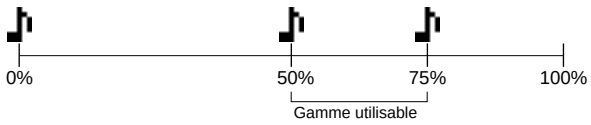
REMARQUE l'utilisation de ce paramètre permet de recaler les notes nettement décalées par rapport à la valeur rythmique, tout en maintenant les écarts subtils. Pour obtenir ce genre de résultat, il faudra en principe régler la sensibilité entre - 30 % et - 50 % environ, afin de définir la valeur rythmique de base (quantification) des notes qui sont très éloignées de la ligne de quantification.

■ Rate (Taux de Swing)

Ce réglage permet de retarder légèrement les événements de notes sur les battements pairs de chaque intervalle musical, ce qui donne au rythme un couleur "Swing." Si vous utilisez une valeur de quantification correspondant à un triolet, le EX1 affecte le retard aux notes qui correspondent au troisième battement du triolet. Si vous utilisez ♪³ ou 𝅘𝅥𝅯³ comme valeur de quantification, le délai affecte uniquement les battements pairs.

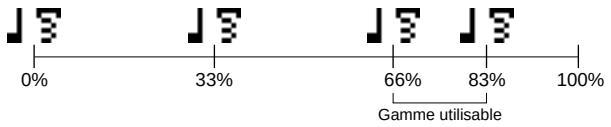
Le Taux de Swing (indiqué en pourcents), c'est-à-dire la valeur de décallage des notes, se définit à partir de deux ou trois valeurs de quantification. Les réglages diffèrent selon les valeurs de quantification.

Pour une valeur de quantification d'une ♩, ♪, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅰 :



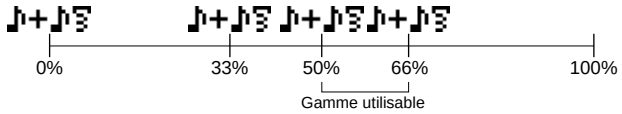
Dans ce cas, 100 % représente deux fois la longueur de quantification. Par conséquent, l'emplacement original des battements pairs sur lesquels s'applique le taux de swing sera affecté est de 50 %.
Un réglage sur 50 % ne donne aucun changement, de sorte que les battements pairs restent exactement centrés sans aucun swing.
Les valeurs supérieures à 50 % décalent la mise en place des notes pour donner un rythme swingué.
La valeur maximum 75 % décale l'emplacement des battements de la moitié d'une valeur de quantification (note pointée).

Pour la valeur de quantification d'une ♩𝄾, ♪𝄾, 𝅘𝅥𝅯𝄾:



Dans ce cas, 100 % représente 3 fois la valeur de quantification. Par conséquent, l'emplacement original du troisième battement du triolet sur lequel s'applique le taux de swing sera affecté de 66 %.
Si la valeur de quantification est de 66 %, aucune modification n'est apportée, de sorte que le troisième battement du triolet reste à son emplacement original sans effet de swing.
Une valeur supérieure à 66 % avance la note de façon à produire un rythme swingué.
Une valeur maximum de 83 % déplace la note de la moitié de la valeur de quantification (sextuplée)

Pour la valeur de quantification d'une ♪+♪𝄾 ou 𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅯𝄾 :



Dans ce cas, 100 % représente le double de la longueur de ♪ ou 𝅘𝅥𝅯 Par conséquent, l'emplacement original du battement pair (la deuxième note) sera affecté de 50 %.
Réglés sur 50 %, les battements pairs restent à leur emplacement d'origine sans effet de swing.
Une valeur supérieure à 50 % avance la note pour produire un rythme "swingué."
La valeur maximum de 66 % décale la note sur le troisième battement du triolet.

❑ **Réglages:**

Pour la valeur de quantification d'une ♩ , ♪ , 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅰 :
50 % ~ 75 %

Pour la valeur de quantification d'une ♩𝄾, ♪𝄾, 𝅘𝅥𝅯𝄾:
66 % ~ 83 %

Pour la valeur de quantification d'une ♪+♪𝄾 ou 𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅯𝄾:
50 % ~ 66 %

REMARQUE Si l'amplitude de quantification définie est supérieure à 100 %, les notes décalées risquent de se situer en retard par-rapport aux notes qui suivent. Dans ce cas, toutes les notes qui suivent seront déplacées d'un intervalle égal.

■ **Vel (Vélocité du Swing)**
Ces paramètres permettent de modifier la vélocité (l'intensité des événements de notes) sur tous les battements pairs de l'intervalle musical défini, afin de rendre le rythme plus "swing."

Nous rappelons que la vélocité est l'intensité avec laquelle une note est jouée au clavier. Vous pouvez utiliser ce réglage pour augmenter ou diminuer la force des notes sur chaque battement pair.
Un réglage de 100 % laisse l'intensité originale inchangée, alors qu'un réglage inférieur à 100 % diminue l'intensité des notes sur chaque battement pair; un réglage supérieur à 100 % les augmente.
Les valeurs données à la vélocité ne peuvent pas être supérieures ou inférieures à 1 et 127.

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

■ **Gate (Temps de fermeture du Swing):**
Ce réglage permet de modifier le temps de fermeture des événements de notes de chaque battement pair selon une valeur de quantification, afin de produire un rythme plus "swing."

Le temps de fermeture est l'espace de temps pendant lequel une note est entendue. Par conséquent, ces paramètres sont utiles pour allonger ou raccourcir les notes de chaque battement pair par exemple.
Réglé sur 100 %, le temps de fermeture original reste inchangé. Réglé sur une valeur inférieure à 100 %, le temps de fermeture des notes de tous les battements pairs est raccourci, alors que réglé sur 100 %, il est allongé.
Le temps de fermeture ne peut pas dépasser la limite inférieure de 1.

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

2. Move Clock (Déplacement de l'horloge)

Cette opération permet de décaler toutes les données de la portion définie d'une piste de séquence donnée par unité d'horloge. Avec cette fonction, les événements ne sont jamais déplacés avant le point de départ ou après le point d'arrêt de la section définie ; tout événement qui sera déplacé au-delà de ces points sera replacé au début ou à la fin de la section.



REMARQUE Il sera plus facile de déplacer les événements par unité de mesure avec la fonction copie des mesures (Page 209).

■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle le déplacement d'horloge doit être exécuté.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquence 1 ~ 16)

■ **Measure (Mesure)**
pour définir la section (mesures de début et mesures de fin) sur laquelle seront effectuées les déplacements d'horologe).

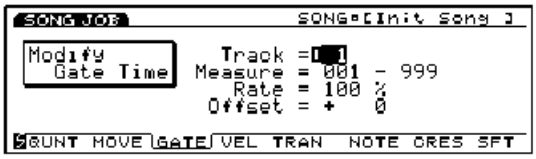
❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures de déplacement)

■ **Clock (Horloge)**
pour définir l'intervalle de déplacement des données vers l'avant ou vers l'arrière. Lors du réglage de l'intervalle de déplacement des données, il faut se rappeler qu'un battement est constitué de 480 cycles d'horloge.

❑ **Réglages:** -9999 ~ +0 ~ +9999

3. Modify GateTime (Modification du temps de fermeture)

Cette opération sert à modifier le temps de fermeture des notes à l'intérieur d'un intervalle défini. Le temps de fermeture correspond à l'espace de temps pendant lequel une note est maintenue. Le temps de fermeture des voix fortes (tenues) correspond à la durée réelle de reproduction. Il se modifie à partir de deux paramètres: le taux et la compensation.



La modification du temps de fermeture se calcule à partir de la formule suivante.

Temps de fermeture modifié = temps de fermeture d'origine x Taux + valeur de compensation.

La valeur de temps de fermeture ne doit pas dépasser la limite inférieure de 1.

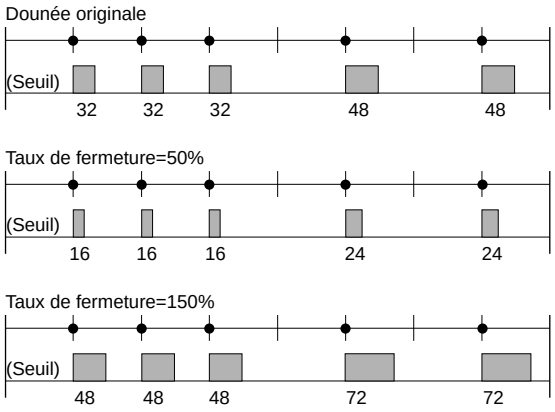
■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée la modification du temps de fermeture.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquence 1 ~ 16)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles le temps de fermeture sera modifié.

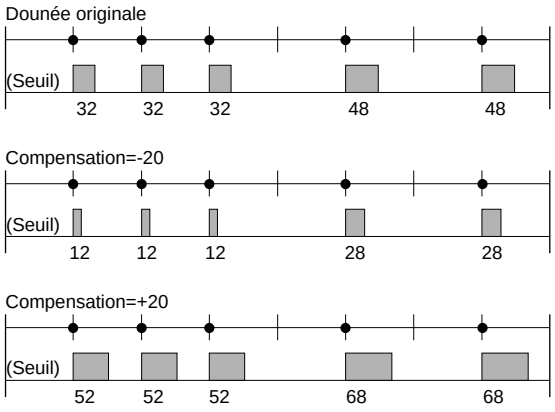
❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesure de modification)

■ **Rate (Taux)**
Pour augmenter ou réduire le temps de fermeture de toutes les notes d'une gamme spécifiée selon un taux de modification défini. Un réglage de 100 % ne donne aucune modification. Un réglage inférieur à 100 % raccourcit le temps de fermeture, alors qu'un réglage supérieur à 100 % allonge le temps de fermeture.



❑ **Réglages:** 000 % ~ 100 % ~ 200 %

■ **Offset (Compensation)**
Pour augmenter ou diminuer le temps de fermeture de toutes les notes à l'intérieur d'une plage spécifiée en ajoutant une valeur de compensation. Un réglage sur 0 ne produit aucune modification. Une valeur négative diminue le temps de fermeture, alors qu'une valeur positive l'augmente.

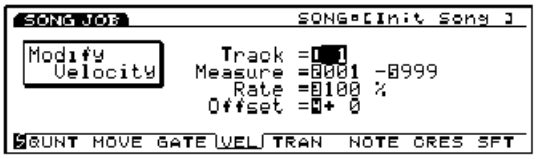


❑ **Réglages:** -9999 ~ +0 ~ +9999

4. Modify Velocity (Modification de la vélocité)

Cette opération permet de modifier la vélocité des notes d'une gamme définie. La vélocité signifie l'intensité avec laquelle les notes sont jouées au clavier. Elle se modifie à partir de deux paramètres: le taux et la compensation.

REMARQUE Le volume de la voix sélectionnée diffère selon les paramètres de vélocité attribués en mode édition des voix.



La valeur de modification de la vélocité sera obtenue à partir de la formule suivante.

Modification de velocité = vélocité d'origine x taux + compensation

La vélocité ne doit pas dépasser les limites supérieures et inférieures de 1 et 127.

■ Track (Piste)

Pour définir la piste sur laquelle sera modifiée la vélocité.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquence 1 à 16)

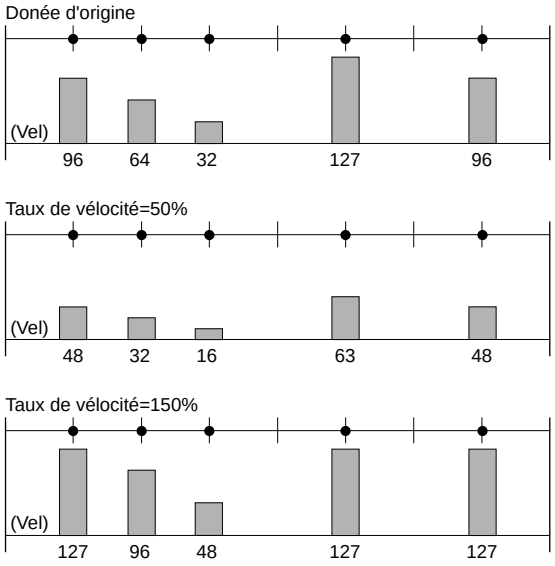
■ Measure (Mesure)

Pour définir la plage de mesure (mesure du début et mesure de fin) à l'intérieur de laquelle sera exécutée la modification de vélocité.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernières mesures de modification)

■ Rate (Taux)

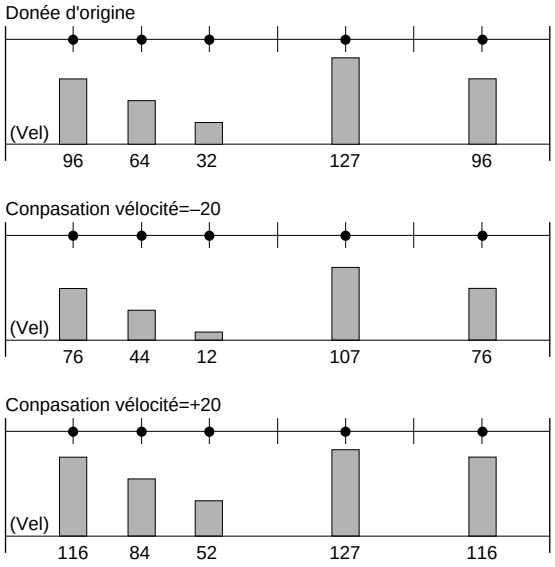
Augmente ou diminue la vélocité de l'ensemble des notes d'une gamme spécifiée selon un taux de modification défini. Un réglage de 100 % ne donne aucune modification, un réglage inférieur à 100 % diminue la vélocité, alors qu'un réglage supérieur à 100 % l'augmente.



❑ **Réglages:** 000 % ~ 100 % ~ 200 %

■ Offset (Compensasion)

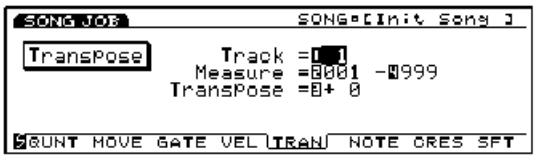
Augmente ou diminue la vélocité de toutes les notes à l'intérieur d'une gamme spécifiée en ajoutant une valeur de compensation. Un réglage sur 0 ne donne aucune modification, des valeurs négatives diminuent la vélocité, alors que des valeurs positives l'augmentent.



❑ **Réglages:** -99 ~ +00 ~ +99

5. Transpose (Transposition)

Cette opération permet de transposer toutes les notes d'un morceau défini de la piste sélectionnée par intervalles de demi-tons.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée la transposition.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquence 1 ~ 16)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures (mesure du début et mesure de fin) à l'intérieur de laquelle sera exécutée la transposition.

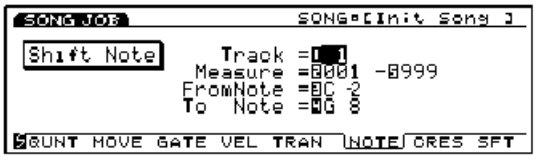
❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures de transposition)

■ **Transpose (Transposition**
Pour définir la valeur de transposition (demi-ton). Une valeur + 12 élève toutes les notes d'une octave exactement, alors qu'une valeur de - 12 les abaisse d'une octave exactement.

❑ **Réglages:** -99 ~ + 0 ~ + 99

6. Shift Note (Décalage des notes)

Cette opération permet de remplacer toutes les notes d'une hauteur spécifiée (à l'intérieur d'un morceau défini de la piste sélectionnée) par des notes d'une autre hauteur de son.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécuté le décalage des notes.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquence 1 ~ 16)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures (mesure du début et mesure de fin) sur laquelle sera exécuté le décalage des notes.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures décalées)

■ **FromNote (note source)**
Pour définir la hauteur de son qui sera modifiée.

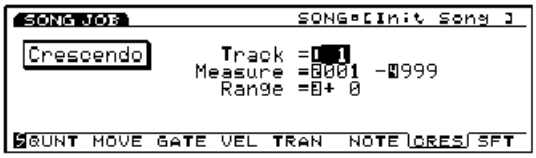
❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

■ **To Note (note de destination)**
Pour définir la hauteur de son après modification.

❑ **Réglages:** C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8)

7. Crescendo

Cette opération permet de diminuer ou d'augmenter progressivement le volume d'un morceau. Le crescendo (augmentation) ou le diminuendo (diminution) s'obtient en modifiant progressivement la vélocité d'une partie définie de la plage sélectionnée.



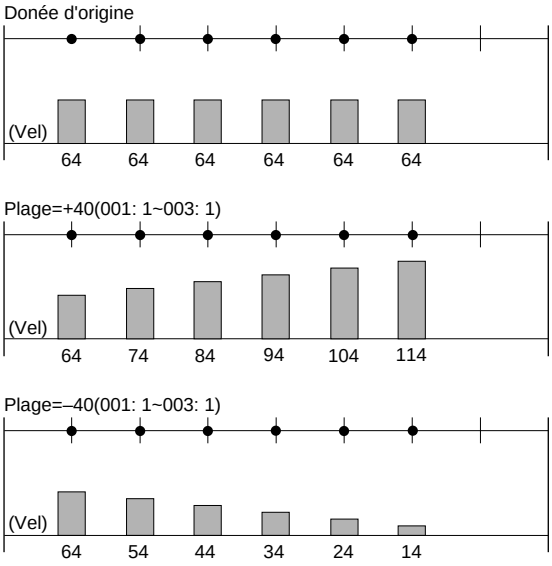
■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécuté le Crescendo.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16 (pistes de séquence 1 ~ 16)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures (mesure du début et mesure de fin) sur laquelle sera exécuté le Crescendo.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures du crescendo)

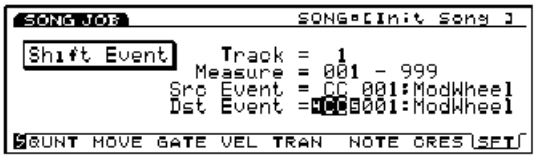
■ **Range (Plage)**
Pour définir le volume du crescendo/diminuendo. Vous pouvez spécifier l'intensité finale que vous souhaitez atteindre à la fin d'une plage définie. Des valeurs positives donnent un crescendo, alors que des valeurs négatives donneront un diminuendo. L'intensité ne peut pas dépasser les limites supérieures et inférieures de 1 et 127.



❑ **Réglages:** -99 ~ +0 ~ +99

8. Shift Event (changement de type d'événement)

Cette opération consiste à remplacer tous les éléments d'un événement donné (à l'intérieur d'une partie définie de la piste sélectionnée) par un autre type d'événement. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour remplacer les données du contrôleur à vent par des événements du type Pression après enfoncement de touche de canal.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécuté le changement de type d'événement.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16(pistes de séquence 1 ~ 16)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage de mesure (mesure de début et mesure de fin) sur laquelle sera exécuté le changement de type d'événement.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures du changement d'événement)

■ **Src Event (Evénement Source)**
Pour sélectionner l'événement qui sera modifiée.

❑ **Réglages:** Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: note numbers), Note (Vel: velocity values of each note)

■ **Dst Event (Evénement de Destination)]**
Pour définir l'événement qui remplacera l'événement source.

❑ **Réglages:** Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: the data change of the source event will be replaced with note numbers with the fixed velocity 64 and fixed gate time 108), Note (Vel: the data change of the source event will be replaced with velocities with the fixed pitch C3 and fixed gate time 108).

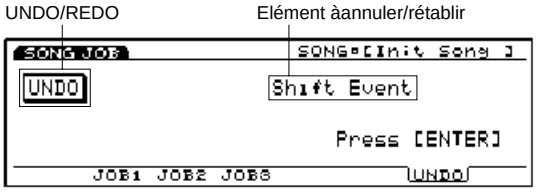
[F7]:UNDO/REDO(Annuler/Rétablir)

La fonction Annuler/Rétablir est assignée à la touche [F7]. La fonction Undo annule les changements effectués lors de la toute dernière session d'enregistrement ou d'édition, ou lors des dernières opérations et restaure les données telles qu'elles étaient enregistrées. La fonction Redo, qui annule la fonction Undo et rétablit les modifications, n'est active que si les données ont été annulées. Si par exemple vous exécutez une opération sans vous en rendre compte, ou si vous faites une erreur au cours d'un enregistrement ou d'une édition, cette fonction sera très pratique pour restaurer les données importantes que vous ne voulez pas perdre.

La fonction Annuler/Rétablir est toujours valide après un enregistrement, une édition ou une opération. Dès que vous avez effectué une annulation, le nom de l'opération est automatiquement modifié en REDO. UNDO et REDO s'affichent en alternance et sont activés uniquement si vous effectuez des modifications.

Etapes d'exécution de Annuler/Rétablir

❶ Appuyer sur [F7] pour afficher la page d'écran UNDO/REDO.



UNDO/REDO:
L'opération UNDO ou REDO s'affiche.

Cible de Undo/Redo:
les éléments sur lesquels s'appliquent les fonctions Undo/Redo s'affichent, c'est-à-dire les dernières données enregistrées ou éditées ou la dernière opération.

❷ Appuyer sur [ENTER] pour exécuter la fonction Undo/Redo. L'écran affiche "Completed!" (opération terminée) lorsque l'annulation est validée, et revient à la page d'écran initiale.

REMARQUE Si vous appuyez sur la touche [F7] (UNDO) sans avoir au préalable effectué d'opération, "Undefined job" (opération non spécifiée) s'affiche et aucune annulation n'est possible.

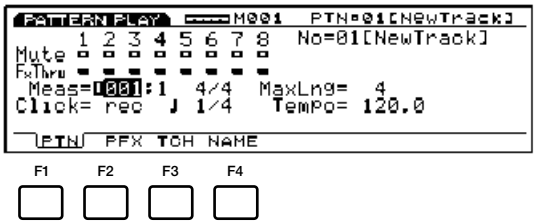
Pattern Play Mode (Mode de reproduction de figure)

Ce mode utilise la fonction de reproduction de figure du séquenceur interne et offre différentes fonctions liées à la reproduction des figures. Il donne également accès au mode enregistrement. Un maximum de cinquante figures peuvent être enregistrées et utilisées dans la création des morceaux. Sauvegardez les figures que vous avez créées sur disquette pour pouvoir les classer plus facilement et les avoir à portée de main chaque fois que vous voudrez les utiliser.

REMARQUE La configuration des figures se fait avec plusíeurs pistes jusqu'à 16 mesures. Les figures sont toujours reproduites en boucle (répétées).

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le séquenceur, voir page 60.

Lorsque vous passez en mode Pattern Play, la page d'écran suivante s'affiche. Il y a quatre types de menus pour ce mode.

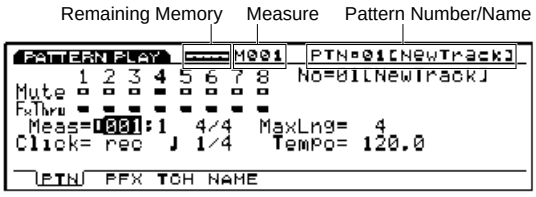


[F1]: PTN (Paramètres liés à la reproduction des figures)
[F2]: PFX (Paramètre liés aux effets pour la reproduction)
[F3]: TCH (Paramètre liés aux canaux de transmission des pistes)
[F4]: NAME (Attribution d'un nom aux figures)

REMARQUE Il n'est pas possible de passer en mode Pattern si la touche [ARPEGGIO] ou [KEYMAP] est activée.

[F1]: PTN(figure)

Ces paramètres commandent la fonction du silencieux et de dérivation des effets pour la reproduction de chaque piste de figure (pistes 1 à 8). Ces deux fonctions peuvent être activées ou désactivées. Il existe également un certain nombre de paramètres pour régler la reproduction des figures, les paramètres de tempo par exemple.

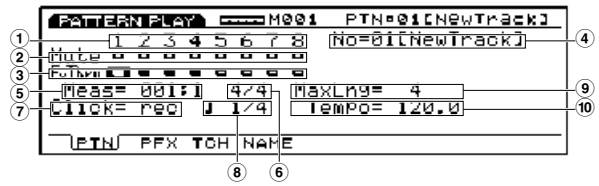


■ **Remaining Memory (mémoire disponible)**
Le graphique sous forme de barres indique la mémoire disponible pour l'enregistrement, ou encore la mémoire disponible sur le séquenceur interne. Elle est commune à toutes les fonctions internes du séquenceur, aux morceaux, aux figures et à l'arpégiateur.

■ **Measure/PTN (Nom de la figure)**
Le nom de figure et le numéro de la mesure s'affichent sur la page d'écran. Ces éléments ne sont pas modifiables.

Track section (Morceau de piste)

Ces paramètres servent à activer ou désactiver le silencieux et la dérivation des effets pour la reproduction de chaque piste pendant que vous travaillez en mode reproduction de figure.



■ **① Track Number (Numéro de piste)**
Une figure est composée de une à huit pistes de séquence. Le numéro de piste est marqué d'un pavé noir lorsque la piste est enregistrée ou contient des données.

■ **② Mute (silencieux)**
Pour activer ou désactiver le silencieux sur une piste, il faut déplacer le curseur sur la ligne Mute et tourner la molette DATA ou la touche [INC]/[DEC] sur "on" ou "off". Le pavé noir signifie que la fonction de silencieux est activée. La piste sélectionnée est alors étouffée pendant la reproduction du morceau et le son est provisoirement coupé. Lorsque la fonction de silencieux est désactivée, seul le contour du pavé s'affiche, le silencieux est annulé et le son passe à nouveau.

■ ③ Play Effect Thru (Dérivation des effets pour reproduction)

Pour régler la dérivation des effets pour la reproduction d'une piste. Pour activer ou désactiver cette fonction, déplacer le curseur sur la ligne FxThru et la molette DATA ou [INC]/[DEC] sur "On" ou "Off". Le pavé noir que nous voyons dans le diagramme indique que la fonction dérivation des effets pour la reproduction est activée et que les effets sont provisoirement dérivés. Lorsque la fonction est désactivée, seul le contour du pavé s'affiche, la fonction FX Thru est annulée et les paramètres d'effets de reproduction passent à nouveau.

REMARQUE Pour sélectionner une piste directement avec le curseur Mute ou sur la ligne FxThru, appuyez sur la touche de piste correspondante TRACK [1 ~ 8] du panneau (uniquement EX5/7). Il est possible d'activer ou de désactiver les fonctions de silencieux ou de dérivation des effets pour la reproduction tant que le curseur est sur la ligne Mute ou FxThru en maintenant la touche [F1] PTN enfoncée tout en appuyant sur la touche de piste voulue TRACK [1 ~ 8].

■ ④ No (numéro de figure)

Pour sélectionner le numéro de figure que vous voulez reproduire. Le nom donné à la figure s'affiche à droite de son numéro.

❑ **Réglages:** 01 ~ 50

■ ⑤ Meas (Mesure)

Pour sélectionner et indiquer le nombre de mesures et de battements de la figure sélectionnée.

❑ **Réglages:** Les paramètres diffèrent en fonction du nombre de mesures de la figure (001-016).

REMARQUE Pour revenir en arrière ou avancer rapidement, vous pouvez aussi utiliser les touches [REW] et [FWD] du séquenceur ; la touche [TOP] est utilisée pour revenir à la première mesure de la figure.

■ ⑥ Time Signature (Armatures)

Indique les fractions de mesure (armature) d'une figure. L'armature se règle à partir du mode d'enregistrement de figure (page 223).

■ ⑦ Click (Mode métronome)

Pour sélectionner un des quatre modes sonores du métronome (Clic): "off" (désactivé), "rec" (audible pendant l'enregistrement), "play" (audible pendant l'enregistrement et pendant la reproduction) et "all" (audible en permanence). Ces fonctions sont pratiques pour garder la mesure quand vous jouez sur scène ou enregistrez en studio.

❑ **Réglages:** off (désactivé), rec (enregistrement), play (reproduction), all (permanent)

■ ⑧ Metronome (click) beat (Battement du métronome (Clic))

Pour définir le temps (la note) sur lequel le battement du métronome sera appliqué.

❑ **Réglage:** 1/4, 1/8, 1/16

■ ⑨ MaxLng (longueur maximum)

Pour définir le nombre de mesures de la piste la plus lonque. Les paramètres sont sélectionnés à partir de la page d'écran PFX, auee la fonction [F2] "Length."

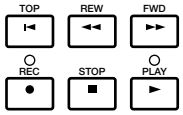
■ ⑩ Tempo

Pour définir le tempo de la figure reproduite.

❑ **Paramètres:** 30.0 ~ 250.0

Au sujet de la commande de reproduction de figures

La reproduction des figures est activée à partir des touches du séquenceur. Chaque figure est automatiquement reproduite en boucle du début à la fin.



[TOP]: Revient à la première mesure de la figure.

[REW]: (Rembobinage): Recule rapidement dans l'ordre des numéros décroissants.

[FWD]: (Avance rapide): Avance rapidement dans l'ordre des numéros croissants.

[**REC]: (Enregistrement):** Pour passer en mode d'enregistrement de figure.

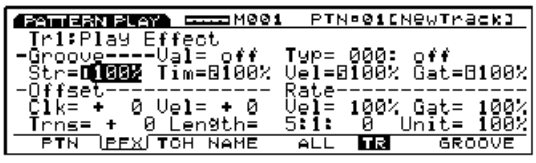
[STOP]: Arrêt de la reproduction.

[PLAY]: Démarrage de la reproduction.

[F2]: PFX (Effets pour la reproduction)

Ces paramètres concernent les effets pour la reproduction. La fonction Play Effects permet de régler provisoirement la vélocité (intensité) et la mise en place des notes MIDI. Vous pouvez ainsi modifier l'expression rythmique (groove) de la séquence jouée sans en altérer les données originales. Vous pouvez également appliquer différentes expressions rythmiques à une figure à l'aide des 100 différentes sortes de modèles préenregistrés ou créer vos propres modèles. Vous pouvez attribuer des effets différents à la reproduction de chaque piste.

Appuyez sur [F2] pour faire apparaître la page d'écran PFX ; les fonctions [F5] (toutes les pistes) , [F6] (chaque piste), et [F8] (GROOVE) s'ajoutent à l'écran. Pour ouvrir la page d'écran des modèles d'expression rythmique, appuyez sur la touche [F8]. Vous pourrez à partir de cette page créer vos propres modèles et vérifier le contenu des modèles préenregistrés.

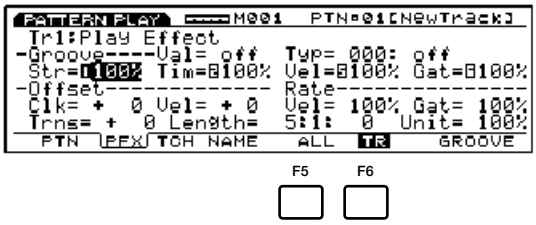


Etapes de configuration des effets de reproduction.

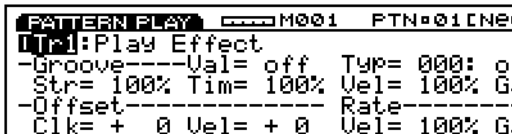
❶ Démarrage de la reproduction d'une figure.
Appuyer sur la touche [PLAY] pour faire démarrer la reproduction d'une figure.

REMARQUE Vous pouvez régler les effets de reproduction soit à l'arrêt, soit pendant la reproduction. Vous pouvez ainsi vérifier et écouter l'effet produit à chaque réglage.

❷ Sélectionnez [F5] ALL (toutes les pistes) ou [F6] TR (chaque piste).
Si vous voulez attribuer les mêmes effets pour la reproduction de toutes les pistes, appuyez sur [F5] pour sélectionner ALL (Toutes). Par ailleurs, si vous voulez avoir des effets différents sur chaque piste, appuyez sur [F6] pour sélectionner TR (chaque piste).



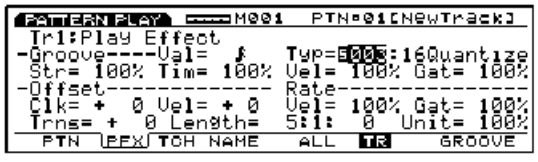
❸ Sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez envoyer les effets pour la reproduction.
Si vous sélectionnez TR (chaque piste) à l'étape ❷ ci-dessus, il faudra sélectionner une des pistes Tr 1 ~ 8.



REMARQUE Cette étape n'est pas nécessaire si vous avez sélectionné ALL (Toutes les pistes) à l'étape ❷ ci-dessus.

❹ Réglage de la longueur de boucle.
Déplacez le curseur sur Length (mesure/battement/horloge), et réglez la longueur de boucle (répétition d'une phrase donnée). La longueur réglée ici déterminera la boucle de reproduction de figure.

❺ Sélection du modèle d'expression rythmique.
Amenez le curseur sur Type pour sélectionner un modèle d'expression rythmique. Si vous choisissez un modèle utilisateur, c'est-à-dire personnalisé, déplacez le curseur sur Val (Valeur) pour sélectionner une valeur de quantification.



REMARQUE Si vous sélectionnez un des modèles préenregistrés 1 ~ 100, les valeurs de quantification peuvent être vérifiées mais non modifiées.

❻ Définition des autres paramètres.
Définissez les autres paramètres selon les besoins.

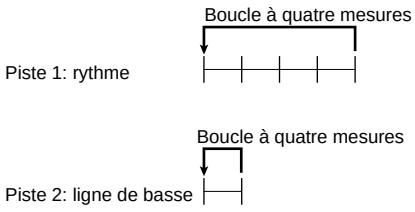
❼ Réglage des effets de reproduction de chaque piste.
Répétez les étapes ❸ ~ ❻ ci-dessus pour définir les paramètres de configuration des effets pour la reproduction de toutes les pistes que vous souhaitez utiliser.

Ces paramètres sont les mêmes que ceux expliqués pour la page d'écran PFX du mode reproduction de morceau. Par conséquent, nous indiquerons ici uniquement les paramètres qui diffèrent. Pour plus de renseignements concernant les autres paramètres, voir page 187.

Les paramètres qui ne figurent pas sur la page d'écran PFX du mode reproduction de morceau sont ajoutés au bas de la page d'écran PFX du mode reproduction de figure.

■ Length (longueur de boucle)
Pour définir et afficher la longueur des boucles (mesure/battement/horloge) de chaque piste. Cette fonction permet de définir la longueur (durée d'exécution) de chaque piste afin de déterminer la longueur de chaque boucle. Il est possible de modifier la longueur de boucle de chaque piste, afin que, comme nous le voyons dans l'exemple du schéma qui suit, la reproduction d'une ligne de basse à une mesure ne contienne qu'un effet, et la reproduction d'une boucle à 4 temps en contienne plusieurs sortes. En combinant les deux, vous obtenez des expressions rythmiques plus sophistiquées.

REMARQUE Avant d'enregistrer une figure, il faut sélectionner la longueur de chaque piste.



■ Measure Number (Numéro de mesure)
Pour afficher et définir le numéro de mesure de la piste sélectionnée.

❑ **Paramètres:** 1 ~ 16

■ Beat Number (Numéro de battement)
Pour afficher et définir le numéro de battement de la piste sélestionnée. Les paramètres diffèrent selon l'armature en cours.

❑ **Paramètres:** 1 ~ 8

■ **Clock Number (Numéro d'horloge)**
Pour afficher et définir le numéro d'horloge de la piste sélectionnée. Les paramètres diffèrent selon l'armature en cours.

❑ **Réglages:** 000 ~ 479

■ **Unit (unité)**
Vous pouvez allonger ou raccourcir la durée de reproduction de chaque piste. Par exemple, si vous réglez sur une durée de reproduction de 200 %, la séquence durera deux fois plus de temps et en conséquence vous aurez un tempo deux fois plus lent. Inversement, si vous réglez la séquence à 50 %, la durée de reproduction sera réduite de moitié et le tempo sera deux fois plus rapide. Réglé sur 100 %, la durée n'est pas modifiée. Le fait de pouvoir modifier les données de séquence de chaque piste au niveau de la vitesse permet de créer des rythmes originaux tels que les poly-rythmes par exemple.

❑ **Réglages:** 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

[F5]: All (Toutes) [F6]: TR (piste)

Si [F5] est sélectionné: les changements effectués affectent toutes les pistes.

Si [F6] est sélectionné: les changements effectués affectent une piste donnée.

[F8]: GROOVE (modèle d'expression rythmique)

Pour afficher la page d'écran Groove, il faut appuyer sur la touche [F8] (GROOVE). A partir de cette page d'écran vous pouvez créer des modèles d'expression rythmique utilisateurs, c'est-à-dire personnalisés, ou vérifier le contenu des modèles préenregistrés. La fonction COPY [F6] s'ajoute également à l'écran.

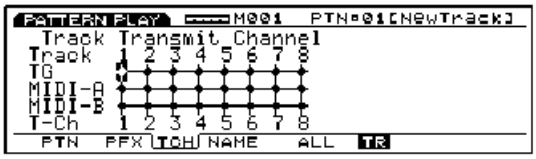
Les modèles d'expression rythmique permettent de modifier instantanément la mise en place des données de la figure avec effets de reproduction et d'ajouter un motif d'expression rythmique à la figure que vous utilisez. Vous pouvez copier un des 100 types de modèles préenregistrés et effectuer les réglages nécessaires sur ces modèles afin d'obtenir un modèle original ou vous pouvez partir de zéro et créer vos propres modèles en définissant vous-même l'ensemble des paramètres.

L'ensemble des paramètres de la page d'écran GROOVE et des réglages utilisés pour les pistes de figure (pistes1 ~ 8) sont les mêmes que ceux qui ont été donnés pour la page d'écran GROOVE du mode reproduction de morceau. Pour plus de renseignements, voir page 190.

REMARQUE La fonction copier est invalide si vous réglez TYPE sur "off."

[F3]: TCH (Canal de transmission)

Pour définir le canal de transmission de chaque piste et l'emplacement vers lequel seront envoyées les données. Déplacez le curseur sur un paramètre, positionnez le commutateur sur "on" ou sur "off", et réglez le canal MIDI à l'aide de la touche [INC]/[DEC].



REMARQUE Pour sélectionner les numéros de piste, appuyer sur les touches TRACK [1-8] (uniquement les modèles EX5/7).

■ **TG (générateur de son)**
Pour définir si les données de chaque piste doivent être envoyées vers le générateur de son périphérique ou non.

❑ **Réglages:** + (envoyé), ÷ (non-envoyé)

■ **MIDI-A/MIDI-B (sortie MIDI A/B)**
Pour définir si les données de chaque piste doivent être envoyées de la sortie MIDI A/B vers un dispositif périphérique.

❑ **Réglages:** + (envoyé), ÷ (non-envoyé)

REMARQUE "MIDI B" n'est pas valide sur les modèles EX5R et EX7.

■ **T-Ch (canal de transmission)**
Pour définir le canal de transmission MIDI de chaque piste.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

[F4]: NAME (nom de figure)

Permet de donner un nom à chaque figure composé de huit lettres et /ou chiffres maximum.



REMARQUE Le procédé d'attribution des noms aux figures est le même que pour l'attribution des noms aux morceaux. Voir page 192.

Pattern Record Mode (Mode d'enregistrement de figures)

Il existe deux formes d'enregistrement de figures, l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement pas-à-pas. Les deux méthodes comportent en outre un certain nombre de fonctions liées à l'enregistrement. Par ailleurs, la mémoire interne a une capacité de cinquante figures maximum. Vous pourrez sauvegarder sur disquette les figures que vous avez créées ou enregistrées afin de les avoir à portée de main chaque fois que vous voudrez les utiliser.

Enregistrement en temps réel: Exactement comme pour un enregistrement multipistes, le morceau est enregistré à mesure que vous le jouez. Etant donné que le morceau est enregistré exactement comme il est joué, les nuances et la sensibilité de l'enregistrement sont fidèlement retransmises.

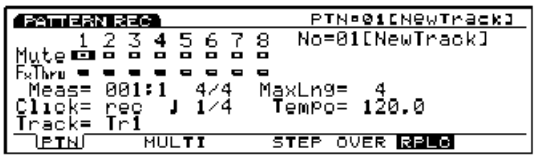
Enregistrement pas-à-pas: L'enregistrement pas-à-pas consiste à enregistrer chaque note séparément exactement comme lorsqu'on écrit de la musique sur une partition. Vous pouvez ainsi suivre chaque temps sur la page d'écran à mesure que vous avancez. Ce type d'enregistrement est donc parfait pour programmer les figures, les phrases, les rythmes de base, les lignes de basse qui se répètent ou exigent une grande précision. Il est également très pratique pour enregistrer les moments de déclenchement des boucles d'échantillons sur les cassures rythmiques.

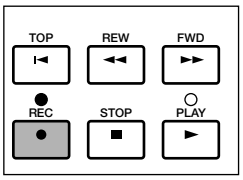
Les figures préparées à l'avance sont très utiles pour créer des morceaux. En mode enregistrement de morceau, vous pouvez ainsi créer, sauvegarder et programmer (enregistrer) une variété d'accompagnements de basse dans n'importe quel ordre et sur n'importe quelle piste de figure. (voir page 193). Il est ainsi possible de faire un arrangement dans des délais très rapides. Les 8 pistes de figures et les 16 pistes de morceaux partagent les mêmes parties du générateur de son, au nombre de 16. Définissez les canaux MIDI de manière à éviter les recouvrements.

Comment passer en mode enregistrement de figure.

En mode Pattern Play, appuyez sur la touche [REC] (enregistrement) du séquenceur. Le témoin [REC] s'allume pour indiquer que le mode Pattern Record est engagé et est en standby.

Pour revenir au mode Pattern Play, appuyez une autre fois sur [REC] ou sur [STOP].

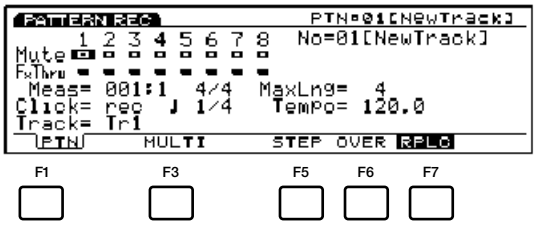




REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les rudiments du séquenceur, voir page 60.

En mode Pattern Record, les cinq menus ci-dessous s'affichent sur la page d'écran.

REMARQUE Avant de passer en mode Pattern Record, il faut créer les mémoires d'exécution (page 156) dont vous aurez besoin.



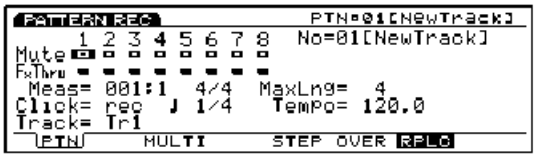
[F1]: PTN (Paramètres d'enregistrement des figures)

Mode enregistrement
[F4]: MULTI (Sélection du mode Multipistes)
[F5]: STEP (Sélection de l'enregistrement pas-à-pas)
[F6]: OVER (Sélection de l'enregistrement en surimpression)
[F7]: RPLC (Sélection de l'enregistrement par remplacement)

[F1]: PTN (figure)

L'enregistrement des figures implique le réglage de différents paramètres tels que la sélection de la piste d'enregistrement, le réglage de l'armature et du tempo, etc. De plus, les fonctions silencieux et effets pour reproduction peuvent être activées ou désactivées pour chaque piste de reproduction (pistes 1 ~ 8).

La plupart des paramètres sont déjà présentés au chapitre de reproduction de figures (page 219). Seuls les paramètres qui diffèrent seront expliqués ici.



■ **No (numéro de figure)**
Pour sélectionner le numéro de figure que vous voulez enregistrer. Le nom de la figure s'affiche à droite de son numéro.

❑ **Réglages:** 01 ~ 50

■ **Meas (Mesure)**
Pour définir le numéro de la mesure sur laquelle commence l'enregistrement à l'aide des touches de séquenceur (il n'est pas possible d'avoir recours au curseur).

❑ **Réglages:** 001 ~ 016

■ **Time Signature (Armature)**
Pour définir l'armature d'une figure.

❑ **Réglages:** 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16

REMARQUE Vous pourrez modifier l'armature après l'enregistrement.

■ **Track (Piste)**
Pour sélectionner la piste d'enregistrement. Vous pouvez également sélectionner les pistes 1 ~ 8 à l'aide des touches TRACK [1 ~ 8] (uniquement les modèles EX5/7).

❑ **Réglages:** Tr1 ~ 8(pistes 1 ~ 8)

REMARQUE Les pistes de figures 1 ~ 8 sont situées sur la même ligne en haut de la page d'écran.

Mode enregistrement

En mode Pattern Record les différentes méthodes d'enregistrement ont été assignés aux touches [F3] et [F5] ~ [F7].

[F3]: MULTI (Sélection du mode Multipistes)

Pour activer ou désactiver le mode MULTI. Appuyez sur [F3] pour activer le mode multipiste et valider l'enregistrement en temps réel sur toutes les pistes ; MULTI apparaît alors dans un pavé noir. Ce type d'enregistrement est surtout utilisé avec les séquenceurs périphériques. Par exemple le morceau joué au clavier du EX 5/7 est enregistré sur les pistes sélectionnées (la piste qui a été sélectionnée dans les paramètres) pendant que les données de performance sont enregistrées en même temps sur les autres pistes du séquenceur périphérique.

REMARQUE Si le mode MULTI est désactivé, l'enregistrement en temps réel ne peut se faire que sur une seule piste à la fois.

REMARQUE Si le mode MULTI est désactivé, l'enregistrement en temps réel ne peut se faire que sur une seule piste à la fois.

[F5]: STEP (Sélection de l'enregistrement pas-à-pas)

Pour activer ou désactiver le mode enregistrement pas-à-pas. Appuyez sur [F5] pour activer le mode d'enregistrement pas à pas ; STEP apparaît dans un pavé noir. Vous pouvez à ce moment-là programmer les notes une par une. Appuyez sur [F6] ~ [F7] pour annuler le mode d'enregistrement pas à pas et revenir au mode d'enregistrement en temps réel.

REMARQUE Si STEP n'est pas marqué, cela signifie que l'enregistrement se fait en temps réel.

[F6]: OVER (Sélection de l'enregistrement en surimpresssion)

Pour activer ou désactiver l'enregistrement en surimpression sonore. Appuyez sur [F6], pour activer l'enregistrement en surimpression ; OVER apparaît alors dans un pavé noir. Cette fonction permet d'enregistrer en temps réel par-dessus les données qui ont été déjà enregistrées. Par exemple, si dans un premier temps vous avez enregistré une grosse caisse, vous pourrez utiliser cette fonction pour enregistrer par-dessus une caisse claire ou une cymbale double sans effacer le son de la caisse claire. Pour annuler l'enregistrement en surimpression, appuyez sur [F5]/[F7].

[F7]: RPLC (Sélection de l'enregistrement par remplacement)

Pour activer ou désactiver l'enregistrement par remplacement. Appuyez sur [F7], pour activer l'enregistrement par remplacement ; RPLC apparaît alors dans un pavé noir. Au cours d'un enregistrement en temps réel, vous pourrez enregistrer de nouveaux sons par-dessus les sons déjà enregistrés (effacer et remplacer les données originales par les nouvelles données). Pour annuler l'enregistrement par remplacement, appuyez sur [F5]/[F6].

Enregistrement en temps réel

L'enregistrement en temps réel s'apparente tout à fait à l'enregistrement multipistes ; vous enregistrez sur chaque piste (Tr1-8) à mesure que vous jouez. Il y a deux méthodes d'enregistrement en temps réel : l'enregistrement par surimpression (enregistrer par-dessus des données déjà en place sans les effacer) et par remplacement (effacer et écraser les données originales). Ce mode est également associé au mode Multi, qui permet d'enregistrer sur toutes les pistes en même temps. Lorsque le mode multi est désactivé l'enregistrement se fait sur une piste à la fois.

❶ Sur la page d'écran PTN du mode Pattern Play, sélectionnez le numéro de la figure à enregistrer (01-50).

❷ Sur la page d'écran PFX du mode Pattern Play, sélectionnez la longueur (longueur de boucle) de chaque piste (1-8).

❸ Pour passer du mode Pattern Play au mode Pattern Record (mode d'attente), appuyez sur [REC].

❹ Sur la page d'écran PTN, définissez les paramètres nécessaires à l'enregistrement, par exemple, les paramètres d'armature et de tempo, ou encore le métronome.

❺Sélectionnez la piste d'enregistrement (Tr1-8) aux paramètres de piste.

❻Sélectionnez un des modes d'enregistrement suivants : [F6] (surimpression) or [F7] (par remplacement). Pour enregistrer sur toutes les pistes en même temps, appuyez sur [F3] (MULTI) : le mode Multi-pistes est engagé et ressort en noir.

❼Appuyez sur [PLAY] l'enregistrement commence après un compte à rebours de deux mesures. Jouez quelque chose au clavier et enregistrez-le. Le témoin vert [PLAY] clignote en synchronisation avec le battement du métronome.

REMARQUE Lorsque vous enregistrez en temps réel, [F8] (DEL : effacement) est ajouté à l'éoran indiquant que vous pouvez effacer des sons en cours d'enregistrement. Appuyez sur la touche du son à annuler en méme temps que sur la touche [F8] (DEL). Cette fonotion ne s'applique que sur les notes affiohées pour effacement.

REMARQUE Pendant le compte à rebours des deux mesures, Meas (mesure) affiche le décompte de -2 à -1.

❽Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement et revenir automatiquement en mode Pattern Play.

REMARQUE Quand vous avez fini d'enregistrer, vous pouvez corriger les erreurs de notes ou de mise en place à l'aide des différentes fonctions d'édition du mode Pattern Edit (page 226) et du mode Pattern Job (page 227).

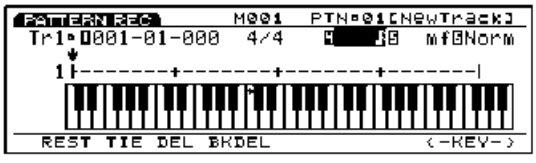
Enregistrement pas-à-pas

En mode d'enregistrement pas-à-pas, les données de performance (longueur de note, hauteur et vélocité) sont programmées pour chaque note une par une.

Page d'écran de l'enregistrement pas-à-pas

En enregistrement pas-à-pas (appuyez sur la touche [PLAY]), la page d'écran suivante s'affiche.

Les fonctions de ce mode d'enregistrement sont les même que celles qui ont été expliquées auparavant pour le mode d'enregistrement pas-à-pas des morceaux. Pour plus de renseignements concernant chacun des paramètres et des méthodes d'enregistrement des notes, voir page 198.



Procédé d'enregistrement pas-à-pas

❶Lorsque la page d'écran PTN du mode reproduction de figure est affichée, sélectionnez le numéro de figure à enregistrer (01-50).

❷Lorsque l'affichage PFX du mode Pattern Play est affiché, sélectionnez la longueur (longueur de boucle) de chaque piste (1-8).

❸Pour passer du mode Pattern Play au mode Pattern Record (enregistrement en attente) appuyez sur [REC].

❹Définissez l'armature d'enregistrement à partir de la page d'écran PTN.

❺Définissez la première mesure de l'enregistrement au paramètre Meas (mesure).

❻Sélectionner la piste (Tr1-8) d'enregistrement au paramètre Track (piste).

❼Pour sélectionner le mode d'enregistrement pas-à-pas, appuyez sur [F5] (STEP).

❽Appuyez sur [PLAY], le témoin vert [PLAY] s'allume, et la page d'écran de l'enregistrement pas-à-pas s'affiche.

❾Définir la longueur (force) de la note et la vélocité et taper la note au clavier. La flèche ↓ du curseur avance automatiquement d'une distance égale à la longueur de la note que vous avez jouée.

❿Répéter l'étape ❾ ci-dessus pour programmer chaque note séparément.

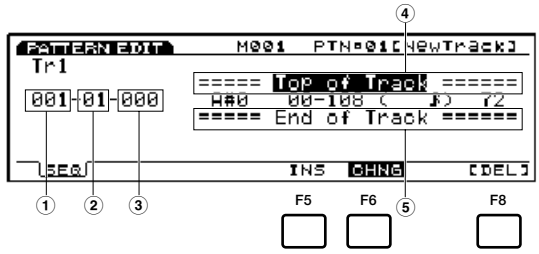
⓫Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP]. Le EX revient automatiquement au mode Pattern Play.

REMARQUE Quand vous avez fini l'enregistrement, vous pourrez l'éditer avec les différentes fonctions du mode Pattern Edit (page 226) et du mode Pattern Job (page 227).

Pattern Edit Mode (Mode d'édition de figure)

Pour passer du mode Pattern au mode Pattern Edit, appuyez sur [EDIT].Le mode d'édition de figure permet d'éditer les événements de figure de chaque piste de séquence 1 ~ 8, enregistrés en temps réel ou en pas-à-pas.

La touche [F5] INS (Insertion) sert à insérer de nouveaux événements. La touche [F6] CHNG (Changement) sert à changer la position ou la valeur des données déjà enregistrées. La touche [F8] DEL (Effacement) permet d'effacer les événements inutiles.



① **Measure (Mesure):** 1 ~ 16 (la valeur maximum diffère selon les réglages de la longueur)

② **Beat (Battement):** 1 ~ 16 (la valeur maximum diffère selon les réglages du battement)

③ **Clock (Horloge):** 000 ~ 479

④ **Top of track (indique le début de la piste)**

⑤ **End of track (indique la fin de la piste)**

[F5]: INS(Pour insérer un événement nouveau)
[F6]: CHNG (Pour changer l'emplacement ou la valeur d'un événement)
[F8]: DEL (Pour effacer un événement)

REMARQUE La fonction Undo/redo du mode Pattern Job servira à annuler les modifications ou à les rétablir le cas échéant.

Données pouvant être éditées

Les données pouvant être éditées sont les mêmes que celle des pistes de séquence 1 ~ 16 du mode édition de morceau. Pour plus de renseignements vois page 202.

Insertion des événements

Vous pouvez insérer de nouveaux événements qui ne sont pas compris dans les données de figure.

❶ Pour passer du mode Pattern Play au mode Pattern Edit appuyez sur la touche [EDIT]. La liste des événements s'affiche.

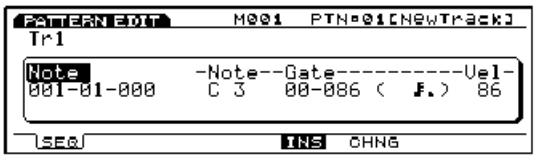
❷ Pour sélectionner la piste à éditer appuyez sur les touches de piste [1 ~ 8]. La liste des événements de la piste sélectionnée s'affiche.

REMARQUE Sur le modèle EX5R, il faut sélectionner la piste avant de passer en mode édition de figure.

REMARQUE Vous pouvez aussi faire défiler la liste d'événements et chercher des emplacements d'insertion à l'aide des touches de déplacement vers le haut et vers le bas ▼/▲ Lorsque le curseur est déplacé sur un événement les données de la note correspondante sont audibles.

REMARQUE Pour déplacer le curseur plus rapidement appuyez sur la touche [CURSOR]. Lorsque le témoin s'allume actionnez la molette DATA.

❸ Appuyez sur [F5] (INS: Insertion) pour faire apparaître le menu automatique d'insertion.



❹ Déplacez le curseur sur le type d'événement que vous voulez insérer parmi la liste affichée sur le côté supérieur gauche du menu automatique d'insertion.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types d'événements, voir page 202.

❺ Déplacez le curseur sur Mesure/Battement/Horloge et définissez l'emplacement précis.

❻ Déplacez le curseur sur chaque paramètre pour définir leur valeur respective.

❼ Appuyez sur [ENTER] pour insérer l'événement.

Changement d'événements

Vous pouvez changer les événements de chaque donnée de performance (mémoire d'exécution).

❶ Pour passer du mode Pattern Play au mode Pattern Edit appuyez sur [EDIT].

❷ Pour sélectionner la piste que vous voulez éditer, appuyez sur les touches de piste [1 ~ 8] (uniquement le modèle EX5/7). La liste des événements de la piste sélectionnée s'affiche.

REMARQUE Si vous suivez les étapes indiquées ci-dessus, CHNG (changement) est automatiquement sélectionné et apparaît en noir. Si tel n'est pas le cas sélectionnez l'option changement à partir de la touche [F6] CHNG.

❸ Déplacez le curseur sur l'emplacement de l'événement à modifier, puis éditez les paramètres.

REMARQUE Vous pouvez faire défiler la liste des événements et rechercher leur emplacement ou sélectionner les paramètres avec les touches de déplacement vertical ▲/▼. Vous pouvez aussi atteindre les paramètres avec les touches de déplacement horizontal ◄/►. Lorsque le curseur est déplacé sur un événement les données de la note correspondante sont audibles.

REMARQUE Pour déplacer le curseur plus rapidement appuyez sur la touche [CURSOR]. Lorsque le témoin s'allume actionnez la molette DATA.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types d'événements et les paramètres, voir page 202.

❹ Pour modifier ou définir les valeurs, utilisez la touche [INC]/[DEC], la molette DATA ou le pavé numérique.

❺ Appuyez sur [ENTER] pour valider le changement.

Effacement des événements

Vous pouvez effacer un événement déterminé des données de performance.

❶ Pour passer du mode Pattern Play au Pattern Edit de figure appuyez sur [EDIT].

❷ Pour sélectionner la piste à éditer appuyez sur les touches de piste [1 ~ 8] (modèle EX5/7 uniquement). La liste des événement de la piste sélectionnée s'affiche.

❸ Déplacez le curseur à l'emplacement de l'événement que vous souhaitez effacer.

❹ Appuyez sur [F8] [DEL] (Effacement) pour effacer l'événement que vous avez sélectionné (c'est-à-dire l'événement sur lequel le curseur est situé).

Pattern Job Mode (mode opérations sur les figures)

Cette fonction permet de travailler sur les morceaux créés en mode Edition ou Enregistrement de figure. Elle permet entre autres de copier ou d'effacer des mesures ou des pistes.



[F2]: JOB1
[F3]: JOB2
[F4]: JOB3
[F7]: UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)

[PATTERN]
[JOB]
[F2:JOB1] 228
[Copy Pattern] 229
[Clear Pattern] 229
[Copy Track] 229
[Clear Track] 229
[Mix Track] 229
[Append Pattern] 230
[Split Pattern] 230
[Time Stretch] 231
[F3:JOB2] 231
[Copy Measure] 231
[Erase Measure] 231
[Get Phrase] 232
[Put Phrase] 232
[Thin Out] 232
[Extract] 233
[Chord Sort] 233
[Chord Separate] 234
[F4:JOB3] 234
[Quantize] 234
[Move Clock] 235
[Modify GateTime] 235
[Modify Velocity] 235
[Transpose] 236
[Shift Note] 236
[Crescendo] 236
[Shift Event] 237
[F7:UNDO] 237

Lorsque vous passez en mode Pattern Job, le menu suivant s'affiche. Ce mode comporte 24 types d'opérations divisées en trois groupes, JOB13. Pour sélectionner un menu, appuyer sur [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) ou [F4] (JOB3). La fonction Undo/Redo (Annuler/Rétablir) est assignée à la touche [F7] qui est la touche d'annulation des modifications que vous avez effectuées au cours de l'opération la plus récente.

Etapes d'exécution d'une opération.

❶ En mode Pattern Play, sélectionnez la piste de morceau sur laquelle vous souhaitez travailler.

❷ Pour passer en mode Pattern Job, appuyez sur la touche [JOB].

❸ Sélectionnez un menu à l'aide des touches [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) ou [F4] (JOB3). Le menu sélectionné s'affiche.



❹ Déplacez le curseur sur une opération et validez avec [ENTER]. L'opération sélectionnée s'affiche sur la page d'écran.

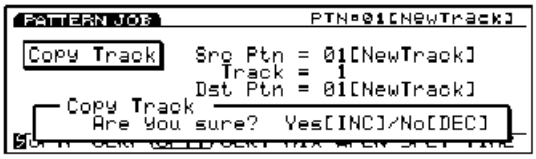


REMARQUE Vous pouvez également afficher les opérations en appuyant sur les touches [F1] ~ [F8] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

❺ Déplacez le curseur sur un paramètre et réglez les valeurs à l'aide de la touche [INC/DEC], de la Molette Data, du Pavé Numérique, ou des boutons 1 ~ 6.

REMARQUE Selon le type d'opération que vous avez sélectionné, il n'est pas toujours nécessaire de régler les valeurs.

❻ Appuyez sur [ENTER]. Le menu automatique suivant s'affiche pour vous inviter à valider l'opération.



❼ Si vous voulez exécuter l'opération, appuyez sur [YES]. L'écran affiche "Completed!" (opération terminée) pour indiquer que l'opération est exécutée, et l'affichage revient à la page d'écran précédente.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [NO].

REMARQUE Pendant l'exécution d'une opération qui demande un certain temps l'écran indique "Executing..." (en cours d'exécution). Faites attention de ne pas éteindre l'ordinateur tant que le message reste affiché, car toutes les données seraient effacées et perdues.

❽ Pour sortir du mode Pattern Job et revenir au mode Pattern Play appuyez deux fois sur la touche [EXIT].

[F2]: JOB1

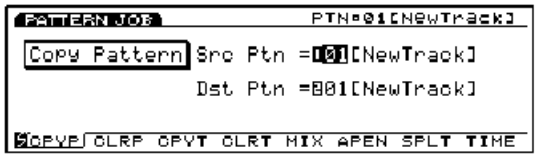
Pour afficher le menu JOB1 appuyez sur [F2] (JOB1). Chaque unité de figure et sa piste respective donnent accès à huit opérations différentes.



1. Copy Pattern (Copie des données de figure sur une autre figure.)
2. Clear Pattern (Effacement des figures.)
3. Copy Track (Copie des données d'une piste spécifique sur une autre piste.)
4. Clear Track (Effacement des données d'une piste déterminée.)
5. Mix Track (Mixage des pistes entre elles.)
6. Append Pattern (Ajouter une figure à une autre.)
7. Split Pattern (Scinder une figure en deux figures.)
8. Time Stretch (Pour allonger ou raccourcir la durée d'exécution sur une piste sans altérer la hauteur tonale.)

1. Copy Pattern (Copie de Figure)

Cette opération permet de copier toutes les données d'une figure source vers une figure de destination définie. Les effets pour la reproduction des figures et autres réglages sont copiés en même temps.



■ **Src Ptn (Figure Source)**
Pour définir le numéro de figure source qui sera copié.

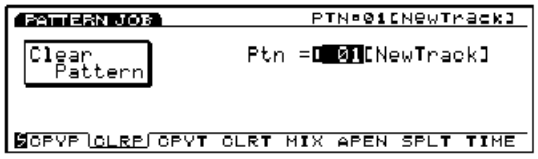
❑ **Réglages:** 1 ~ 50

■ **Dst Ptn (Figure de destination)**
Pour définir le numéro de figure sur lequel sera copiée la figure source.

❑ **Réglages:** 1 ~ 50

2. Clear Pattern (Effacement des figures)

Cette opération permet d'effacer toutes les données d'une figure et d'initialiser les effets pour la reproduction des figures et autres paramètres.



■ **Ptn**
Pour définir le numéro de figure qui doit être effacé.

❑ **Réglages:** 1 ~ 50

3. Copy Track (Copie de Piste)

Cette opération permet de copier toutes les données d'une piste définie sur une autre piste. Les effets pour la reproduction des figure et autres paramètres sont copiés en même temps. Cette opération écrase toutes les données déjà enregistrées sur la piste de destination.



■ **Src Ptn (Figure source)**
Pour définir le numéro de figure source.

❑ **Réglages:** 1 ~ 50

■ **SrcTrk (Piste source)**
Pour définir la piste source qui sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Dst Ptn (Figure de destination)**
Pour définir le numéro de figure de destination.

❑ **Réglages:** 1 ~ 50

■ **Dst Trk (Piste de destination)**
Pour définir la piste sur laquelle la piste source sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

4. Clear Track (effacement de piste)

Cette opération permet d'effacer toutes les données contenues sur une piste déterminée pour la figure sélectionnée. Dans ce cas, les effets de reproduction et autres paramètres de la piste sont également initialisés.

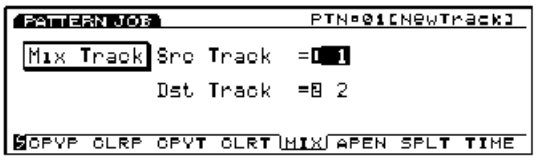


■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste qui sera effacée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8, all

5. Mix Track (Mixage des Pistes)

Cette opération permet de mélanger toutes les données d'une piste de séquenceur définie (Piste de mixage source) avec les données d'une autre piste (Piste de destination du mixage). Lorsque l'opération est terminée, la piste de destination contiendra à la fois les données qu'elle contenait au départ et les données copiées de la piste source.



■ **Src Track (piste source)**
Pour définir la piste source du mixage.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Dst Track (Piste de Destination)**
Pour définir la piste de destination du mixage.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

6.Append Pattern (Figure Ajoutée)

Cette opération permet de réunir les données de deux pistes spécifiques pour former une figure complète. Une figure source (figure source ajoutée) est réunie à une figure de destination (figure de destination augmentée).



■ **Src Ptn (Figure Source)**
Pour définir le numéro de figure source qui sera ajouté.

❑ **Réglages:** 1 ~ 50

■ **SrcTrk (Piste Source)**
Pour définir la piste qui contient la figure source copiée vers la figure de destination.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Dst Ptn (Figure de Destination)**
Pour définir le numéro de figure qui sera augmentée de la figure source.

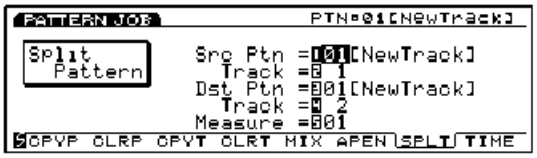
❑ **Réglages:** 1 ~ 50

■ **Dst Track (Piste de Destination)**
Pour définir la piste de destination de la figure ajoutée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

7. Split Pattern (Figure scindée)

Cette opération permet de scinder les données de piste d'une figure (figure source scindée) sur une mesure spécifique. La deuxième moitié des données de piste scindées pourra être déplacée au début de la piste d'une autre figure (figure de destination de la moitié scindée) alors que la première moitié des données reste à son emplacement d'origine.
Cette opération écrase les données qui existaient à l'emplacement de la piste de destination.



■ **Src Ptn (Figure source)**
Pour définir le numéro de figure source qui sera scindée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 50

■ **SrcTrack (Piste source):**
Pour définir la piste de figure source qui sera scindée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Dst Ptn (Figure de destination)**
Pour définir le numéro de figure vers laquelle sera déplacée la deuxième moitié de la figure scindée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 50

■ **Dst Track (Piste de Destination)**
Pour définir la piste de figure vers laquelle les données de figure scindée seront déplacées.

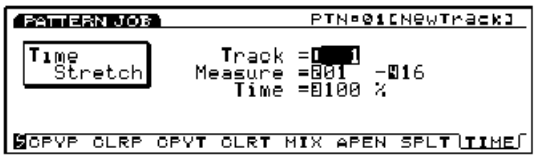
❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la mesure de la piste de figure à partir de laquelle commencera la deuxième moitié des données copiées.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

8. Time Stretch (changement de durée d'exécution)

Cette opération permet d'allonger ou de raccourcir la durée d'exécution d'une portion de piste définie. Elle affecte toutes les valeurs de notes, le temps de fermeture des notes et les événements, du fait qu'elle allonge ou raccourci la totalité de la portion de piste définie.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée le changement de durée d'exécution ou stretch.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8, all

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles sera validé le changement de durée d'exécution.

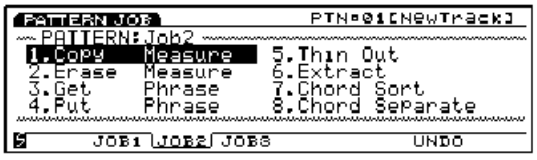
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première mesure et dernière mesures du stretch)

■ **Time (Temps)**
Permet de définir le pourcentage de prolongation ou de réduction du temps d'exécution sur la partie désignée.

❑ **Réglages:** 50 ~ 200 %

[F3]: JOB2

Pour afficher le menu du JOB2, appuyez sur [F3] (JOB2). Dans ce menu, huit opérations peuvent être exécutées sur chaque unité de mesure.



1. Copy Measure (Copie les mesures d'une portion définie.)
2. Erase measure (Effacement des mesures d'une portion définie.)
3. Get Phrase (Emprunte les données de séquence d'une piste de morceau)
4. Put Phrase (Copie les données d'une piste de figure sur une piste de séquence de morceau)
5. Thin Out (Réduction des données, par exemple les données des commandes.)
6. Extract (Extraction des données spécifiques d'une portion définie.)
7. Chord Sort (Tri les événements d'accords par hauteur à partir d'une certaine portion de la piste qui aura été définie.)
8. Chord Separate (Classement des notes de l'accord selon un intervalle défini.)

1. Copy Measure (Copie des Mesures)

Cette opération permet de copier toutes les données de la portion de piste spécifiée sur une autre piste. Il est également possible de déplacer les données à l'intérieur d'une même piste. Cette opération écrase les données existantes sur la piste ou la portion de piste de destination.



■ **Src Track (piste source):**
Pour définir la piste source qui sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8, all

■ **Src Meas (Mesure source):**
Pour définir la plage (la mesure du début et la mesure de la fin) de la piste source.

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première mesure et dernière mesures copiées)

■ **Dst Track (Piste de destination):**
Pour définir la piste sur laquelle les données seront copiées.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8, all

■ **Dst Meas (Mesure de Destination):**
Pour définir la première mesure à partir de laquelle seront copiées les données (la mesure où devra commencer la copie).

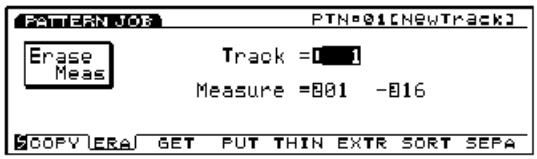
❑ **Réglages:** 01 ~ 16

■ **Times (Copies multiples):**
Pour définir le nombre de copies qui devront être faites.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

2. Erase Measure (Effacement des mesures)

Cette opération permet d'effacer une portion donnée des mesures d'un morceau. Le contenu des mesures est effacé mais les mesures ne sont pas annulées.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle les mesures seront effacées.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8, all

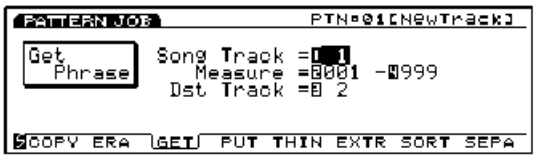
■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures à effacer (mesures de début et mesures de fin d'effacement).

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures effacées)

3.Get Phrase (Emprunt de phrase)

Cette opération permet d'emprunter des données de séquence d'une piste de morceau et de les utiliser sur la piste sélectionnée. Dans ce cas les données de la piste de destination sont écrasées.

REMARQUE La phrase empruntée ne pourra pas dépasser un maximum de 16 mesures. Si vous essayez de déplacer plus de 16 mesures un message d'erreur s'affiche et la fonction emprunt de phrase ne sera pas exécutée.



■ **Src Song Track (piste de morceau source)**
Pour définir la piste sur laquelle sera emprunté le morceau.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures à emprunter (mesure de début et mesure de fin de l'emprunt).

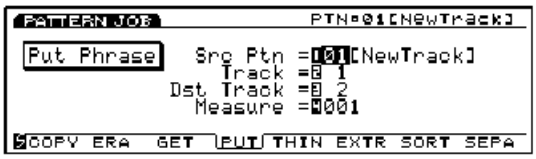
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures empruntées)

■ **Dst Track (piste de destination)**
Pour définir la piste sur laquelle sera déplacé l'emprunt.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

4. Put Phrase (Copie de phrase)

Cette opération permet de copier les données d'une piste de figure sur une piste de séquence de morceau. Les données qui se trouvaient sur la piste de destination sont effacées. La phrase est copiée sans altérations, quelle que soit l'armature.



■ **Src Ptn (Figure source)**
Pour définir le numéro de figure source qui sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 50

■ **Track (Piste source)**
Pour définir la piste qui contient la phrase qui sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Dst Track (Piste de destination)**
Pour définir la piste de séquence de morceau vers laquelle la phrase sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la mesure à partir de laquelle partira la phrase copiée (la première mesure de destination)

❑ **Réglages:** 001 ~ 999

5. Thin Out (Réduction)

Cette opération permet d'éliminer certains types d'événements autres que l'événement de note sur une partie déterminée de la piste. Le but de cette opération est de réduire le volume des données afin de libérer de la mémoire.

REMARQUE Les données ne peuvent pas être éliminées s'il y a plus de 60 unités d'horloges entre chaque événement.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée la réduction.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures (mesures de début et mesures de fin de réduction) sur lesquelles sera exécutée la réduction.

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures réduites)

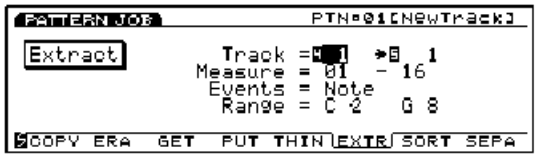
■ **Events (Evénements)**
Pour définir le type d'événement qu'il faudra réduire. Si vous sélectionnez "CC" (changement de commande), un paramètre de réglage s'ajoute pour permettre de désigner le numéro de la commande.

❑ **Réglages:** Pitch Bend, Control Change (Control numbers range from 000 ~ 127), Ch After Touch (Channel After Touch), PolyAfter Touch (Polyphonic After Touch)

6. Extract (Extraction)

Cette opération permet de déplacer toutes les données d'une portion définie d'une piste de séquenceur vers la même partie d'une autre piste de séquenceur. Après cette opération, les événements extraits ne figureront plus sur la piste source. Si l'emplacement de destination contient déjà des données, celles-ci seront mélangées avec les données d'extraction importées.

Cette opération est également utile pour effacer un type défini de données plutôt que les déplacer. Pour cela il faut désactiver la piste de destination des données extraites.



■ **Track (Piste)**
Pour sélectionner la piste à partir de laquelle les données seront extraites (source d'extraction) et la piste sur laquelle les données seront copiées (destination des extractions).

❑ **Réglages:**
Source d'Extraction: 1 ~ 8
Destination des Extractions: 1 ~ 8, off (les données extraites sont effacées)

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la portion de mesures (la mesure de début et la mesure de fin) qui sera extraite.

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures extraites)

■ **Events (Evénements)**
Pour définir le type d'événement que vous voulez extraire.

Quand vous sélectionnez un événement autre que "Sys. Exclusive" (message exclusif du système), les paramètres de plage d'événement sont ajoutés sous les autres paramètre pour permettre de définir la portion de mesures à extraire.

❑ **Réglages:** Note, Program Change, Pitch Bend, Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch) , PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch), Sys.Exclusive(System Exclusive)

■ **Event Range (Plage d'événement)**
Pour définir la plage sur laquelle vous souhaitez extraire l'événement. L'unité de valeur est différente selon l'événement sélectionné.

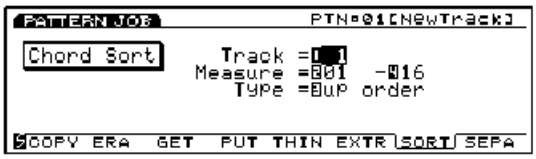
❑ **Note:** C-2 ~ G-8 (Do-2 ~ Sol 8)

❑ **Program Change, Control Change (Control number), Ch After Touch, PolyAfterTouch:** 0 ~ 127

❑ **Variations de hauteur:** -8192 ~ + 8192

7.Chord Sort (tri d'accord)

Cette opération trie les accords (événements de notes simultanées) par ordre de hauteur. Les notes sont triées de la plus aiguë à la plus grave, ou de la plus grave à la plus aiguë. Ainsi, il est possible de trier les accords qui se trouvent à l'intérieur de la portion définie d'une piste de séquence donnée. Par exemple, si les notes mi 3, do 3 et sol 3 débutent en même temps, cette fonction les classe dans l'ordre do 3, mi 3, sol 3 (si vous avez réglé sur ordre ascendant) ou sol 3, mi 3, do 3 (si vous avez réglé dans l'ordre descendant).



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle le tri des accords sera exécuté.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles les accords seront triés.

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures triées)

■ **Type**
Pour définir la façon dont les accords seront triés. Si vous sélectionnez ascendant, les accords seront triés de la note la plus basse à la note la plus aiguë, alors que si vous sélectionnez descendant , ils seront triées de la note la plus aiguë à la note la plus basse.

❑ **Réglages:** up order, down order (ascendant, descendant)

8.Chord Separate (Classement des notes d'accord)

Cette opération sert à classer les notes de l'accord selon un certain intervalle (à l'intérieur de la portion définie d'une piste de séquence donnée). Par exemple, si vous sélectionnerez 30 unités d'horloges, un accord composé des notes do 3, mi 3 et sol 3 sera décomposé de la manière suivante: la note do 3, (en respectant la synchronisation originale de l'accord) est jouée, suivie après 30 cycles d'horloge de la note mi 3, puis après encore une fois 30 cycles d'horloge de la note sol 3. Cette opération, qui permet de séparer facilement les accords, est très utile pour simuler des accords de guitare par exemple.

REMARQUE Il n'est pas possible d'espacer les accords au-delà des limites de la mesure suivante ou de l'accord suivant.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle les accords seront classés.

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ **Measure (Mesure)**
pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles les accords seront classés.

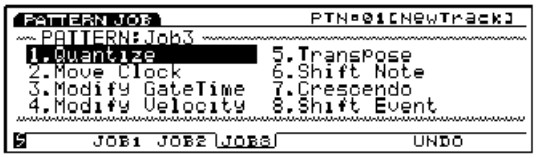
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures classées)

■ **Clock (Horloge)**
pour définir le nombre de cycles d'horloges insérés entre deux notes adjacentes.

❑ **Réglages:** 1 ~ 999

[F4]: JOB3

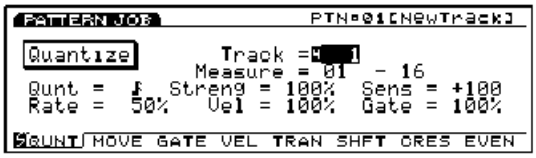
Pour afficher le menu de JOB3 appuyez sur la touche [F4] (JOB3). Huit opérations différentes peuvent être exécutées sur les événements de notes d'une piste donnée.



1. Quantize (corrige la mise en place des notes à l'intérieur d'une portion donnée.)
2. Move Clock (déplace tous les événements selon une valeur donnée.)
3. Modify GateTime (modifie le temps de fermeture de la note (sa longueur) dans une partie donnée.)
4. Modify Velocity (modifie la vélocité des notes à l'intérieur d'une partie donnée.)
5. Transpose (Transpose toutes les notes au-dessus d'une hauteur définie)
6. Shift Note (Remplace toutes les occurances d'une note définie par des données spécifiées, au-dessus d'une hauteur définie.)
7. Crescendo (augmente ou diminue progressivement la vélocité des notes au-delà d'une plage définie.)
8. Shift Event (modifie un événement par un autre au-delà d'une plage définie.)

1. Quantize (Quantification)

Cette opération permet de quantifier les événements de notes dans une portion définie de la piste sélectionnée. Elle est utile pour corriger la mise en place d'une performance que vous avez enregistrée en temps réel par exemple.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 212, Quantification du mode opérations sur les morceaux.

■ **Track (Piste)**

❑ **Réglages:** 1 ~ 8, all

■ **Measure (Mesure)**

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures de quantification)

■ **Qunt (Valeur de quantification)**

❑ **Réglages:** 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯𝅝, 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮𝅝, ♪ , ♩𝅝, ♩ , ♪+𝅘𝅥𝅯𝅝 , ♪+𝅘𝅥𝅮𝅝

■ Streng (Amplitude de quantification)

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 %

■ Sens (Sensibilité de quantification)

❑ **Réglages:** -100 % ~ + 000 % ~ + 100 %

■ Rate (Taux de Swing)

❑ **Réglages:**
Pour une valeur de quantification de ♩ , ♪ , 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅰 :
50 % ~ 75 %
Pour une valeur de quantification de ♩𝄾, ♪𝄾, 𝅘𝅥𝅯𝄾:
66 % ~ 83 %
Pour une valeur de quantification de ♪+♪𝄾 ou 𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅯𝄾 :
50 % ~ 66 %

■ Vel (Vélocité du Swing)

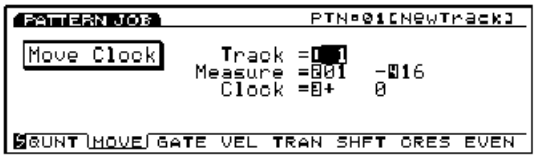
❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

■ Gate (Temps de fermeture du Swing)

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

2. Move Clock (Déplacement de l'horloge)

Cette opération permet de décaler toutes les données de la portion définie d'une piste de séquence donnée par unité d'horloge. Avec cette fonction, les événements ne sont jamais déplacés avant le point de départ ou après le point d'arrêt de la section définie ; tout événement qui sera déplacé au-delà de ces points sera replacé au début ou à la fin de la section.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 214, Déplacement de l'horloge au mode opérations sur les morceaux.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ Measure (Mesure)

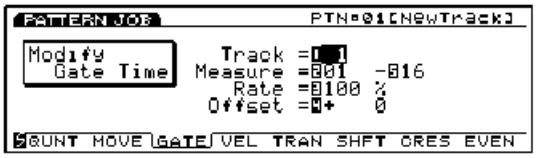
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures)

■ Clock(Horloge)

❑ **Réglages:** -9999 ~ + 0 ~ + 9999

3. Modify GateTime (Modification du temps de fermeture)

Cette opération sert à modifier le temps de fermeture des notes à l'intérieur d'un intervalle défini. Le temps de fermeture correspond à l'espace de temps pendant lequel une note est maintenue. Le temps de fermeture des voix fortes (tenues) correspond à la durée réelle de reproduction. Il se modifie à partir de deux paramètres: le taux et la compensation.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 215, Modification du temps de fermeture au mode opérations sur les morceaux.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesure)

■ Rate (Taux)

❑ **Réglages:** 000 % ~ 100 % ~ 200 %

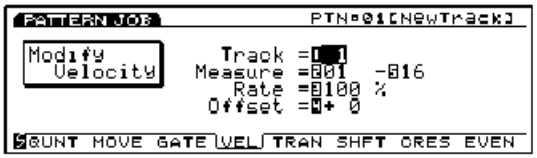
■ Offset (Compensation)

❑ **Réglages:** -9999 + ~ 0 ~ + 9999

4. Modify Velocity (Modification de la Vélocité)

Cette opération permet de modifier la vélocité des notes d'une gamme définie. La vélocité signifie l'intensité avec laquelle les notes sont jouées au clavier. Elle se modifie à partir de deux paramètres: le taux et la compensation.

REMARQUE Le volume diffère selon les paramètres de vélocité attribués à la voix sélectionnée au mode édition des voix.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 216, Modification de la vélocité au mode opérations sur les morceaux.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernières mesures)

■ Rate (Taux)

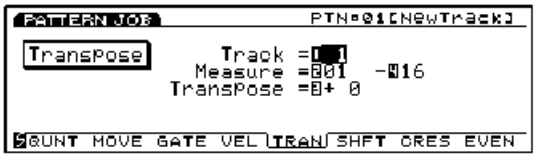
❑ **Réglages:** 000 % ~ 100 % ~ 200 %

■ Offset (Compensation)

❑ **Réglages:** -99 ~ +0 ~ +99

5. Transpose (Transposition)

Cette opération permet de transposer toutes les notes d'une portion définie de la piste sélectionnée par intervalles de demi-tons.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 217, Transpose au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ Measure (Mesure)

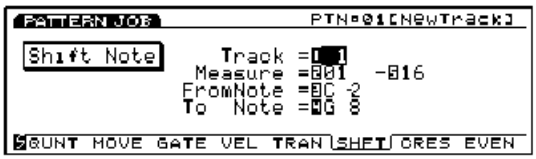
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures de transposition)

■ Transpose (Transposition)

❑ **Réglages:** -99 ~ +0 ~ +99

6. Shift Note (Décalage des notes)

Cette opération permet de remplacer toutes les notes d'une hauteur spécifiée (à l'intérieur d'un morceau défini de la piste sélectionnée) par des notes d'une autre hauteur de son.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 217, Décalage des notes au mode opérations sur les morceaux.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures décalées)

■ FromNote (note source)

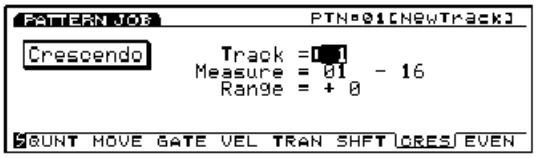
❑ **Réglages:** C-2 ~ C8 (Do-2 ~ Sol 8)

■ ToNote (note de destination)

❑ **Réglages:** C-2 ~ C8 (Do-2 ~ Sol 8)

7. Crescendo

Cette opération permet de diminuer ou d'augmenter progressivement le volume d'un morceau. Le crescendo (augmentation) ou le diminuendo (diminution) s'obtient en modifiant progressivement la vélocité d'une partie définie de la plage sélectionnée.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 217, Crescendo au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ Measure (Mesure)

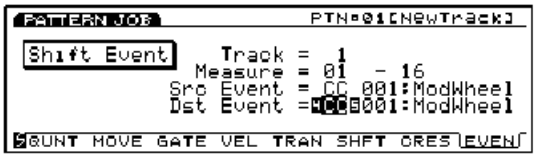
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures du crescendo)

■ Range (Plage)

❑ **Réglages:** -99 ~ +0 ~ +99

8. Shift Event (changement de type d'événement)

Cette opération consiste à remplacer tous les éléments d'un événement donné (à l'intérieur d'une partie définie de la piste sélectionnée) par un autre type d'événement.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 218, Shift Event au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 8

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures du changement d'événement)

■ Src Event (Evénement Source)

❑ **Réglages:** Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: note numbers), Note (Vel: velocity values of each note)

■ Dst Event (Evénement de Destination)

Pour définir l'événement qui remplacera l'événement source.

❑ **Réglages:** Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: the data change of the source event will be replaced with note numbers with the fixed velocity 64 and fixed gate time 108), Note (Vel: the data change of the source event will be replaced with velocities with the fixed pitch C3 and fixed gate time 108).

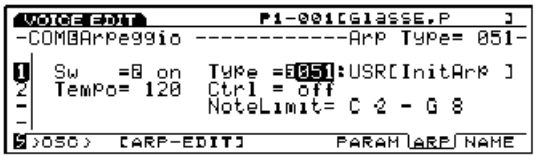
[F7]: UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)

La fonction Annuler/Rétablir est assignée à la touche [F7]. La fonction Undo annule les opérations effectuées lors de la toute dernière session d'enregistrement ou d'édition, ou lors des dernières opérations et restaure les données telles qu'elles étaient enregistrées. La fonction Redo, qui annule la fonction Undo et rétablit les modifications, n'est active que si les données ont été annulées. Si par exemple vous exécutez une opération sans vous en rendre compte, ou si vous faites une erreur au cours d'un enregistrement ou d'une édition, cette fonction sera très pratique pour restaurer les données importantes que vous ne voulez pas perdre.

REMARQUE Pour plus de renseignements sur la fonction Undo/Redo, voir page 218.

Arpeggio Mode

Quand vous sélectionnez le type d'arpège utilisateur au sous menu ARP (arpège) de COM (commun) du mode Voice Edit (ou ARP de COM du mode Performance Edit) la fonction [ARP-EDIT] est assignée à la touche [F3] ([F5]. Pour passer en mode arpège appuyez sur [F3] (ou [F5] en mode Performance Edit).



Pour sortir du mode Arpeggio et revenir au mode Voice Edit (ou en mode Performance Edit) appuyez sur [EXIT].

REMARQUE A partir du mode reproduction des voix (ou reproduction des mémoires d'exécution) il est également possible d'ouvrir la page d'écran du mode arpège avec la touche [ARPEGGIO] du panneau.

REMARQUE Les fonctions [ARPEGGIO] sont activées ou désactivées à partir du mode Voice, du mode Performance ou du mode Song Play.

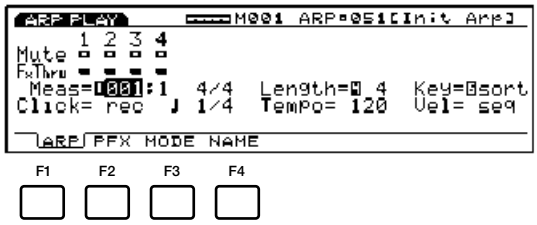
Arpeggio Mode screen (page d'écran du mode arpège)

Cette page d'écran ne s'affiche qu'avec les figures d'arpège "utilisateurs", c'est-à-dire personnalisées. Les fonctions qu'elle présente permettent d'écouter piste par piste les données de séquence d'arpèges enregistrées et d'éditer tous les paramètres y compris les effets pour reproduction. A partir de cette page d'écran il est possible de passer en mode Arpeggio Record pour enregistrer des arpèges personnalisées (50 au maximum). Sauvegardez les séquences d'arpège sur disquette pour pouvoir les classer plus facilement et les avoir à portée de main chaque fois que vous voudrez les utiliser.

REMARQUE Des renseignements complémentaires concernant l'arpègement sont donnés à la page 61.

REMARQUE Si vous souhaitez créer des arpèges identiques à ceux qui existent dans la liste des arpèges préenregistrés, il faut passer en mode Arpeggio Job (page 249) pour copier les arpèges préenregistrés puis les éditer à votre convenance soit sur la même page d'écran soit en mode Arpeggio Edit (page 247).

Sous la page d'écran du mode arpège le menu suivant s'affiche. Ce mode comporte quatre sous menus.

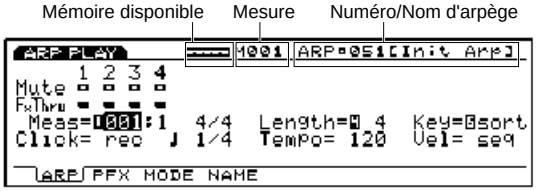


[F1]: ARP (Paramètres liés à la reproduction des arpèges)
[F2]: PFX (Paramètre liés au effets pour reproduction)
[F3]: MODE (Paramètres liés au mode sonore de chaque piste d'arpège)
[F4]: NAME (Attribution d'un nom aux arpèges)

REMARQUE Le séquenceur de l'arpégiateur ne reconnait pas les messages de changement de programme ou d'exclusivité du système.

[F1]: ARP(Arpèges)

Ces paramètres servent à activer ou désactiver les fonctions du silencieux (Mute) et la dérivation des effets pour reproduction (Play Effects Thru) de chaque piste d'arpège (pistes 1-4). Vous pouvez ainsi écouter le contenu des arpèges utilisateurs et les confirmer.



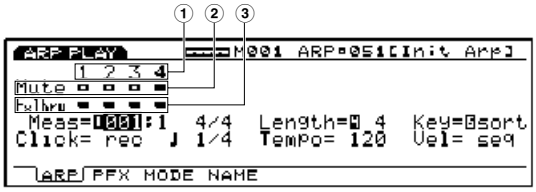
■ **Remaining Memory (mémoire disponible)**
Le graphique sous forme de barres indique la mémoire disponible pour l'enregistrement, ou encore la mémoire disponible sur le séquenceur interne. Elle est commune à toutes les fonctions internes du séquenceur, aux morceaux, aux figures et à l'arpégiateur.

■ **Measure/ARP (Nom du type d'arpège)**
Le nom de l'arpège et le nombre de mesures qu'elle contient s'affichent. Ces éléments ne sont pas modifiables.

REMARQUE Avant d'afficher le mode arpège (Arpeggio) il faut sélectionner le type d'arpège que vous souhaitez enregistrer, reproduire ou éditer à partir du menu "USR" 051 ~ 100 du menu ARP, COM, mode Voice/Performance Edit.

Track Section (Portion de piste)

Ces paramètres servent à activer ou désactiver les fonctions de silencieux et la dérivation des effets pour reproduction sur chaque piste pendant le playback des arpèges.



■ ① Track Number (numéro de piste)

Un arpège comporte de 1 à 4 pistes de séquences. Le numéro des pistes enregistrées ou qui contiennent des données est marqué (pavé noir).

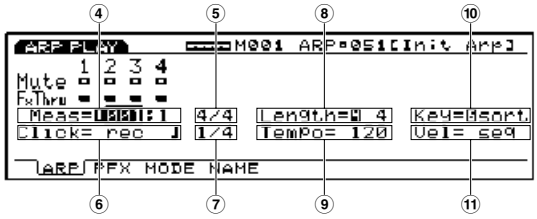
■ ② Mute (Silencieux)

Pour activer ou désactiver le silencieux sur une piste, il faut déplacer le curseur sur la ligne Mute et tourner la molette DATA ou [INC]/[DEC] sur “on” ou sur “off.” Lorsque le silencieux est activé, la piste sélectionnée est étouffée et le son provisoirement coupé. Lorsque le silencieux est désactivé, seul le contour du pavé s’affiche indiquant que le silencieux est annulé et que le son passe à nouveau.

■ ③ Play Effects Thru (Dérivation des effets pour la reproduction)

Pour régler la dérivation des effets pour la reproduction d’une piste (FX Thru), il faut déplacer le curseur sur la ligne FX Thru et la molette DATA ou [INC]/[DEC] sur “on” ou sur “off.” Le pavé noir que nous voyons sur l’écran indique que la fonction dérivation des effets pour reproduction est activée et que les effets sont alors provisoirement dérivés. Lorsque la fonction est désactivée, seul le contour du pavé est affiché, la fonction FX Thru est annulée et les effets passent à nouveau.

REMARQUE Pour sélectionner directement une piste lorsque le curseur est sur Mute ou sur FxThru, appuyez sur la touche correspondante TRACK [1 ~ 4] du panneau (uniquement sur les modèles EX5/7). Vous pouvez directement activer ou désactiver le Mute ou le FxThru avec la touche [F1] ARP tout en appuyant sur la touche de piste [1 à 4] voulue ; le curseur doit être sur la ligne Mute ou FxThru.



■ ④ Meas (Mesure)

Pour indiquer le nombre de mesures et de battements de l’arpège sélectionnée. Le réglage peut être effectué mesure par mesure.

❑ **Réglages:** les réglages diffèrent en fonction de la longueur de l’arpège (001 ~ 016).

REMARQUE Pour revenir en arrière ou avancer rapidement d’un numéro à l’autre vous pouvez utiliser les touches [REW] et [FWD] du séquenceur. La touche [TOP] sera utilisée pour revenir à la première mesure de l’arpège.

■ ⑤ Time Signature (Armatures)

Indique les fractions de mesure (armature) d’un arpège. L’armature se règle à partir du mode enregistrement des arpèges (page 245).

■ ⑥ Click (mode métronome)

Pour sélectionner un des quatre modes sonores du métronome (click): “off” (désactivé), “rec” (audible pendant l’enregistrement), “play” (audible pendant la reproduction et l’enregistrement) et “all” (audible en permanence). Ces fonctions sont pratiques pour garder la mesure quand vous jouez sur scène ou enregistrez en studio.

❑ **Réglages:** off (désactivé), rec (enregistrement), play (reproduction), all (permanent)

■ ⑦ Click (Métronome) Beat (Battement)

Pour définir le temps (note) sur lequel le battement du métronome sera appliqué.

❑ **Réglages:** 1/4, 1/8, 1/16

■ ⑧ Length (longueur)

Pour définir la longueur de l’arpège en nombre de mesures. Vous pouvez définir ici la longueur de l’arpège, laquelle déterminera la longueur de la boucle reproduite. Par exemple une séquence de huit mesures réglée sur le paramètre de longueur “4”, sera reproduite à partir de la fin de la quatrième mesure, puis ramenée à la première mesure et reproduite à partir de la première mesure jusqu’à la quatrième de façon répétitive (en boucle).

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

■ ⑨ Tempo

Pour définir le tempo de l’arpège reproduit.

❑ **Réglages:** 30 ~ 250

■ ⑩ Key (touche)

Pour définir le mode clavier, c'est à dire activer les arpèges lorsque les notes sont jouées au clavier (enfoncement des touches). Les modes suivants sont disponibles:

❑ **Réglages:**

sort:
Les arpèges sont joués en ordre ascendant (des graves aux aigüs).

thru:
Les arpèges sont joués dans l'ordre d'enfoncement des touches.

drct(direct):
Les notes sont reproduites telles qu'elles sont jouées au clavier. Les modifications de commande telles que l'éclat (cutoff) ou le panoramique des données de séquence seront automatiquement reproduites lorsque l'arpège sera reproduit.

REMARQUE Quand vous sélectionnez "sort" ou "thru" l'ordre de reproduction des notes dépend des paramètres de données de séquence et du mode sélectionné.

■ ⑪ Vel(Vélocité)

Pour définir la vélocité des arpèges reproduites. Deux modes sont disponibles:

❑ **Réglages:**

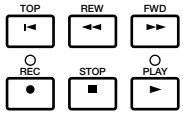
seq(séquence):
Pour définir la vélocité préréglée pour les données de séquence d'arpège.

thru:
Pour définir la vélocité des notes réellement jouées au clavier.

Écoute des arpèges

Si vous voulez écouter uniquement les données de séquence d'arpège, utilisez les touches séquenceur du panneau. Pour faire démarrer l'arpège appuyez sur [PLAY]. L'arpège est reproduite sans arrêt jusqu'à ce que la touche [STOP] soit sollicitée.

Pour écouter les données d'une séquence d'arpège avec plusieurs paramètres, y compris les effets pour la reproduction, jouez au clavier. L'arpégiateur sera activé avec les réglages tels que le tempo, la longueur, etc.



[TOP]: Ramène l'arpège sur la première mesure.

[REW]: (Rembobinage): Recule rapidement dans l'ordre décroissant des numéros de mesures d'arpège.

[FWD]: (Avance rapide): Avance rapidement dans l'ordre croissant des numéros de mesure d'arpège.

[REC]: (Enregistrement): Pour passer en mode d'enregistrement d'arpège.

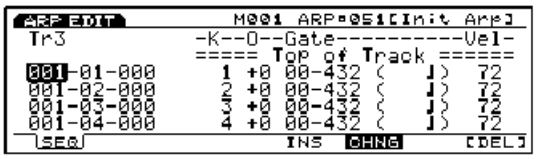
[STOP]: Arrêt de la reproduction.

[PLAY]: Démarrage de la reproduction.

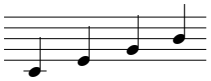
Arpèges joués comme accords

L'arpégiateur reproduit les notes (hauteurs de son) jouées au clavier d'une certaine manière et dans un certain ordre en fonction des données de séquence préenregistrées. Alors que les hauteurs de son des morceaux et des figures sont représentées par des notes et des numéros de notes MIDI (par exemple Do 3, 60), celles des arpèges sont représentées par des numéros de touches (1 ~ 12 dans une octave) et par des numéros d'octaves.

Imaginons par exemple les données d'une séquence qui reproduit les notes selon un intervalle égale à une noire.



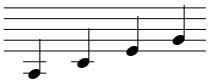
Dans ce cas, lorsque vous jouez Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 au clavier par exemple, les numéros de touches sont automatiquement assignés à chaque note jouée au clavier dans l'ordre ascendant.



Touche	1	2	3	4
Note	Do3	Mi3	Sol3	Si3

Etant donné que les données de séquence sont programmées pour être reproduites dans l'ordre ci-dessus (de la touche numéro 1, 2, 3, à 4) dans l'intervalle d'une noire, les notes Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 seront reproduites en séquence.

Ensuite, si vous jouez La 2, Do 3, Mi 3 et Sol 3, les numéros de touches sont automatiquement assignés à chaque note jouée au clavier dans l'ordre ascendant.



Touche	1	2	3	4
Note	La2	Do3	Mi3	Sol3

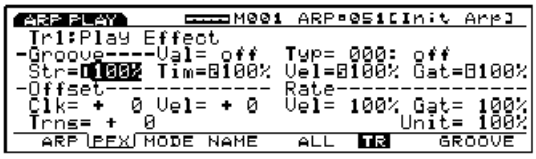
Etant donné que les données de séquence sont programmées pour être reproduites dans l'ordre ci-dessus (de la touche numéro 1, 2, 3, à 4) dans l'intervalle d'une noire, les notes La 2, Do 3, Mi 3, et Sol 3 seront reproduites en séquence.

Ainsi, les hauteurs de sons (notes) jouées au clavier sont assignées à des numéros de touche en fonction des données de séquence de l'arpège.

[F2]: PFX (Effets pour reproduction)

Ces paramètres concernent les effets pour les reproductions. Cette fonction permet de régler provisoirement la vélocité (intensité) et la mise en place des notes MIDI. Vous pouvez modifier le groove (expression rythmique) de la reproduction sans altérer les données originales. Vous pouvez également appliquer différentes expressions rythmiques à une figure à l'aide des 100 différents modèles préenregistrés ou créer vos propres modèles. Vous pouvez assigner des effets différents pour la reproduction de chaque piste.

Pour faire apparaître la page d'écran PFX, appuyez sur [F2]. Les fonctions [F5] (All), [F6] (TR) et [F8] (GROOVE) s'ajoutent sur la page d'écran. Pour ouvrir la page d'écran des modèles de groove, appuyez sur la touche [F8] ; vous pouvez à partir de cette page créer vos propres modèles d'expression rythmique et vérifier le contenu des modèles préenregistrés.



Etapes de configuration des effets pour la reproduction

❶ Démarrer la reproduction des arpèges à partir de la touche [START] du panneau.

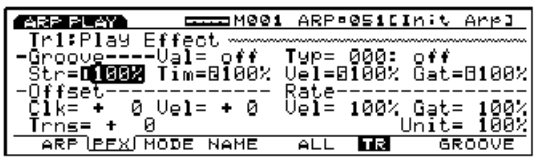
REMARQUE Vous pouvez aussi utiliser le clavier pour écouter les arpèges (EX5/7). Appuyez sur le touche [ARPEGGIO] du panneau pour activer l'arpégiateur (ou positionnez le commutateur de paramètre de la page d'écran ARP sur "on") puis sélectionnez l'écran des effets pour reproduction.

Jouez au clavier pour activer l'arpégiateur.

REMARQUE Vous pouvez régler les effets pour reproduction soit lorsque l'arpégiateur est arrêté ou soit en temps réel (pendant la reproduction d'un arpège). Vous pouvez ainsi vérifier et écouter l'effet produit à chaque réglage.

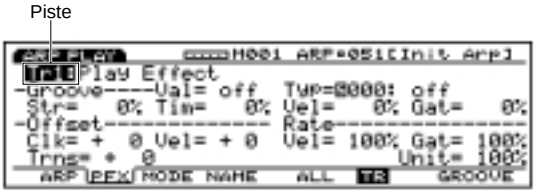
❷ Sélection [F5] ALL (toutes les pistes) ou [F6] TR (chaque piste).

Appuyez sur [F5] pour sélectionner ALL (toutes les pistes) et envoyer les effets de reproduction sur toutes les pistes. Par ailleurs, si vous prévoyez des effets différents pour chaque piste, appuyez sur [F6] pour sélectionner le mode TR (chaque piste).



❸ Sélection de la piste sur laquelle vous voulez envoyer les effets pour la reproduction.

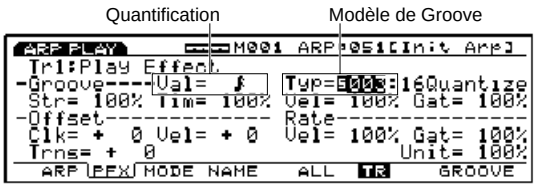
Si vous avez sélectionné l'option TR (chaque piste) à l'étape ❷, marquez une des quatre piste's Tr 1 ~ 4.



REMARQUE Cette étape n'est pas nécessaire si vous avez choisi d'attribuer les effets à toutes les pistes (ALL) à l'étape ❷ ci-dessus.

❹ Sélection d'un modèle d'expression rythmique.

Amenez le curseur sur Type pour sélectionner un modèle d'expression rythmique. Si vous sélectionnez un modèle utilisateur, déplacez le curseur sur Val (Valeur) pour sélectionner une valeur de quantification.



REMARQUE Sur les modèles d'expression rythmique préenregistrés 1 ~ 100 les valeurs de quantification peuvent être vérifiées mais non modifiées.

❺ Définition des autres paramètres.

Définissez les paramètres nécessaires.

❻ Définition des effets pour la reproduction des autres pistes.

Répétez les étapes ❷ ~ ❺ pour définir les paramètres de configuration des effets pour la reproduction de toutes les pistes que vous souhaitez utiliser.

La plupart des paramètres sont identiques à ceux de la page d'écran PFX (effets pour reproduction) du mode Song Play. Par conséquent nous n'indiquerons ici que les paramètres qui diffèrent. Pour plus de renseignements, voir page 187.

Le paramètre Unit s'ajoute à la page d'écran PFX.

■ **Unit (unité)**

Permet d'allonger ou de raccourcir la durée de reproduction de chaque piste. Par exemple, si vous réglez sur une durée de reproduction de 200 %, la séquence durera deux fois plus de temps et donc le tempo sera deux fois plus lent. Inversement, si vous réglez la séquence à 50 %, la durée de reproduction sera réduite de moitié et le tempo sera deux fois plus rapide. Réglé sur 100 %, la durée n'est pas modifiée. Le fait de pouvoir modifier les données de séquence de chaque piste au niveau de la vitesse vous permet de créer des rythmes originaux tels que les polyrythmes par exemple.

❑ **Réglages:** 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

[F8]: GROOVE (modèle de groove ou modèle d'expression rythmique)

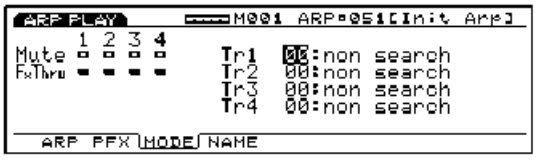
Pour afficher la page d'écran Groove, il faut appuyer sur la touche [F8] (GROOVE). A partir de cette page d'écran vous pouvez créer des modèles d'expression rythmique utilisateurs, c'est-à-dire personnalisés, ou vérifier le contenu des modèles préenregistrés. La fonction COPY [F6] s'ajoute également à l'écran.

Les modèles d'expression rythmique permettent de modifier instantanément la mise en place des données de la séquence avec les effets de reproduction et d'ajouter un motif d'expression rythmique à l'arpège que vous utilisez. Vous pouvez copier un des 100 types de modèles d'expression rythmique préenregistrés et effectuer les réglages nécessaires sur ces modèles afin d'obtenir un modèle personnalisé. Vous pouvez aussi partir de zéro et créer vos propres modèles en définissant vous-même l'ensemble des paramètres.

L'ensemble des paramètres de la page d'écran GROOVE et des réglages utilisés pour les pistes d'arpèges (pistes1 ~ 4) sont les mêmes que ceux qui ont été donnés pour la page d'écran GROOVE du mode Song Play. Pour plus de renseignements, voir page 190.

[F3]: MODE

Pour définir le mode sonore de chaque piste d'arpège.



Track Section (Portion de piste)

Ces paramètres servent à activer ou désactiver le silencieux et la dérivation des effets pour la reproduction de chaque piste au cours de l'audition des arpèges. Cette fonction est identique à celle de la page d'écran ARP.

■ **Mode**

Pour définir le mode sonore des pistes d'arpèges 1 ~ 4. Quand vous jouez au clavier, les notes de l'arpège sont reproduites selon les règles propres à chaque mode sélectionné. Cette fonction comporte 17 modes:

Chaque mode est expliqué en partant de l'hypothèse que le mode "sort" (Tri) a été sélectionné (page 240).

Données de séquence (exemple)

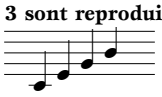
Emplacement	Numéro de touche	Numéro d'octave	Temps de fermeture	Vélocité
001-01-000	1	+0	00-432	72
001-02-000	2	+0	00-432	72
001-03-000	3	+0	00-432	72
001-04-000	4	+0	00-432	72

❑ **Réglages:** Voir ci-dessous.

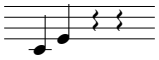
00: non search (pas de recherche)

Les notes (hauteurs de son) qui correspondent aux données de la séquence d'arpège ne seront pas reproduites si elles ne sont pas jouées au clavier.

Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 sont reproduites dans l'ordre.



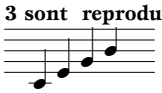
Do 3 et Mi 3 sont reproduites dans l'ordre.



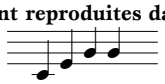
01:search low (recherche vers le bas)

Les notes qui se rapprochent le plus des hauteurs de son qui correspondent aux données de la séquence d'arpège seront détectées et reproduites quand elles ne sont pas jouées au clavier.

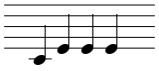
Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 sont reproduites dans l'ordre.



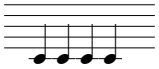
Do 3, Mi 3 et Sol 3 sont reproduites dans l'ordre.



Do 3 et Mi 3 sont reproduites dans l'ordre.



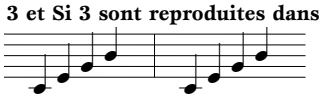
Do 3 est reproduite.



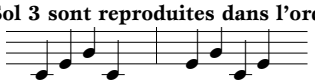
Avec les modes qui suivent, les arpèges sont reproduitent en fonction de la hauteur de son de leur séquence. Des accords arpégés typiques seront constitués selon les notes jouées au clavier et la mise en place des séquences.

02:note up 1oct (note augmentée d'une octave):
L'accord (la phrase) joué au clavier est augmenté d'une octave.

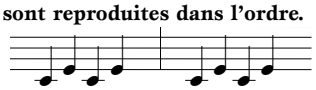
Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 sont reproduites dans l'ordre.



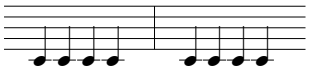
Do 3, Mi 3 et Sol 3 sont reproduites dans l'ordre.



Do 3 et Mi E3 sont reproduites dans l'ordre.

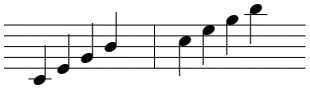


Do 3 est reproduite.

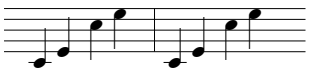


03:note up 2oct (note augmentée de 2 octaves):
L'accord (phrase) est augmenté de deux octaves.

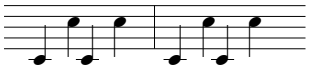
Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 sont reproduites dans l'ordre



Do 3 et Mi 3 sont reproduites dans l'ordre.



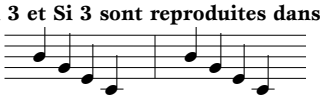
Do 3 est reproduite.



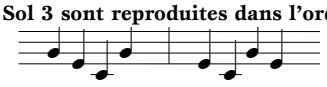
04:note up 4oct (note augmentée de 4 octaves):
L'accord (phrase) est augmenté de quatre octaves.

05:note down 1oct (note diminuée d'une octave):
L'accord (phrase) est diminué d'une octave.

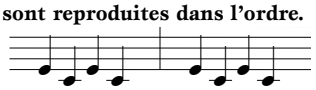
Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 sont reproduites dans l'ordre.



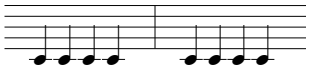
Do 3, Mi 3 et Sol 3 sont reproduites dans l'ordre.



Do 3 et Mi E3 sont reproduites dans l'ordre.



Do 3 est reproduite.

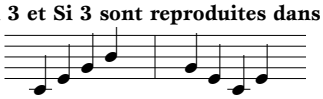


06:note down 2oct(note diminuée de 2 octaves):
L'accord (phrase) est diminué de deux octaves.

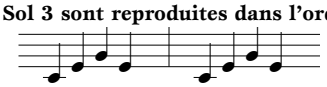
07:note down 4oct(note diminuée de 4 octaves):
L'accord (phrase) est diminué de quaatre octaves.

08:alternate1 1oct (alternance 1 de 1 octave):
L'accord (phrase) est augmenté d'une octave puis diminué.

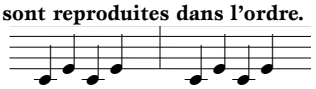
Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 sont reproduites dans l'ordre.



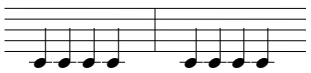
Do 3, Mi 3 et Sol 3 sont reproduites dans l'ordre.



Do 3 et Mi E3 sont reproduites dans l'ordre.



Do 3 est reproduite.

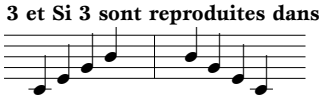


09:alternate1 2oct(alternance 1 2 octaves):
L'accord (phrase) est augmenté de deux octaves puis diminué.

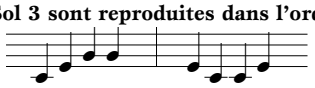
10:alternate1 4oct(alternance 1 4 octaves):
L'accord (phrase) est augmenté de quatre octaves puis diminué.

11:alternate2 1oct (alternance 2 1 octave): L'accord (phrase) est augmenté d'une octave, puis diminué jusqu'à la note la plus grave. Résultat légèrement différent de celui obtenu en 08 ci-dessus.

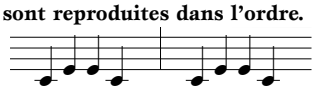
Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 sont reproduites dans l'ordre.



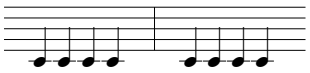
Do 3, Mi 3 et Sol 3 sont reproduites dans l'ordre.



Do 3 et Mi E3 sont reproduites dans l'ordre.



Do 3 est reproduite.



12:alternate2 2oct(alternance 2 2 octaves): L'accord (phrase) est augmentée de deux octaves, puis diminué. Résultat légèrement différent de celui obtenu en 09 ci-dessus.

13:alternate2 4oct(alternance 2 4 octaves): L'accord (phrase) est augmenté de quatre octaves, puis diminué. Résultat légèrement différent de celui obtenu en 10 ci-dessus.

14:random 1oct (aléatoire 1 octave): Déplacement au hasard vers le haut ou vers le bas à l'intérieur d'une octave, selon l'accord (phrase).

15:random 2oct (aléatoire 2 octaves): Déplacement au hasard vers le haut ou vers le bas à l'intérieur de deux octaves, selon l'accord (phrase).

16:random 4oct (aléatoire 4 octaves): Déplacement au hasard vers le haut et vers le bas à l'intérieur de quatre octaves, selon l'accord (phrase).

REMARQUE Une grande variété de phrases rythmiques peuvent être créées en fonction du contenu des données de séquence enregistrées.

Arpèges joués comme accords

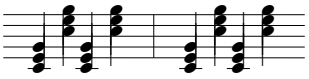
Les données d'une séquence d'arpèges peuvent contenir des accords, plusieurs notes au même emplacement (au même moment).

Données de séquence (exemple)

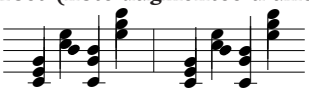
Emplacement	Numéro de touche	Numéro d'octave	Temps de fermeture	Vélocité
001-01-000	1	+0	00-432	72
001-01-000	2	+0	00-432	72
001-01-000	3	+0	00-432	72
001-02-000	1	+1	00-432	72
001-02-000	2	+1	00-432	72
001-02-000	3	+1	00-432	72
001-03-000	1	+0	00-432	72
001-03-000	2	+0	00-432	72
001-03-000	3	+0	00-432	72
001-04-000	1	+1	00-432	72
001-04-000	2	+1	00-432	72
001-04-000	3	+1	00-432	72

Dans ce cas, lorsque vous jouez les notes Do 3, Mi 3, Sol 3 et Si 3 dans cet ordre au clavier, l'arpège reproduit sera apparenté à un accord. Il sera différent selon le mode sélectionné ci-après.

Sequence data (Données de séquence)
00:non search (pas de recherche)
01:search low (recherche vers le bas)



02:note up 1oct (note augmentée d'une octave)



[F4]: NAME(Nom du type d'arpège)

Vous permet de donner un nom de huit lettres et /ou chiffres maximum aux arpèges.



REMARQUE Le procédé d'attribution des noms aux arpèges est le même que pour l'attribution des noms aux morceaux. Voir page 192.

Arpeggio Record Mode (mode enregistrement des arpèges)

Il existe deux formes d'enregistrement des arpèges, l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement pas-à-pas. Les deux méthodes comportent en outre un certain nombre de fonctions liées à l'enregistrement. Par ailleurs, la mémoire interne a une capacité de cinquante arpèges maximum. Vous pourrez sauvegarder sur disquette les arpèges que vous avez créées ou enregistrées afin de les avoir à portée de main chaque fois que vous voudrez les utiliser.

Enregistrement en temps réel: Exactement comme pour un enregistrement multipistes, l'arpège est enregistrée à mesure que vous la jouez. Etant donné qu'elle est enregistrée exactement comme elle est jouée, les nuances et la sensibilité de l'enregistrement sont fidèlement retransmises.

Enregistrement pas-à-pas: L'enregistrement pas-à-pas consiste à enregistrer chaque note séparément exactement comme lorsqu'on écrit de la musique sur une partition. Vous pouvez ainsi suivre chaque temps sur la page d'écran à mesure que vous avancez. Ce type d'enregistrement est donc parfait pour programmer les phrases ou les lignes de basse qui se répètent ou exigent une grande précision.

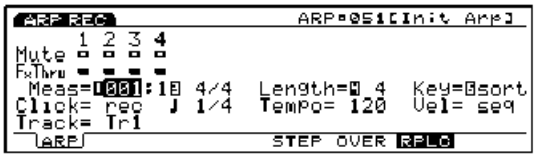
L'arpégiateur utilisera ses données de séquence comme figure de base. Un arpège se compose de quatre pistes. Les pistes d'arpèges, les pistes de figures, et les pistes de morceaux se partagent 16 parties identiques du générateur de son. Les canaux MIDI de chaque piste d'arpèges se définissent respectivement au paramètre de configuration des voix Arp CH (canal arpège) du mode Voice et au menu COM du mode Performance (mémoire d'exécution).

REMARQUE Le séquenceur de l'arpégiateur ne reconnait pas les messages de changement de programme ou d'exclusivité du système.

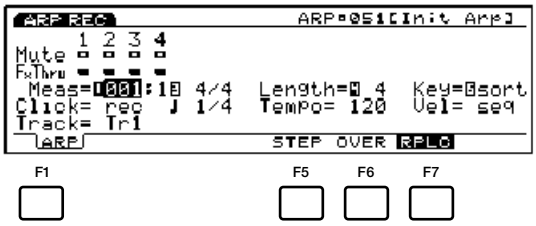
Comment passer en mode enregistrement des arpèges.

En mode Arpeggio, appuyez sur la touche [REC] (enregistrement) du séquenceur. Le témoin [REC] s'allume pour indiquer que le mode Arpeggio Record est engagé et est en standby.

Pour revenir au mode Arpeggio, appuyez une autre fois sur [REC] ou sur [STOP].



En mode Arpeggio Record, les menus ci-dessous s'affichent sur la page d'écran. Il y a quatre menus d'enregistrement des arpèges.



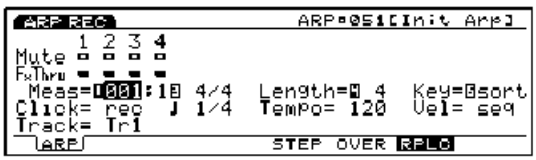
[F1]: ARP (Paramètres d'enregistrement des arpèges)

Mode enregistrement
[F5]: STEP (Sélection de l'enregistrement pas-à-pas)
[F6]: OVER (Sélection de l'enregistrement en surimpresssion)
[F7]: RPLC (Sélection de l'enregistrement par remplacement)

[F1]:ARP (Arpèges)

L'enregistrement des arpèges implique le réglage de différents paramètres tels que la sélection de la piste d'enregistrement, le réglage de l'armature et du tempo, etc. De plus, les fonctions silencieux et effets de reproduction peuvent être activées ou désactivées pour chaque piste de reproduction (pistes 1 ~ 4).

La plupart des paramètres sont déjà présentés à la page d'écran du Mode Arpeggio (page 238). Seuls les paramètres qui diffèrent seront expliqués ici.



■ **Meas(Mesure)**
Pour définir le numéro de la mesure sur laquelle commence l'enregistrement à l'aide des touches de séquenceur (il n'est pas possible d'avoir recours au curseur).

❑ **Réglages:** 001 ~ 016

■ **Time signature (Armature)**
Pour définir l'armature d'un arpège.

❑ **Réglages:** 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16

REMARQUE Vous pourrez modifier l'armature après l'enregistrement.

■ **Track (Piste)**
Pour sélectionner la piste d'enregistrement. Vous pouvez également sélectionner les pistes 1 ~ 4 à l'aide des touches TRACK [1 ~ 4] (uniquement les modèles EX5/7).

❑ **Réglages:**Tr1 ~ 4(pistes 1 ~ 4)

REMARQUE Les pistes d'arpèges 1 ~ 4 sont situées sur la même ligne en haut de la page d'écran.

Recording Mode (Mode d'enregistrement)

En mode Arpeggio Record les différentes méthodes d'enregistrement ont été assignés aux touches [F3] et [F5] ~ [F7].

[F5]: STEP (enregistrement pas-à-pas)

Pour activer ou désactiver le mode enregistrement pas-à-pas. Appuyez sur [F5] pour activer le mode d'enregistrement pas à pas ; STEP apparaît dans un pavé noir. Vous pouvez à ce moment-là programmer les notes une par une. Appuyez sur [F6] ~ [F7] pour annuler le mode d'enregistrement pas à pas et revenir au mode d'enregistrement en temps réel.

REMARQUE Si STEP n'est pas marqué d'un pavé noir, cela signifie que l'enregistrement se fait en temps réel.

[F6]: OVER (enregistrement en surimpression)

Pour activer ou désactiver l'enregistrement en surimpression sonore. Appuyez sur [F6], pour activer l'enregistrement en surimpression ; OVER apparaît alors dans un pavé noir. Cette fonction permet d'enregistrer en temps réel sur les données déjà enregistrées. Par exemple, si dans un premier temps vous avez enregistré des noires, vous pourrez utiliser cette fonction pour enregistrer par-dessus des double croches sans effacer les noires. Pour annuler l'enregistrement en surimpression, appuyez sur [F5]/[F7].

[F7]: RPLC (Remplacement)

Pour activer ou désactiver l'enregistrement par remplacement. Appuyez sur [F7], pour activer l'enregistrement par remplacement ; RPLC apparaît alors dans un pavé noir. Au cours d'un enregistrement en temps réel, vous pourrez enregistrer sur ce qui est déjà enregistré (effacer et remplacer les données originales par les nouvelles données). Pour annuler l'enregistrement par remplacement, appuyez sur [F5]/[F6].

Enregistrement en temps réel

L'enregistrement en temps réel s'apparente tout à fait à l'enregistrement multipistes ; vous enregistrez sur chaque piste (Tr1-4) à mesure que vous jouez. Il y a deux méthodes d'enregistrement en temps réel: l'enregistrement par surimpression (enregistrer par-dessus des données déjà en place sans les effacer) et par remplacement (effacer et écraser les données originales).

❶ Pour passer du mode Arpeggio au mode Arpeggio Recording appuyez sur [REC] (enregistrement en standby).

REMARQUE Il faut sélectionner le numéro d'arpège utilisateur avant de passer à la page d'écran du mode Arpeggio.

❷ Sur la page d'écran ARP, définissez les paramètres nécessaires à l'enregistrement, par exemple, les paramètres d'armature et de tempo, ou encore le métronome.

❸ Sélectionnez le numéro de mesure sur lequel l'enregistrement doit démarrer à l'aide des paramètres Meas.

❹ Sélectionnez la piste d'enregistrement (Tr1-4) au paramètre Track (pisite).

❺ Sélectionnez un des modes d'enregistrement suivants: [F6] (surimpression) ou [F7] (par remplacement).

❻ Appuyez sur [PLAY] ; l'enregistrement commence après un compte à rebours de deux mesures. Jouez quelque chose au clavier et enregistrez-le. Le témoin vert [PLAY] clignote en synchronisation avec le battement du métronome.

REMARQUE Pendant le compte à rebours des deux mesures, Meas (mesure) affiche le décompte de -2 à -1.

❼ Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement et revenir automatiquement en mode Arpeggio.

REMARQUE Quand vous avez fini d'enregistrer, vous pouvez corriger les erreurs de notes ou de mise en place à l'aide des différentes fonctions d'édition du mode Arpeggio Edit (page 247) et du mode Arpeggio Job (page 249).

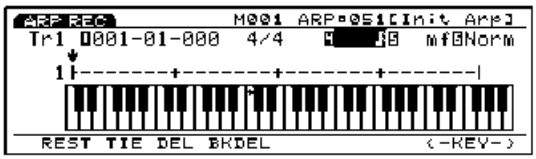
Enregistrement pas-à-pas

En mode d'enregistrement pas-à-pas, les données de performance (longueur de note, hauteur et vélocité) sont programmées pour chaque note une par une.

Page d'écran de l'enregistrement pas-à-pas

En enregistrement pas-à-pas (appuyez sur la touche [PLAY]), la page d'écran suivante s'affiche.

Les fonctions de ce mode d'enregistrement sont les mêmes que celles qui ont été expliquées auparavant pour le mode d'enregistrement pas-à-pas des morceaux. Pour plus de renseignements concernant chacun des paramètres et des méthodes d'enregistrement des notes, voir page 198.



Procédé d'enregistrement pas-à-pas

❶ Pour passer du mode Arpeggio au mode Arpeggio Recording (enregistrement en attente) appuyez sur [REC].

REMARQUE Vous devez sélectionner un numéro d'arpège utilisateur avant de passer en mode Arpeggio.

❷ Définissez les paramètres d'enregistrement tel que la longueur, l'armature et le tempo à partir de la page d'écran ARP (voir page 246).

❸ Définissez la première mesure de l'enregistrement au paramètre Meas (mesure).

❹ Sélectionner la piste (Tr1-4) d'enregistrement au paramètre Track (piste).

❺ Pour sélectionner le mode d'enregistrement pas-à-pas, appuyez sur [F5] (STEP).

❻ Appuyez sur [PLAY], le témoin vert [PLAY] s'allume, et la page d'écran de l'enregistrement pas-à-pas s'affiche.

❼ Définissez la longueur (force) de la note et la vélocité et taper la note au clavier. La flèche ↓ du curseur avance automatiquement d'une distance égale à la longueur de la note que vous avez jouée.

❽ Répétez l'étape ❼ ci-dessus pour programmer chaque note séparément.

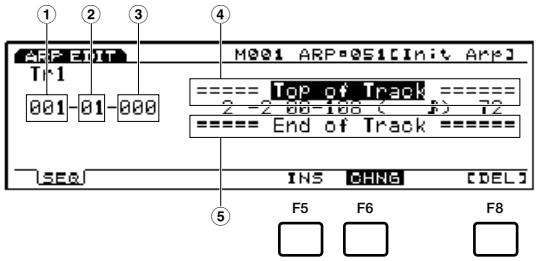
❾ Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP]. Le EX revient automatiquement au mode Arpeggio.

REMARQUE Quand vous avez fini l'enregistrement, vous pourrez l'éditer avec les différentes fonctions du mode Arpeggio Edit et du mode Arpeggio Job (page 249).

Arpeggio Edit Mode (Mode d'édition des arpèges)

Pour passer de l'écran du Mode Arpeggio (ou du mode Arpeggio Job) au mode Arpeggio Edit appuyez sur [EDIT]. Le mode Arpeggio Edit permet d'éditer les événements d'arpèges de chaque piste de séquence 1 ~ 4, enregistrés en temps réel ou en pas-à-pas.

La touche [F5] INS (Insertion) sert à insérer de nouveaux événements. La touche [F6] CHNG (Changement) sert à changer la position ou la valeur des données déjà enregistrées. La touche [F8] DEL (Effacement) vous permet d'effacer les événements inutiles.



① **Maesure (Mesure):** 1 ~ 16 (la valeur maximum diffère selon les réglages de la longueur)

② **Beat (Battement):** 1 ~ 16 (la valeur maximum diffère selon les réglages du battement)

③ **Clock (Horloge):** 000 ~ 479

④ **Top of track (indique le début de la piste)**

⑤ **End of track (indique la fin de la piste)**

[F5]: INS(Insertion: pour insérer un événement nouveau)
[F6]: CHNG (Changement: pour modifier l'emplacement ou la valeur d'un événement)
[F8]: DEL (Effacement: pour effacer un événement)

Pour sortir du mode Edition des arpèges et revenir au mode Arpèges appuyez sur [EXIT].

Données d'événement pouvant être éditées

Les données pouvant être éditées sont les mêmes que celle des pistes de séquence 1 ~ 16 du mode Song Edit. Pour plus de renseignements vois page 202.

Insertion des événements

Vous pouvez insérer de nouveaux événements non compris dans les séquences d'arpèges.

❶ Pour passer du mode Arpeggio (ou Arpeggio Job) au mode Arpeggio Edit appuyez sur la touche [EDIT]. La liste des événements s'affiche.

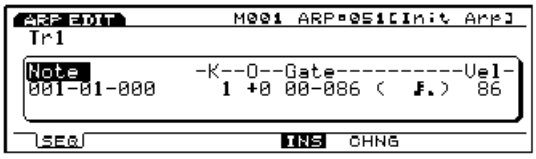
❷ Pour sélectionner la piste à éditer appuyez sur les touches Track [1 ~ 4]. La liste des événements de la piste sélectionnée s'affiche.

REMARQUE Sur le modèle EX5R, il faut sélectionner la piste avant de passer en mode Arpeggio Edit.

REMARQUE Vous pouvez aussi faire défiler la liste d'événements et chercher des emplacements d'insertion à l'aide des touches de déplacement vers le haut et vers le bas ▲/▼. Lorsque le curseur est déplacé sur un événement les données de la note correspondante sont audibles.

REMARQUE Pour déplacer le curseur plus rapidement appuyez sur la touche [CURSOR]. Lorsque le témoin s'allume actionnez la molette Data.

❸ Appuyez sur [F5] (INS: Insertion) pour faire apparaître le menu automatique d'insertion.



❹ Déplacez le curseur sur le type d'événement que vous voulez insérer parmi la liste affichée sur le côté supérieur gauche du menu automatique d'insertion.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types d'événements, voir page 202.

❺ Déplacez le curseur sur Measure/Beat/Clock et définissez l'emplacement précis.

❻ Déplacez le curseur sur chaque paramètre pour définir leur valeur respective.

❼ Appuyez sur [ENTER] pour insérer l'événement.

❽ Pour quitter le mode Arpeggio Edit et revenir au mode Arpeggio apppuyez sur [EXIT].

Changement d'événements

Vous pouvez changer les événements de chaque donnée de performance (mémoire d'exécution).

❶ Pour passer du mode Arpeggio (ou Arpeggio Job) au mode Arpeggio Edit, appuyez sur [EDIT]. La liste des événements s'affiche.

❷ Pour sélectionner la piste que vous voulez éditer, appuyez sur les touches Track [1 ~ 4] (uniquement le modèle EX5/7). La liste des événements de la piste sélectionnée s'affiche.

REMARQUE Sur le modèle EX5R il faut sélectionner la piste avant de passer en mode Arpeggio Edit.

REMARQUE Si vous suivez les étapes indiquées ci-dessus, CHNG (changement) est automatiquement sélectionné et apparaît en noir. Si tel n'est pas le cas sélectionnez l'option changement à partir de la touche [F6] CHNG.

❸ Déplacez le curseur sur l'emplacement de l'événement à modifier, puis éditez les paramètres.

REMARQUE Vous pouvez faire défiler la liste des événements et rechercher leur emplacement ou sélectionner les paramètres avec les touches de déplacement vertical ▲/▼. Vous pouvez aussi atteindre les paramètres avec les touches de déplacement horizontal ◄/►. Lorsque le curseur est déplacé sur un événement les données de la note correspondante sont audibles.

REMARQUE Pour déplacer le curseur plus rapidement appuyez sur la touche [CURSOR]. Lorsque le témoin s'allume actionnez la molette DATA.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types d'événements et les paramètres, voir page 202.

❹ Pour modifier ou définir les valeurs, utilisez la touche [INC]/[DEC], la molette DATA ou le pavé numérique.

❺ Appuyez sur [ENTER] pour valider le changement.

❻ Pour quitter le mode Arpeggio Edit et revenir au mode Arpeggio apppuyez sur [EXIT].

Effacement des événements

Vous pouvez effacer un événement déterminé des données d'arpèges.

❶ Pour passer du mode Arpeggio (ou du mode Arpeggio Job) au mode Arpeggio Edit appuyez sur [EDIT]. La liste des événements s'affiche.

❷ Pour sélectionner la piste à éditer appuyez sur les touches Track [1 ~ 4] (modèle EX5/7 uniquement). La liste des événements de la piste sélectionnée s'affiche.

REMARQUE Sur le modèle EX5R il faut sélectionner la piste avant de passer en mode Arpeggio Edit.

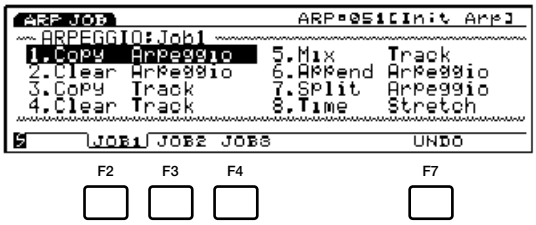
❸ Déplacez le curseur à l'emplacement de l'événement que vous souhaitez effacer.

❹ Appuyez sur [F8] [DEL] (Effacement) pour effacer l'événement que vous avez sélectionné (c'est-à-dire l'événement sur lequel le curseur est situé).

❺ Pour quitter le mode Arpeggio Edit et revenir au mode Arpeggio apppuyez sur [EXIT].

Arpeggio Job Mode
(mode opérations sur les arpèges)

Avec ces fonctions, vous pourrez travailler sur les arpèges créés (ou édités) en mode Arpeggio Edit. Vous pouvez entre autres copier ou effacer soit une mesure, soit une piste.



[F2]: JOB1
[F3]: JOB2
[F4]: JOB3
[F7]: UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)

[ARPEGGEO]
[JOB]
[F2:JOB1] 250
[Copy Arppegio] 250
[Clear Arppegio] 250
[Copy Track] 251
[Clear Track] 251
[MIX Track] 251
[Append Arppegio] 251
[Split Arppegio] 252
[Time Stretch] 252
[F3:JOB2] 252
[Copy Measure] 253
[Erase Measure] 253
[Get Phrase] 253
[Thin Out] 254
[Extract] 254
[Chord Sort] 255
[Chord Separate] 255
[F4:JOB3] 255
[Quantize] 256
[Move Clock] 256
[Modify GateTime] 256
[Modify Velocity] 257
[Transpose] 257
[Shift Note] 257
[Crescendo] 258
[Shift Event] 258
[F7:UNDO] 258

Lorsque vous passez en mode Arpeggio Job, le menu suivant s'affiche. Ce mode comporte 24 types d'opérations divisées en trois groupes, JOB1 ~ 3. Pour sélectionner un menu, appuyer sur [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) ou [F4] (JOB3). La fonction Undo/Redo (Annuler/Rétablir) est assignée à la touche [F7] qui est la touche d'annulation des modifications que vous avez effectuées au cours de l'opération la plus récente.

Etapes d'exécution d'une opération.

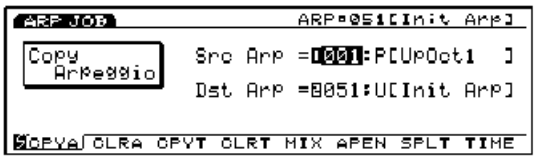
❶ En mode Arpeggio, sélectionnez l'arpège sur laquelle vous souhaitez travailler.

❷ Pour passer en mode Arpeggio Job, appuyez sur la touche [JOB].

❸ Sélectionnez un menu à l'aide des touches [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) ou [F4] (JOB3). Le menu sélectionné s'affiche.



❹ Déplacez le curseur sur une opération et validez avec [ENTER]. L'opération sélectionnée s'affiche sur la page d'écran.

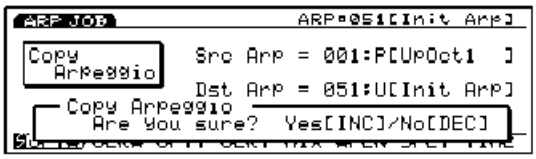


REMARQUE Vous pouvez également afficher les opérations en appuyant sur les touches [F1] ~ [F8] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

❺ Déplacez le curseur sur un paramètre et réglez les valeurs à l'aide de la touche [INC/DEC], de la Molette Data, du Pavé Numérique, ou des boutons 1 ~ 6.

REMARQUE Selon le type d'opération que vous avez sélectionné, il n'est pas toujours nécessaire de régler les valeurs.

❻ Appuyez sur [ENTER]. Le menu automatique suivant s'affiche pour vous inviter à valider l'opération.



❼ Si vous voulez exécuter l'opération, appuyez sur [YES]. L'écran affiche "Completed!" (opération terminée) pour indiquer que l'opération est exécutée, et l'affichage revient à la page d'écran précédente.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [NO].

REMARQUE Pendant l'exécution d'une opération qui demande un certain temps l'écran indique "Executing..." (en cours d'exécution). Faites attention de ne pas éteindre l'ordinateur tant que le message reste affiché, car toutes les données seraient effacées et perdues.

❽ Pour sortir du mode Arpeggio Job et revenir au mode Arpeggio appuyez deux fois sur la touche [EXIT].

[F2]: JOB1

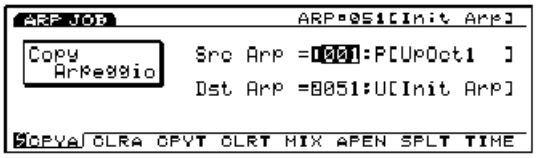
Appuyer sur [F2] (JOB1) pour afficher le menu JOB1. Chaque unité de figure et sa piste respective donne accès à huit opérations différentes.



1. Copy Arpeggio (Copie des données d'arpèges sur une autre arpège.)
2. Clear Arpeggio (Effacement des arpèges.)
3. Copy Track (Copie des données d'une piste spécifique sur une autre piste.)
4. Clear Track (Effacement des données d'une piste déterminée.)
5. Mix Track (Mixage des pistes entre elles.)
6. Append Arpeggio (Ajouter une arpège à une autre.)
7. Split Pattern (Scinder une arpège en deux.)
8. Time Stretch (Pour allonger ou raccourcir la durée d'exécution sur une piste sans altérer la hauteur tonale.)

1. Copy Arpeggio (Copie d'arpèges)

Cette opération permet de copier toutes les données d'un arpège source vers un arpège de destination défini. Les effets pour reproduction d'arpèges et autres réglages sont copiés en même temps. Cette fonction est pratique quand vous voulez créer un arpège personnalisé similaire à un arpège préenregistré.



■ Src Arp (Arpège Source)

Pour définir le numéro d'arpège source qui sera copié.

❑ **Réglages:** 1 ~ 100

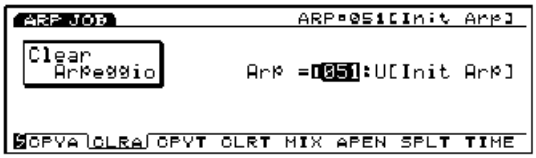
■ Dst Arp (Arpège de destination)

Pour définir le numéro d'arpège sur lequel sera copiée l'arpège source.

❑ **Réglages:** 51 ~ 100

2. Clear Arpeggio (Effacement des arpèges)

Cette opération permet d'effacer toutes les données d'un arpège et d'initialiser les effets pour reproduction des arpèges et autres paramètres.



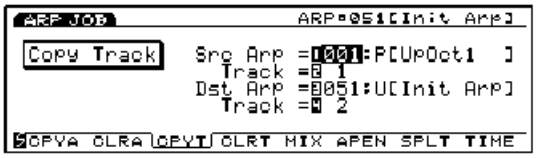
■ Clear Arp (Effacement des arpèges)

Pour définir le numéro d'arpège à effacer.

❑ **Réglages:** 51 ~ 100

3. Copy Track (Copie de Piste)

Cette opération permet de copier toutes les données d'une piste définie sur une autre piste. Les effets pour reproduction d'arpège et autres paramètres sont copiés en même temps. Cette opération écrase toutes les données déjà enregistrées sur la piste de destination.



■ **Src Arp (Arpège source)**
Pour définir le numéro d'arpège source.

❑ **Réglages:** 01 ~ 100

■ **Src Trk (Piste source)**
Pour définir la piste source qui sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ **Dst Arp (Arpège de destination)**
Pour définir le numéro d'arpège de destination.

❑ **Réglages:** 51 ~ 100

■ **Dst Trk (Piste de destination)**
Pour définir la piste de destination sur laquelle la piste source sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

4. Clear Track (effacement de piste)

Cette opération permet d'effacer toutes les données contenues sur une piste déterminée pour la figure sélectionnée. Dans ce cas, les effets de reproduction et autres paramètres de la piste sont également initialisés.

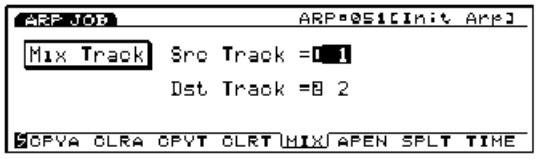


■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste qui sera effacée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4, all

5. Mix Track (Mixage des Pistes)

Cette opération permet de mélanger toutes les données d'une piste de séquenceur définie (Piste de mixage source) avec les données d'une autre piste (Piste de destination du mixage). Lorsque l'opération est terminée, la piste de destination contiendra à la fois les données qu'elle contenait au départ et les données copiées de la piste source.



■ **Src Track (piste source)**
Pour définir la piste source du mixage.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ **Dst Track (Piste de Destination)**
Pour définir la piste de destination du mixage.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

6.Append Arpeggio (Arpège ajoutée)

Cette opération permet de réunir les données de deux pistes spécifiques pour former un arpège complet. Un arpège source (arpège ajouté) est réuni à un arpège de destination (arpège augmenté).



■ **Src Arp (Arpège source)**
Pour définir le numéro d'arpège qui sera ajouté.

❑ **Réglages:** 51 ~ 100

■ **Src Track (Piste Source)**
Pour définir la piste qui contient la figure source copiée vers la figure de destination.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ **Dst Arp (Arpège de destination)**
Pour définir le numéro de figure qui sera augmentée avec l'arpège source.

❑ **Réglages:** 51 ~ 100

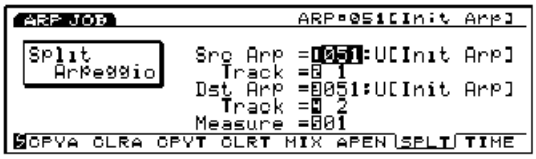
■ **Dst Track (Piste de Destination)**
Pour définir la piste de destination de la figure ajoutée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

7.Split Arpeggio (Arpège scindée)

Cette opération permet de scinder les données de piste d'un arpège (arpège source scindée) sur une mesure spécifique. La deuxième moitié des données de piste scindées pourra être déplacée sur une mesure donnée de la piste d'un autre arpège (arpège de destination de la moitié scindée) alors que la première moitié des données reste à son emplacement d'origine.

Cette opération écrase les données qui existaient à l'emplacement de la piste de destination.



■ **Src Arp (Arpège source)**
Pour définir le numéro d'arpège qui sera scindé.

❑ **Réglages:** 51 ~ 100

■ **Src Track (Piste source)**
Pour définir la piste d'arpège source qui sera scindée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ **Dst Arp (Arpège de destination)**
Pour définir le numéro d'arpège vers lequel sera déplacée la deuxième moitié de l'arpège scindé.

❑ **Réglages:** 51 ~ 100

■ **Dst Track (Piste de Destination)**
Pour définir la piste d'arpège vers laquelle les données de figure scindée seront déplacées.

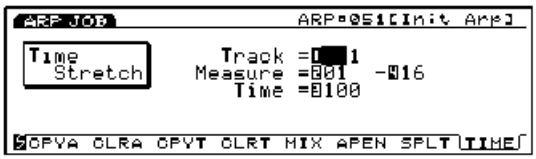
❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la mesure de la piste d'arpège à partir de laquelle commencera la deuxième moitié des données copiées.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

8. Time Stretch (changement de durée d'exécution)

Cette opération permet d'allonger ou de raccourcir la durée d'exécution d'une portion de piste définie. Elle affecte toutes les valeurs de notes, le temps de fermeture des notes et les événements, du fait qu'elle allonge ou raccourci la totalité de la portion de piste définie.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée le changement de durée d'exécution ou stretch.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles sera validé le changement de durée d'exécution.

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première mesure et dernière mesures du stretch)

■ **Time (Temps)**
Pour définir le taux de prolongation ou de réduction du temps d'exécution sur la partie désignée.

❑ **Réglages:** 50 ~ 200 %

[F3]: JOB2

Pour afficher le menu du JOB2, appuyez sur [F3] (JOB2). Dans ce menu, sept opérations peuvent être exécutées sur chaque unité de mesure.



1. Copy Measure (Copie les mesures d'une portion définie.)
2. Erase measure (Effacement des mesures d'une portion définie.)
3. Get Phrase (Emprunte les données de séquence d'une piste de morceau)
4. Thin Out (Réduction des données, par exemple les données des commandes.)
5. Extract (Extraction des données spécifiques d'une portion définie.)
6. Chord Sort (Tri les événements d'accords par hauteur à partir d'une certaine portion de la piste qui aura été définie.)
7. Chord Separate (Classement des notes de l'accord selon un intervalle défini.)

1. Copy Measure (Copie des Mesures)

Cette opération permet de copier toutes les données de la portion de piste spécifiée sur une autre piste. Il est également possible de déplacer les données à l'intérieur d'une même piste. Cette opération écrase les données existantes sur la piste ou la portion de piste de destination.



■ **Src Track (piste source)**
Pour définir la piste source qui sera copiée.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4, all

■ **Src Meas (Mesure source)**
Pour définir la plage (la mesure du début et la mesure de la fin) de la piste source.

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première mesure et dernière mesures copiées)

■ **Dst Track (Piste de destination)**
Pour définir la piste sur laquelle les données seront copiées.

❑ **Réglages:**1 ~ 4, all

■ **Dst Meas (Mesure de destination)**
Pour définir la première mesure à partir de laquelle seront copiées les données (la mesure où devra commencer la copie).

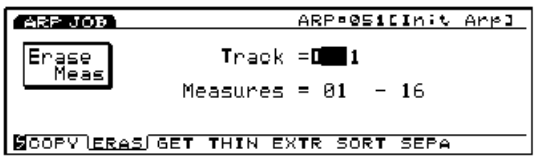
❑ **Réglages:** 01 ~ 16

■ **Times (Copies multiples)**
Pour définir le nombre de copies qui devront être faites.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

2. Erase Measure (Effacement des mesures)

Cette opération permet d'effacer toutes les données qui se trouvent sur une portion de la piste. Le contenu des mesures est effacé mais les mesures ne sont pas annulées.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle les mesures seront effacées.

❑ **Réglage:** 1 ~ 4, all

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures à effacer (mesures de début et mesures de fin d'effacement).

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures effacées)

3.Get Phrase (Emprunt de phrase)

Cette opération permet d'emprunter des données de séquence d'une piste de morceau et de les utiliser sur la piste d'arpège sélectionnée. Dans ce cas les données de la piste de destination sont écrasées.



■ **Src Song Track (piste de morceau source)**
Pour définir la piste sur laquelle sera emprunté le morceau.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures à emprunter (mesure de début et mesure de fin de l'emprunt).

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures empruntées)

■ **Dst Track (piste de destination)**
Pour définir la piste sur laquelle sera déplacé l'emprunt.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

4. Thin Out (Réduction)

Cette opération permet d'éliminer certains types d'événements autres que l'événement de note sur une partie déterminée de la piste. Le but de cette opération est de réduire le volume des données afin de libérer de la mémoire.

REMARQUE Les données ne peuvent pas être éliminées s'il y a plus de 60 unités d'horloges entre chaque événement.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle sera exécutée la réduction.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la plage des mesures (mesures de début et mesures de fin de réduction) sur lesquelles sera exécutée la réduction.

❑ **Réglages:** 001 ~ 999 (première et dernière mesures réduites)

■ **Events (Evénements)**
Pour définir le type d'événement qu'il faudra réduire. Si vous sélectionnez "CC" (changement de commande), un paramètre de réglage s'ajoute pour permettre de désigner le numéro de la commande.

❑ **Réglages:** Pitch Bend (Variation de hauteur), Control Change (changement de commande – numéro 000 à 127), Ch After Touch (Pression après enfoncement de canal), PolyAfter Touch (Pression après enfoncement Polyphonique)

5. Extract (Extraction)

Cette opération permet de déplacer toutes les données d'une portion définie des pistes de séquenceur vers la même partie d'une autre piste de séquenceur. Après cette opération, les événements extraits ne figureront plus sur la piste source. Si l'emplacement de destination contient déjà des données, celles-ci seront mélangées avec les données d'extraction importées.



■ **Track (Piste)**
Pour sélectionner la piste à partir de laquelle les données seront extraites (source d'extraction) et la piste sur laquelle les données seront copiées (destination des extractions).

❑ **Réglages:**
Source d'extraction: 1 ~ 4
Destination des extractions: 1 ~ 4

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir la portion de mesures (la mesure de début et la mesure de fin) qui sera extraite.

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures extraites)

■ **Events (Evénements)**
Pour définir le type d'événement que vous voulez extraire.

Quand vous sélectionnez un événement autre que "Sys. Exclusive" (message exclusif du système), les paramètres de plage d'événement sont ajoutés sous les autres paramètre pour vous permettre de définir la portion de mesures à extraire.

❑ **Réglages:** Note, Program Change(changement de programme), Pitch Bend (Variation de hauteur), Control Change (changement de commande), Ch After Touch (Pression après enfoncement de canal), Poly After Touch (Pression après enfoncement polyphonique), Sys. Exclusive (Exclusivité du système).

■ **Event Range (Plage d'événement)**
Pour définir la plage sur laquelle vous souhaitez extraire l'événement. L'unité de valeur est différente selon l'événement sélectionné.

❑ **NOTE:** Touche = 1 ~ 16, Oct = -4 ~ + 3

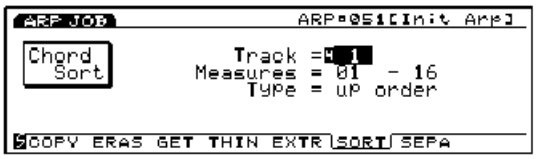
❑ **Program Change, Control Change (Control number), Ch After Touch, PolyAfterTouch:** 0 ~ 127

❑ **Pitch Bend:** Variations de hauteur: -8192 ~ + 8192

REMARQUE Les numéros de touches et d'octaves sont indiqués à la page 240.

6.Chord Sort (tri d'accord)

Cette opération trie les accords (événements de notes simultanées) par ordre de hauteur. Les notes sont triées de la plus aiguë à la plus grave, ou de la plus grave à la plus aiguë. Ainsi, il est possible de trier les accords qui se trouvent à l'intérieur de la portion définie d'une piste de séquence donnée. Par exemple, si les notes mi 3, do 3 et sol 3 débutent en même temps, cette fonction les classe dans l'ordre do 3, mi 3, sol 3 (si vous avez réglé sur ordre ascendant) ou sol 3, mi 3, do 3 (si vous avez réglé dans l'ordre descendant).



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle le tri des accords sera exécuté.

Réglages: 1 ~ 4

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles les accords seront triés.

Réglages: 01 ~ 16 (première et dernière mesures triées)

■ **Type**
Pour définir la façon dont les accords seront triés. Si vous sélectionnez "ascendant", les accords seront triés de la note la plus basse à la note la plus aiguë, alors que si vous sélectionnez "descendant", ils seront triées de la note la plus aiguë à la note la plus basse.

❑ **Réglages:** up order, down order (ascendant, descendant)

7. Chord Separate (Classement des notes d'accord)

Cette opération sert à classer les notes de l'accord selon un certain intervalle (à l'intérieur de la portion définie d'une piste de séquence donnée). Par exemple, si vous sélectionnerez 30 unités d'horloges, un accord accord composé des notes do 3, mi 3 et sol 3 sera décomposé de la manière suivante: la note do 3, (en respectant la synchronisation originale de l'accord) est jouée, suivie après 30 cycles d'horloge de la note mi 3, puis après encore une fois 30 cycles d'horloge de la note sol 3. Cette opération, qui permet de séparer facilement les accords, est très utile pour simuler des accords de guitare par exemple.

REMARQUE Il n'est pas possible d'espacer les accords au-delà des limites de la mesure suivante ou de l'accord suivant.



■ **Track (Piste)**
Pour définir la piste sur laquelle les accords seront classés.

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ **Measure (Mesure)**
Pour définir les mesures (mesures de début et mesures de fin) sur lesquelles les accords seront classés.

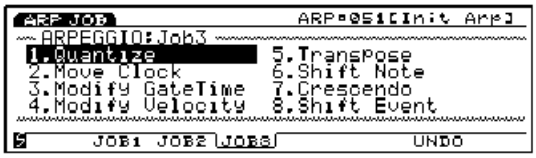
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures classées)

■ **Clock (Horloge)**
Pour définir le nombre de cycles d'horloges insérés entre deux notes adjacentes.

❑ **Réglages:** 1 ~ 999

[F4]: JOB3

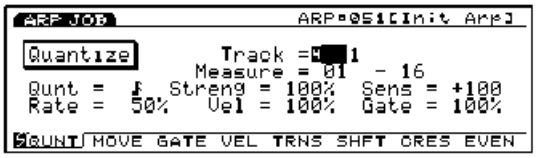
Appuyez sur la touche [F4] (JOB3) pour afficher le menu JOB3. Huit opérations différentes peuvent être exécutées sur les événements de notes d'une piste donnée.



1. Quantize (corrige la mise en place des notes à l'intérieur d'une portion donnée.)
2. Move Clock (déplace tous les événements selon une valeur donnée.)
3. Modify GateTime (modifie le temps de fermeture de la note (sa longueur) dans une partie donnée.)
4. Modify Velocity (modifie la vélocité des notes à l'intérieur d'une partie donnée.)
5. Transpose (Transpose toutes les notes au-dessus d'une hauteur définie)
6. Shift Note (Remplace toutes les occurances d'une note définie par des données spécifiées, au-dessus d'une hauteur définie.)
7. Crescendo (augmente ou diminue progressivement la vélocité des notes au-delà d'une plage définie.)
8. Shift Event (modifie un événement par un autre au-delà d'une plage définie.)

1. Quantize (Quantification)

Cette opération permet de quantifier les événements de notes dans une portion définie de la piste sélectionnée. Elle est utile pour corriger la mise en place d'une performance que vous avez enregistrée en temps réel par exemple.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 212, Quantification du mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 4, all

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures de quantification)

■ Qunt (Valeur de quantification)

❑ **Réglages:** 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯𝅝, 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮𝅝, ♪ , ♩𝅝, ♩ , 𝅘𝅥𝅮+𝅘𝅥𝅯𝅝 , ♪+𝅘𝅥𝅮𝅝

■ Streng (Amplitude de quantification)

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 %

■ Sens (Sensibilité de quantification)

❑ **Réglages:** -100 % ~ +000 % ~ + 100 %

■ Rate (Taux de Swing)

❑ **Réglages:**

Pour la valeur de quantification d'une ♩ , ♪ , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅯 :
50 % ~ 75 %

Pour la valeur de quantification d'une ♩𝅝, ♪𝅝, 𝅘𝅥𝅮𝅝:
66 % ~ 83 %

Pour la valeur de quantification d'une ♪+𝅘𝅥𝅮𝅝 ou 𝅘𝅥𝅮+𝅘𝅥𝅯𝅝 :
50 % ~ 66 %

■ Vel (Vélocité du Swing)

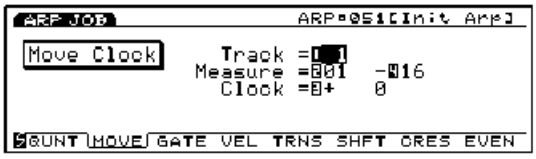
❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

■ Gate (Temps de fermeture du Swing)

❑ **Réglages:** 0 % ~ 100 % ~ 200 %

2. Move Clock (Déplacement de l'horloge)

Cette opération permet de décaler toutes les données de la portion définie d'une piste d'arpèges donnée par unité d'horloge. Avec cette fonction, les événements ne sont jamais déplacés avant le point de départ ou après le point d'arrêt de la section définie ; tout événement qui sera déplacé au-delà de ces points sera replacé au début ou à la fin de la section.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 214, Déplacement de l'horloge au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ Mesaure (Mesure)

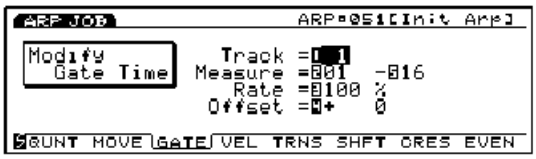
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures)

■ Clock (Horloge)

❑ **Réglages:** -9999 ~ + 0 ~ + 9999

3.Modify GateTime (Modification du temps de fermeture)

Cette opération sert à modifier le temps de fermeture des notes à l'intérieur d'un intervalle défini. Le temps de fermeture correspond à l'espace de temps pendant lequel une note est maintenue. Le temps de fermeture des voix fortes (tenues) correspond à la durée réelle de reproduction. Il se modifie à partir de deux paramètres: le taux et la compensation.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 215, Modification du temps de fermeture au mode opérations sur les morceaux.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesure)

■ Rate (Taux)

❑ **Réglages:** 000 % ~ 100 % ~ 200 %

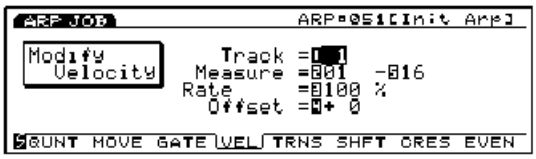
■ Offset (Compensation)

❑ **Réglages:** -9999 + ~ 0 ~ + 9999

4. Modify Velocity (Modification de la Vélocité)

Cette opération permet de modifier la vélocité des notes d'une gamme définie. La vélocité signifie l'intensité avec laquelle les notes sont jouées au clavier. Elle se modifie à partir de deux paramètres: le taux et la compensation.

REMARQUE Le volume diffère selon les paramètres de vélocité attribués à la voix sélectionnée au mode Voice Edit.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 216, Modification de la vélocité au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernières mesures)

■ Rate (Taux)

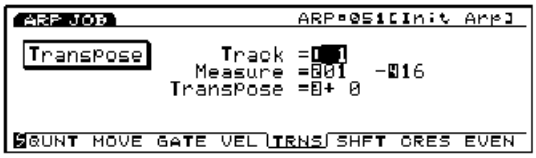
❑ **Réglages:** 000 % ~ 100 % ~ 200 %

■ Offset (Compensation)

❑ **Réglages:** -99 ~ + 0 ~ + 99

5. Transpose (Transposition)

Cette opération permet de transposer toutes les notes d'une portion définie de la piste d'arpèges sélectionnée par intervalles de demi-tons.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 217, Transpose au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ Measure (Mesure)

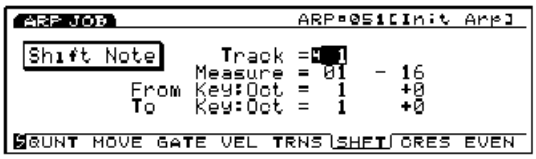
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures de transposition)

■ Transpose (Transposition)

❑ **Réglages:** -99 ~ + 0 ~ + 99

6. Shift Note (Décalage des notes)

Cette opération permet de remplacer toutes les notes d'une hauteur spécifiée (à l'intérieur d'un morceau défini de la piste sélectionnée) par des notes d'une autre hauteur de son.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 217, Décalage des notes au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures décalées)

■ From Key: Oct (note source)

❑ **Réglages:**

Numéro de touche: 1 ~ 16

Octave: -4 ~ 0 ~ + 3

■ To Key: Oct (note de destination)

❑ **Réglages:**

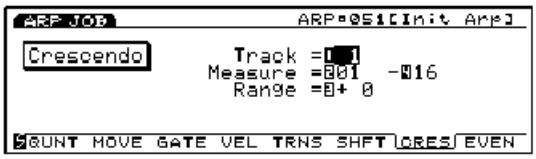
Numéro de touche: 1 ~ 16

Octave: -4 ~ 0 ~ +3

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le numéro de touche et l'octave, voir page 240.

7. Crescendo

Cette opération permet de diminuer ou d'augmenter progressivement le volume d'un arpège. Le crescendo (augmentation) ou le diminuendo (diminution) s'obtient en modifiant progressivement la vélocité d'une partie définie de la plage sélectionnée.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 217, Crescendo au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ Measure (Mesure)

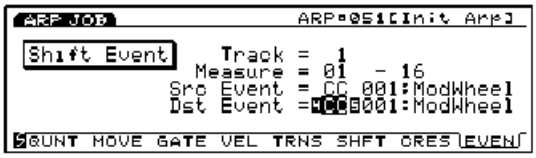
❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures du crescendo)

■ Range (Plage)

❑ **Réglages:** -99 ~ +0 ~ +99

8. Shift Event (changement de type d'événement)

Cette opération consiste à remplacer tous les éléments d'un événement donné (à l'intérieur d'une partie définie de la piste sélectionnée) par un autre type d'événement.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur les fonctions et les paramètres, voir page 218, Shift Event au mode Song Job.

■ Track (Piste)

❑ **Réglages:** 1 ~ 4

■ Measure (Mesure)

❑ **Réglages:** 01 ~ 16 (première et dernière mesures du changement d'événement)

■ Src Event (Evénement source)

❑ **Réglages:** Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: note numbers), Note (Vel: velocity values of each note)

■ Dst Event (Evénement de destination)

Pour définir l'événement vers lequel sera modifié l'événement source.

❑ **Réglages:** Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: the data change of the source event will be replaced with note numbers with the fixed velocity 64 and fixed gate time 108), Note (Vel: the data change of the source event will be replaced with velocities with the fixed pitch C3 and fixed gate time 108).

[F7]: UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)

La fonction Annuler/Rétablir est assignée à la touche [F7]. La fonction Undo annule les opérations effectuées lors de la toute dernière session d'enregistrement ou d'édition, ou lors des dernières opérations et restaure les données telles qu'elles étaient enregistrées. La fonction Redo, qui annule la fonction Undo et rétablit les modifications, n'est active que si les données ont été annulées. Si par exemple vous exécutez une opération sans vous en rendre compte, ou si vous faites une erreur au cours d'un enregistrement ou d'une édition, cette fonction sera très pratique pour restaurer les données importantes que vous ne voulez pas perdre.

REMARQUE Pour plus de renseignements sur la fonction Undo/Redo, voir page 218.

Disk Mode

Le mode disquette permet de transférer les données d'une disquette vers le EX5/5R/7; vous pourrez ainsi sauvegarder les données et les charger dans la mémoire interne. En outre, si vous installez la carte interface SCSI, vous pourrez également transférer les données entre un dispositif de sauvegarde périphérique, un disque dur par exemple et votre EX5/5R/7.

Dispositifs pouvant être utilisés

Disquette

Un récepteur de disquette interne est prévu sur le côté gauche de l'unité. Le EX5/5R/7 peut recevoir des disquettes de 3,5 pouces en 2HD (haute densité) ou en 2DD (double densité).

Dispositifs SCSI périphériques:

Vous pourrez utiliser des dispositifs SCSI périphériques tels que les lecteurs de disque dur, de CD-ROM (Format de disque: ISO 9660, Mac/ISO hybride [données ISO uniquement, CD mode mixte [données de la piste 1 uniquement]), de ZIP, ou de JAZ.
Pour connecter un dispositif périphérique SCSI il faut installer la carte interface (ASIB1). Les détails sur l'installation des cartes SCSI sont donnés à la page 278.

Précautions

Manipulation du lecteur de disquettes etdes disquettes

- Maniez les disquettes et le lecteur de disquettes avec précaution. Suivez les recommandations importantes données ci-après.

■ **Chargement/Ejection des disquettes**

- Pour introduire une disquette dans le lecteur: Insérez la disquette avec le côté de l'étiquette tourné vers le haut et l'extrémité munie du volet dirigée vers l'avant. Poussez doucement la disquette dans le chargeur, jusqu'à ce qu'elle soit bien en place (un clic se produit et le bouton du lecteur sort)

- Pour éjecter une disquette:
  Avant d'éjecter la disquette vérifiez que le témoin au dessous du lecteur FDD est éteint.

- Appuyez doucement sur le bouton d'éjection jusqu'à ce qu'il arrive en butée ; la disquette ressort automatiquement. Lorsqu'elle est complètement sortie, retirez-la à la main.

- Ne jamais retirer une disquette ou couper le courant pendant un enregistrement, une reproduction ou une lecture pour ne pas risquer d'endommager la disquette ou le lecteur.

- Si vous appuyez trop vite sur le bouton d'éjection ou s'il n'arrive pas en butée, la disquette n'est pas éjectée correctement. Vous risquez alors de bloquer le bouton d'éjection à mi course et le disque ne ressort du chargeur que de quelques millimètres. N'essayez pas de retirer une disquette mal éjectée pour ne pas risquer d'endommager le mécanisme du lecteur ou la disquette elle-même. Appuyez à nouveau sur le bouton d'éjection ou repousser la disquette dans le chargeur et répétez le procédé d'éjection.

- N'oubliez pas de retirer la disquette avant de couper l'alimentation électrique. Les disquettes laissées dans le lecteur sont sensibles à la poussière et si elles y restent trop longtemps des erreurs de lecture et d'écriture s'ensuivent.

■ **Nettoyage des têtes du lecteur de disquettes**

- Nettoyez régulièrement les têtes de lecture. Cet appareil est équipé d'une tête de lecture/écriture magnétique de haute précision. Après une certaine durée d'utilisation elle se recouvre d'une fine couche de particules magnétiques provenant des disquettes, qui est à l'origine d'erreurs de lecture et d'écriture.

- Pour garder le lecteur de disquette en bon état de marche, Yamaha recommande de passer au moins une fois par mois une disquette de nettoyage à sec des têtes de lecture en vente dans le commerce pour nettoyer les têtes de lecture. Demandez à votre distributeur Yamaha qu'il vous renseigne à ce sujet sujet.

REMARQUE Ne jamais insérer autre chose que des disquettes dans le lecteur pouro ne pas endommager le lecteur et les disquettes.

Au sujet des disquettes

■ **Pour manipuler soigneusement les disquettes:**

- Ne pas poser d'objets lourds sur les disquettes, ne pas les plier ou les forcer de quelque manière que ce soit. Toujours garder les disquettes dans leur boîtier quand vous ne les utilisez pas.

- Ne pas laisser les disquettes au soleil, dans des endroits très chauds ou très froids, excessivement humides, poussiéreux ou mouillés.

- Ne jamais ouvrir le chargeur ou toucher les parties exposées de l'intérieur de la disquette.
- Ne jamais exposer les disquettes à des champs magnétiques produits par la télévision, des haut-parleurs, des motos ou autres, pour ne pas effacer les données en partie ou en totalité, et rendre les fichiers illisibles.
- Ne jamais utiliser une disquette si le chargeur ou l'enveloppe sont déformés.
- Ne jamais coller autre chose que les étiquettes prévues sur la disquette. Vérifiez également que vous avez mis l'étiquette au bon endroit.

■ **Pour protéger les données (languette de protection contre l'écriture)**
Pour éviter d'effacer par erreur des données importantes, faites coulisser la languette sur la position protégée (fenêtre ouverte).

■ **Copie de sauvegarde**
Yamaha recommande de garder au moins deux copies de sauvegarde des données importantes sur disquettes séparées. Vous aurez ainsi toujours une copie si vous perdez ou abîmez une disquette.

Types de données

En mode disquette vous pourrez traiter neuf types de données. Le volume de traitement dépend du type de données.

System (Système), **Performance** (ou mémoires d'exécution), **Voice** (Voix), **Wave** (Ondes), **Sample** (Echantillon), **Song** (Morceau), **Pattern** (Figure), **Arpeggio** (Arpège), **Keymap** (Affectation des touches)

Types de fichiers

Huit types de fichiers peuvent être sauvegardés ou chargés à partir du EX5/5R/7.

■ **1. All Data (toutes les données)**
Un fichier "All Data" traite toutes les données de la mémoire interne dans un fichier unique.

❑ **Données:**
Système, Performance, Voix, Ondes, Echantillon, Morceau, Figure, Arpège, Affectation des touches

❑ **Extension:**
.S1A

■ **2. Synth All**
Un fichier "Synth All" traite toutes les données d'une voix et d'une mémoire d'exécution internes (265 voix et 128 performances) ainsi que les données du système dans un fichier unique.

❑ **Données:**
Système, Performance, Voix

❑ **Données chargées pouvant être traitées dans un fichier unique:**
1 Performance, 1 Voix

❑ **Extension:**
.S1Y

■ **3. Voice (voix)**
Un fichier "Voice" traite les données des 256 voix (sauf les données d'ondes) dans un fichier unique.

❑ **Données:**
Voix (Elément)

❑ **Données chargées pouvant être traitées dans un fichier unique:**
1 Voix (Elément)

❑ **Extension:**
.S1V

■ **4. WAVE (onde)**
Un fichier "SMPL" traite toutes les données d'onde et d'échantillon dans un fichier unique.

❑ **Données:**
Onde, Echantillon

❑ **Données chargées pouvant être traitées dans un fichier unique:**
1 onde et tous les échantillons utilisés par cette onde.

❑ **Extension:**
.S1M

■ **5. SMF (Fichier MIDI)**
Un fichier "SMF" traite les données des pistes de séquence (TR1 ~ TR16) et des pistes de Tempo créées en mode Song comme un fichier MIDI Standard (SMF). Les données des effets pour reproduction, sélection de la sortie et contrôleurs ne sont pas comprises dans les fichiers "SMF."

❑ **Données:**
Sauvegarde = SMF Format 0
Chargement = SMF Format 0/1(Remarque 1) et ESEQ (Remarque 2)
*Direct play (Fonction reproduction directe) (Remarque 3) (SMF Format 0 file)

❑ **Extension:**
.MID

■ 6. SONG (Morceau)

Un ficher “SONG” traite toutes les données d’un morceau créé en mode Song dans un fichier unique. Un fichier “Song” comprend aussi les données qui se rapportent aux effets pour la reproduction, au canal de transmission de piste et aux contrôleurs.

❑ **Données:**
Morceau

❑ **Extension:**
.S1S

■ 7. PTN (Figure)

Un fichier “PTN” traite toutes les données de figure utilisateurs créées en mode Pattern dans un fichier unique. Un fichier “PTN” comprend aussi les données qui se rapportent aux effets pour la reproduction et au canal de transmission de piste.

❑ **Données:**
Figures

❑ **Données chargées pouvant être traitées dans un fichier unique:**
1 Figure

❑ **Extension:**
.S1P

■ 8.ARP (Arpège)

Un fichier “ARP” traite toutes les données d’arpège utilisateur dans un fichier unique. Un ficher “ARP” comprend les données qui se rapportent aux effets pour reproduction et au canal de transmission de piste.

❑ **Données:**
Arpège

❑ **Données chargées pouvant être traitées dans un fichier unique:**
1 Arpège

❑ **Extension:**
.S1R

Remarque 1: Les fichiers SMF (Standard MIDI File) est le format standard des données de séquence et est compatible avec la plupart des fabricants de matériel musical et de logiciels. Si vous sauvegardez un fichier de morceau en format SMF vous pourrez éditer ou reproduire avec un dispositif MIDI les données créées avec un autre dispositif MIDI.
Il existe deux types de formats SMF.

• **Format 0:** Pour traiter les données d’une piste, et les transmettre via plusieurs canaux MIDI.

• **Format 1:** Pour traiter les données de plusieurs pistes, et les transmettre via plusieur canaux MIDI.

Remarque 2: ESEQ est un format de séquenceur mis au point par Yamaha. Vous pourrez charger et reproduire les morceaux créés avec les appareils numériques Yamaha du type QS300, QY700, Disklavier et Clavanova (sauf les disques vendus dans le commerce pour Disklavier et Clavanova).

Remarque 3: La fonction “Direct Play” permet de faire partir instantanément la reproduction du morceau sans avoir à charger les données de la disquette. Le EX5/5R/7 reproduit les fichiers au format 0 à mesure qu’il lit les données sur la disquette dont il est ainsi plus facile de vérifier le contenu.

Auto Load Function (Fonction chargement automatique) —Fichiers pouvant automatiquement charger et reproduire les données d’une disquette

En mode disquette certaines fonctions permettent de charger automatiquement le contenu d’une disquette dès que l’appareil est mis sous tension. (Pour cela il faut que la disquette soit insérée dans le lecteur avant d’allumer l’unité.)

Les fichiers “All Data” sont chargés et reproduits automatiquement.

• **Chargement automatique:** Le fichier appelé “AUTOLOAD.S1A” se charge automatiquement dès que l’appareil est mis sous tension.

Etapes d’exécution des opérations du mode disquette

❶ Appuyez sur [DISK] pour passer en mode disquette. Le menu de base suivant affiche sept types d’opérations.

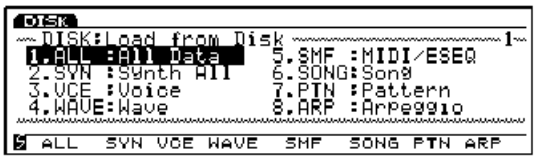


Basic Menu
[F1]: SAVE (File Save: sauvegarder des fichiers sur disquette)
[F2]: LOAD (File Load: charger le fichier d’une disquette)
[F3]: RNAM (File Rename: nommer ou renommer un fichier)
[F4]: DEL (File Delete: effacer des fichiers inutiles)
[F5]: MKDIR (Make Directory: créer un répertoire)
[F6]: FORM (Device Format: formater le lecteur de disquette)
[F7]: DEV (Device Select: sélectionner des dispositifs)

❷ Déplacez le curseur sur une des sept opérations du menu de base et validez avec [ENTER].`Vous pouvez également sélectionner directement une opération du menu à l'aide des touches de fonction [F1] ~ [F7] sous la fenêtre.



❸ (Si vous avez sélectionné en premier 1: SAVE, 2: LOAD, 3: RENAME ou 4: DELETE) sélectionnez un type de fichier. Déplacez le curseur sur un type de fichier et validez avec [ENTER]. Vous pouvez également sélectionner directement un fichier à l'aide des touches de fonction [F1] ~ [F8] sous la fenêtre.



REMARQUE Vous pouvez utiliser la touche [SHIFT] si la lettre est affichée au coin inférieur gauce de l'écran, et pour accéder aux opérations du menu précédent (dans le cas présent le menu de base qui comporte SAVE (sauvegarder), LOAD (Charger), RNAM (renommer), (etc.). Pour sélectionner directement une opération maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur les touches de fonction [F1] ~ [F7].

REMARQUE Vous pouvez aussi appuyez sur [EXIT] au coin inférieur droit de l'écran et revenir au menu précédent.

Touches de fonction après sélection du menu de base

Si vous avez sélectionné un des menus de base autre que le menu 6: Device Format et 7: Device Select à l'étape 2, les paramètre [F2]: type de fichier sélectionné à l'étape 3 ("ALL," dans notre cas), [F3]: A...Z, [F6]: PLAY, [F7]: NAME, et [F8]: DIR s'affichent au bas de la page d'écran.

[F2]: 123...(ordre chronologique) et [F3]: A...Z (ordre alphabétique)

Quand on appui sur ces touches de fonction le nom des fichiers contenus dans la disquette d'accès s'affiche selon le principe suivant. Pour afficher les fichiers d'un type donné dans l'ordre de leur sauvegarde appuyez sur [F2] et pour les afficher dans l'ordre alphabétique appuyez sur [F3]. Ces fonctions permettent de trouver rapidement les fichiers recherchés.

[F6]: PLAY (reproduction)

Si choisissez de charger un fichier "SMF" (au Format 0), la touche [F6] (PLAY) s'ajoute à l'écran pour indiquer que la fonction reproduction directe (Direct Play - page 261) est activée. Pour écouter le fichier SMF sélectionné appuyez sur [F6]. Dès que la reproduction commence l'indication "PLAY" est remplacée par l'indication "STOP." Pour arrêter la reproduction du fichier appuyez sur [F6] (STOP) (la reproduction est annulée et l'indication "STOP" est remplacée par l'indication "PLAY.").

REMARQUE Il n'est pas possible de reproduire directement un fichier "SMF" de format 1, même si la touche de fonction [F6] (PLAY) est visible sur l'écran.

[F7]: NAME (Nom de fichier)

1: [F7] NAME (Nom de fichier) s'ajoute sur la page d'écran quand on sélectionne [F1]: SAVE , [F3]: RENAME, ou [F5]: Make Directory au menu de base. A partir de ce menu vous pourrez nommer ou renommer les fichiers. (page 263).

[F8]: DIR (Répertoire)

Pour voir le contenu d'un répertoire (liste des fichiers) appuyez sur [F8] DIR. Cette fonction est pratique pour sélectionner un fichier. Vous pourrez afficher les fichiers du répertoire dans l'ordre de leur sauvegarde à partir de la touche [F2] ou dans l'ordre alphabétique à partir de la touche [F3]. Déplacez le curseur sur le fichier voulu. Pour revenir au menu précédent appuyez sur EXIT.

❹ (Le cas échéant,) déplacez le curseur sur les éléments voulus et sélectionnez un fichier à l'aide de la touche [INC]/[DEC] ou de la molette Data.

File Directory (Répertoire de fichiers)

Quand l'indication "DIR" est affichée dans un fichier cela signifie qu'il y a un sous-répertoire. Pour y accéder, déplacez le curseur sur son nom et validez avec [ENTER]. Le sous-répertoire de fichiers s'affiche sur la ligne qui suit le nom du fichier qui contient DIR. Pour revenir au répertoire précédent déplacez-vous sur "up dir" (qui se trouve dans le sous-répertoire), et validez avec [ENTER].

Changement de disquette
(En cas de connexion d'une disque périphérique)

Déplacez le curseur sur Device Name (Nom de dispositif), sélectionnez un dispositif (disquette) à l'aide de la touche [INC]/[DEC] ou de la molette Data, et validez avec [ENTER]. La disquette sera remplacée par la nouvelle disquette sélectionnée.

❺ (Le cas échéant,) appuyez sur [F7] pour accéder à la page d'écran NAME et attribuer un nom au fichier.

❻ Validez avec [ENTER].
Le menu automatique s'affiche, pour vous inviter à valider l'opération.

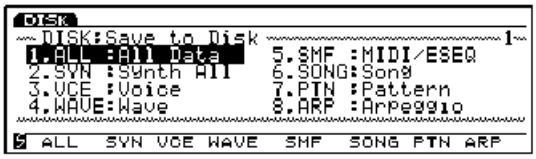
❼ Si vous voulez exécuter l'opération appuyez sur [YES] (INC).
Pour annuler l'opération appuyez sur [NO].
Pendant que l'opération est exécutée l'écran affiche "Executing..." (opération en cours). Quand l'opération est terminée l'indication "Complete!" (opération terminée) s'affiche pendant un instant.

❽ Pour sortir du mode disquette quand vous avez terminé les opérations appuyez sur EXIT (le nombre de fois est variable).

Vous pouvez aussi sortir du mode disquette avec les autres touches de Mode.

[F1]: SAVE (Sauvegarde des fichiers)

Cette opération permet de sauvegarder sur disquette les fichiers que vous avez créés.



REMARQUE Avant de sauvegarder il faut formater (initialiser) la disquette (page 269).

Appuyez sur [F7]: NAME pour afficher la page d'écran Name et donner un nom au fichier que vous venez de sauvegarder (nom de huit caractères maximum). Pour plus de renseignements concernant l'affectation d'un nom aux fichiers.
Pour écraser les noms de fichiers qui existent déjà il sera plus pratique d'utiliser la touche de fonction [F8]: DIR et afficher la page d'écran des répertoires Directory.
Vous pourrez afficher les fichiers du répertoire dans l'ordre de leur sauvegarde à partir de la touche [F2] ou dans l'ordre alphabétique à partir de la touche [F3]. Ces fonctions permettent de trouver rapidement les fichiers recherchés.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les types de données à sélectionner, voir page 260.

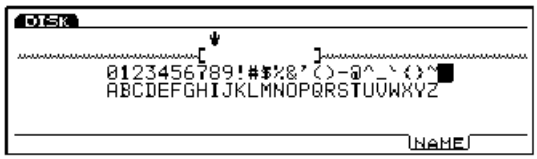
REMARQUE Si la taille du fichier est trop importante par rapport à la capacité disponible sur la disquette une erreur de disque plein "Disk Full" s'affiche. Dans ce cas, vous avez la possibilité soit d'effacer les fichiers dont vous n'avez pas besoin pour libérer de la mémoire, soit sauvegarder sur une autre disquette.

REMARQUE Si vous essayez de sauvegarder un fichier sous un nom déjà pris, le message "Overwrite? Are you sure?" (Ecraser ? Etes-vous sûr que vous voulez remplacer le document existant ?) vous demande de confirmer l'opération.

PRÉCAUTION **Faites attention de ne pas effacer des données importantes de la disquette par mégarde.**

Setting the File Name (Définition du nom de fichier)

❶ Appuyez sur [F7] pour passer à l'écran Name.



❷ Sélectionnez les lettres, numéros ou symboles avec la touche [INC]/[DEC] ou la molette DATA.

❸ Faites avancer le curseur avec les touches de curseur et sélectionnez le caractère suivant.

❹ Répétez les opérations ❷ et ❸ pour définir le nom de fichier.

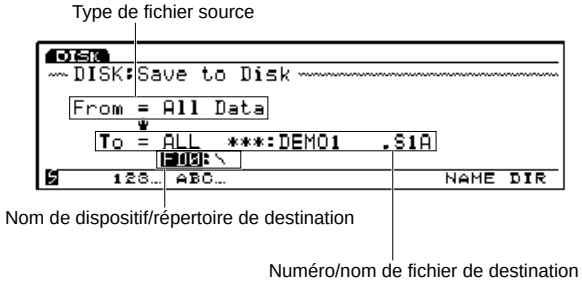
Vous pouvez également taper les numéros, les lettres ou les symboles avec les touches du pavé numérique. Trois lettres ou symboles sont assignées à chaque touche (les lettres ou symboles sont imprimées au dessous de chaque touche). Les lettres peuvent être tapées soit en majuscules soit en minuscules. Chaque fois que vous appuyez sur la touche 0 par exemple, les nombres et lettres disponibles s'affichent dans l'ordre: 0→A→B→C. La fonction SPACE (espacement) est attribuée à la touche [ENTER]. Cous pouvez vous déplacer sur le texte saisi avec la touche de curseur (numéros, lettres et symboles).

Lettres et numéros disponibles:
Figurent sur l'illustration ci-dessus.

REMARQUE Les lettres minuscules ne sont pas utilisables. L'attribution des noms suit les normes MS-DOS. Les caractères non reconnus par le système MS-DOS sont automatiquement remplacés par le signe "_" (souligné).

[F1]: ALL (Toutes les données)

Pour sauvegarder toutes les données de la mémoire interne sous forme de fichier unique.

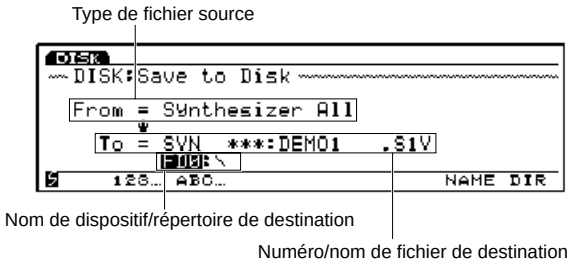


❑ **Réglages:**
Numéro de fichier (destination)
Nom du dispositif/répertoire (destination)

REMARQUE L'indication du répertoire de disque n'est pas affichée s'il n'y a qu'un niveau de répertoire.

[F2]: SYN (Synth All)

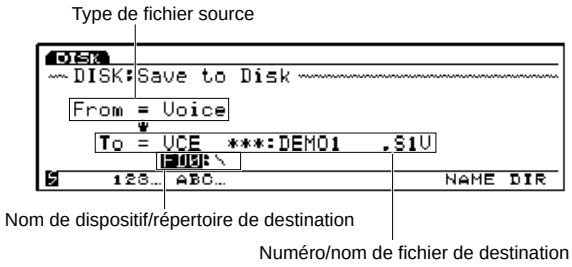
Pour sauvegarder toutes les données de voix internes, de performance (265 voix et 128 performances) et de système en tant que fichier. Les données de séquence et d'échantillon ne sont pas inclues dans les fichiers "SYN."



❑ **Réglages:**
Numéro de fichier (destination)
Nom de dispositif/répertoire (destination)

[F3]: VCE (Voix)

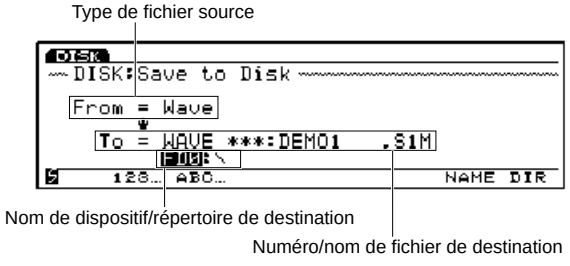
Pour sauvegarder les données des 256 voix (non comprises les données d'ondes) dans un fichier unique. Les données d'échantillons ne sont pas inclues dans les fichiers "VCE."



❑ **Réglages:**
Numéro de fichier (destination)
Nom de dispositif/répertoire (destination)

[F4]: WAVE (Onde)

Pour sauvegarder toutes les données d'onde et d'échantillon dans un fichier unique.



❑ **Réglages:**
Numéro de fichier (destination)
Nom de dispositif/répertoire (destination)

REMARQUE Quand vous augmentez la mémoire interne les disquettes n'ont en général pas suffisamment de capacité pour sauvegarder les ondes. Dans ce cas, et comme il n'est pas possible d'enregistrer une onde sur plusieurs disquettes, il vous faudra prévoir un équipement SCSI périphérique.

[F5]: SMF (Fichier MIDI)

Pour sauvegarder les donnes des pistes de séquences (TR1 ~ TR16) et des pistes de tempo (créées en mode Song sous forme de données de morceau) en tant que fichier SMF (fichier MIDI standard). Les données telles que les effets pour la reproduction ne sont pas inclues dans les fichiers "SMF."



❑ **Réglages:**
Numéro de fichier (destination)
Nom de dispositif/répertoire (destination)

PRÉCAUTION **Quand vous sauvegardez un fichier SMF, tous les fichiers affichés peuvent servir de fichier de destination aussi il faut faire très attention de ne pas écraser ou effacer malencontreusement des données importantes!**

[F6]: SONG (Morceau)

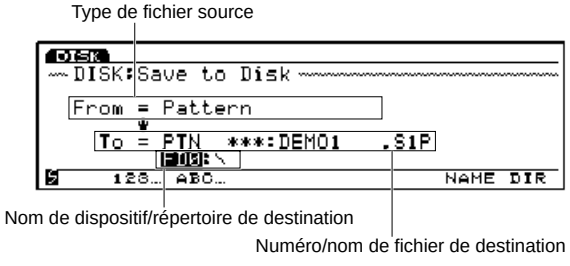
Pour sauvegarder toutes les données de morceaux créés en mode Song dans un fichier unique. Les données telles que les effets pour la reproduction ne sont pas inclues dans les fichiers de morceau.



❑ **Réglages:**
Numéro de fichier (destination)
Nom du dispositif/répertoire (destination)

[F7]: PTN (Figure)

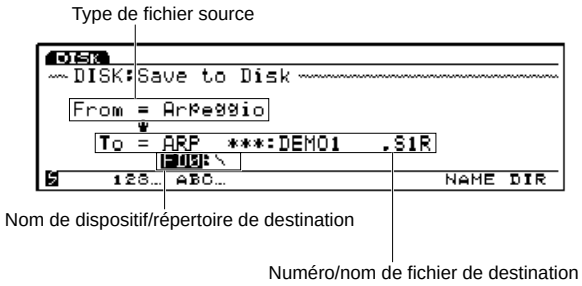
Pour sauvegarder toutes les données de figure créées en mode Pattern dans un fichier unique.



❑ **Réglages:**
Numéro de fichier (destination)
Nom de dispositif/répertoire (destination)

[F8]: ARP (Arpège)

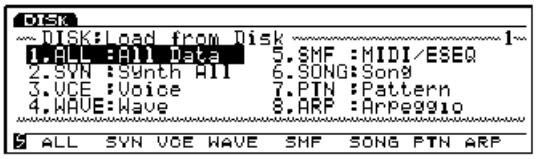
Pour sauvegarder toutes les données d'arpèges utilisateurs dans un fichier unique.



❑ **Réglages:**
Numéro de fichier (destination)
Nom du dispositif/répertoire (destination)

[F2]: LOAD (Chargement des fichiers)

Cette opération permet de charger les fichiers d'une disquette dans la mémoire interne.



Quand il y a plusieurs fichiers sur une disquette il est plus pratique d'afficher le répertoire avec la touche [F8]: DIR qui facilite la recherche des fichiers.
Vous pourrez afficher les fichiers de la disquette dans l'ordre de leur sauvegarde à partir de la touche [F2] ou dans l'ordre alphabétique à partir de la touche [F3]. Ces fonctions permettent de trouver rapidement les fichiers recherchés.
Vous pourrez afficher les fichiers de répertoire de la disquette dans l'ordre de leur sauvegarde à partir de la touche [F2] ou dans l'ordre alphabétique à partir de la touche [F3].

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant la sélection des types de données, voir page 260.

REMARQUE Certaines fonctions permettent de charger et reproduire automatiquement les fichiers contenus sur une disquette dès que l'appareil est mis sous tension. (Pour cela il faut que la disquette soit insérée dans le lecteur avant d'allumer l'unité). Pour plus de renseignements, voir les fonctions Auto Load (chargement automatique) et Auto Play (reproduction automatique), page 261.

PRÉCAUTION **N'oubliez pas que lorsque vous chargez des données dans la mémoire interne les données qu'elle contenait seront écrasées. Soyez vigilents.**

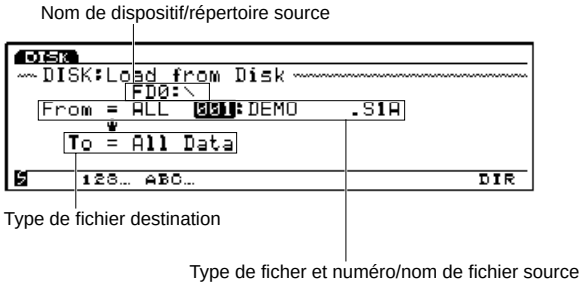
PRÉCAUTION **Faites attention de ne pas effacer des données importantes de la disquette par mégarde.**

REMARQUE Si la capacité de mémoire disponible est insuffisante un message de mémoire pleine "Memory Full" s'affiche. Dans ce cas, vous avez la possibilité soit d'effacer les fichiers dont vous n'avez pas besoin pour libérer de la mémoire, soit redémarrer le chargement depuis le début.

REMARQUE Si vous essayez de charger un fichier qui n'est pas sur la disquette le message "File not found!" (Fichier non trouvé) s'affiche et l'opération n'est pas exécutée.

[F1]: ALL (Toutes les données)

Pour charger un fichier "ALL" d'une disquette dans la mémoire interne.

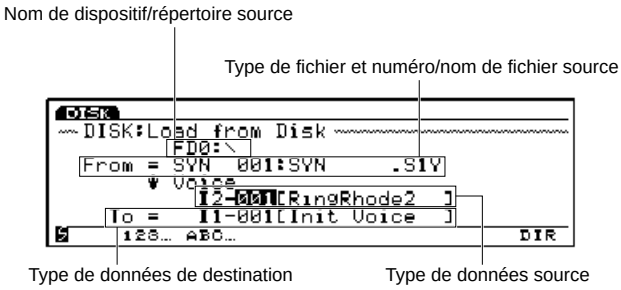


❑ **Réglages:**
Nom de dispositif/répertoire (source)
Numéro de fichier (source)

[F2]: SYN (Synth All)

Pour charger les fichiers "Synth All" d'une disquette dans la mémoire interne. Vous pouvez charger toutes les données de performance et de voix ou uniquement une performance/voix à la fois.





■ **Synth All source data (A partir de)**
(Le cas échéant, sélectionnez le dispositif des données sources,) déplacez le curseur sur un numéro de fichier, et sélectionnez un fichier source de chargement parmi les fichiers performance/voix (128 Performances et 256 Voix). Déplacez le curseur sur “All Data” et sélectionnez “Performance” (128 Performances) ou “Voice” (256 Voix) à l’aide de la touche [INC]/[DEC]. Vous pouvez également désigner et charger une seule performance/voix. Dans ce cas les données chargées remplaceront uniquement les données du numéro de performance/voix spécifié.

■ **Synth All destination data (Vers)**
La destination des fichiers chargés dépend des paramètres attribués à “From” (A partir de).

❑ **Réglages:**

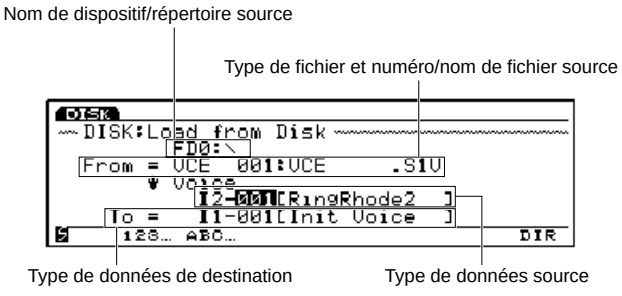
Source data (A partir de):		Destination (Vers):
All Data (toutes les données)	→	All Data (Toutes les données)
Performance & Voice (Performance & voix)	→	Performance & Voice (Performance & voix)
Performance All (Toutes performances)	→	Performance All (Toutes les performances)
001~128	→	001~128
Voice All (Toutes voix)	→	Voice All (Toutes les voix)
Bank I1~I2 (001~128) (Banque)	→	Bank I1~I2 (001~128) (Banque)

REMARQUE All Data comprend aussi les données système.

[F3]: VCE (Voix)

Pour charger un fichier de voix “Voice” d’une disquette dans la mémoire interne. Vous pouvez charger toutes les voix ou une voix à la fois.





■ **Voice source data (A partir de)**
(Le cas échéant, sélectionnez le dispositif des données sources,) déplacez le curseur sur un numéro de fichier, et sélectionnez un fichier source de chargement parmi les fichiers Voice (256 Voix). Vous pouvez également désigner et charger une seule voix. Dans ce cas les données chargées remplaceront uniquement les données du numéro de voix spécifié.

■ **Voice destination data (Vers)**
La destination des fichiers chargés dépend des paramètres attribués à “From” (A partir de).

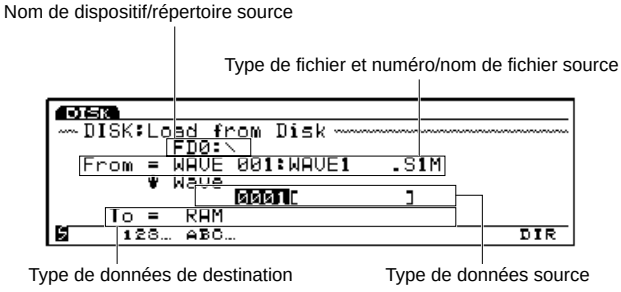
❑ **Réglages:**

Source data (A partir de):		Destination (Vers):
All Data (toutes les données)	→	All Data (Toutes les données)
Voice Bank I1~I2 (001~128) (Banque de voix)	→	Voice Bank I1~I2 (001~128) (Banque de voix)

[F4]: WAVE (Onde)

Pour charger un fichier d’onde d’une disquette dans la mémoire interne. Vous pouvez charger toutes les données d’ondes ou seulement une onde à la fois.





■ **Sample source data (A partir de)**
(Le cas échéant, sélectionnez le dispositif des données sources,) déplacez le curseur sur un numéro de fichier, et sélectionnez un fichier à charger. Toutes les données d’ondes peuvent être chargées en une fois ou vous pouvez spécifier et charger une seule onde. Dans ce cas les données chargées remplaceront uniquement les données du numéro d’onde spécifié.

■ **Sample destination data (Vers)**
La destination des fichiers chargés dépend des paramètres attribués à “From” (A partir de).

❑ **Réglages:**

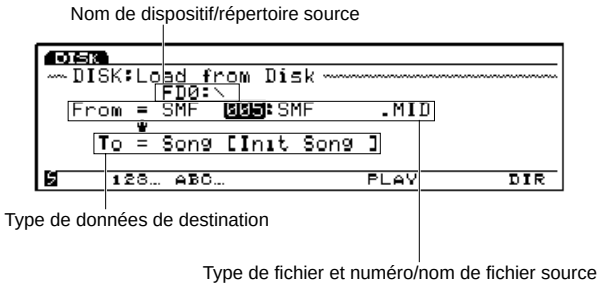
Source data (A partir de):		Destination (Vers):
All Data (toutes les données)	→	All Data (toutes les données)
Wave DRAM or FLASH (0001~1024) (Mémoire DRAM ou	→	Wave DRAM or FLASH (0001~1024) (Mémoire DRAM ou

REMARQUE Vous pouvez charger les fichiers WAV, AIFF ou AKAI. Pour les fichiers WAV et AIFF vous avez le choix entre la source “1 fichier” et “tous les fichiers.” “1 File” permet de charger le fichier affiché, alors que “all files” permet de charger tous les fichiers WAV ou AIFF qui figurent dans le répertoire.
Vous pouvez charger les fichiers AKAI uniquement à partir du lecteur de disquette ou du lecteur de CD-ROM.

[F5]: SMF (Fichier MIDI)

Pour charger les fichiers ESEQ avec l’extension “.ESQ” ou les fichiers MIDI avec l’extension “.MID” d’une disquette dans la mémoire interne.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le format ESEQ, voir le type de fichier File Type page 261.



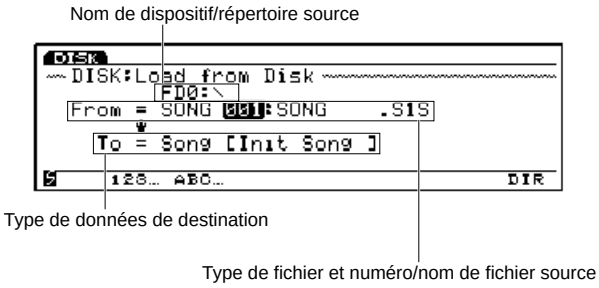
Si la disquette contient à la fois des fichiers SMF et des fichiers ESEQ, les deux types de fichiers s’affichent sur la même page d’écran.

❑ **Réglages:**
Device name/directory (Nom de dispositif/répertoire source)
File number (Numéro de fichier source)

Direct Play function (Fonction reproduction directe)
Les fichiers SMF au format 0 sont reproduits sans être chargés. Sélectionnez un fichier SMF format 0, appuyez sur [F6]: la reproduction commence tout de suite. Les données ne sont pas chargées dans la mémoire interne mais lu directement à partir de la disquette. Ceci est surtout pratique pour écouter un morceau tout de suite. Pour plus de renseignements concernant la fonction Direct Play, voir les types de fichier à la page 261.

[F6]: SONG (Morceau)

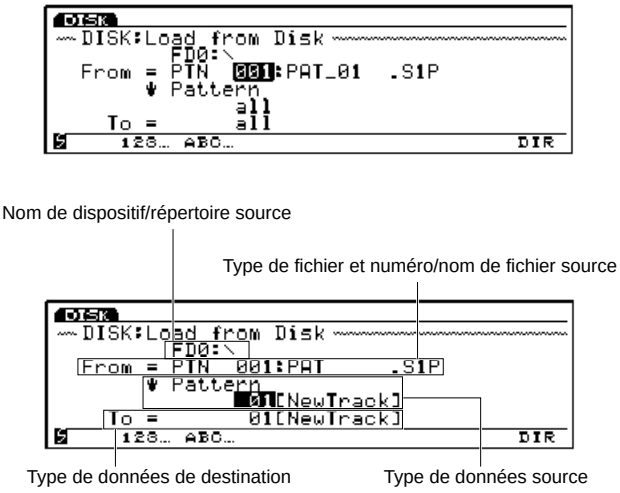
Pour charger un fichier de morceau d’une disquette dans la mémoire interne. Les fichiers de morceau comprennent également les données d’effets pour la reproduction, de canal de transmission de piste et de contrôleur.



❑ **Réglages:**
Device name/directory (Nom de dispositif/répertoire source)
File number (Numéro de fichier source)

[F7]: PTN (Figure)

Pour charger un fichier de figure d’une disquette dans la mémoire interne. Les fichiers de figure comprennent également les données d’effets pour la reproduction, de canal de transmission de piste et de contrôleur.



■ **Pattern source data (A partir de)**
(Le cas échéant, sélectionnez le dispositif des données sources,) déplacez le curseur sur un numéro de fichier, et sélectionnez un fichier à charger. Vous pouvez charger le fichier de figure (50 figures) ou vous pouvez spécifier et charger une seule figure. Dans ce cas les données chargées remplaceront uniquement les données du numéro de figure spécifié.

■ **Pattern destination data (Vers)**
La destination des fichiers chargés dépend des paramètres attribués à “From” (A partir de).

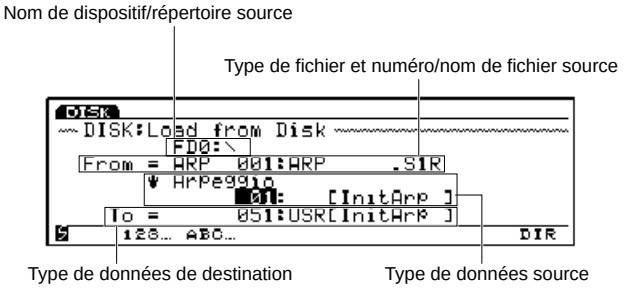
❑ **Réglages:**

Source data (Données source À partir de):		Destination (Vers):
All Data (Toutes les données)	→	All Data (Toutes les données)
Pattern (Figure) 1~50	→	Pattern (Figure) 1~50

[F8]: ARP (Arpège)

Pour charger un fichier d’arpèges d’une disquette dans la mémoire interne. Les fichiers arpège comprennent également les données d’effets pour la reproduction, de canal de transmission de piste et de contrôleur.





■ **Arpeggio source data (A partir de)**
(Le cas échéant, sélectionnez le dispositif des données sources,) déplacez le curseur sur un numéro de fichier, et sélectionnez un fichier à charger. Vous pouvez charger un fichier d’arpèges (50 arpèges) ou vous pouvez spécifier et charger une seule arpège. Dans ce cas les données chargées remplaceront uniquement les données du numéro d’arpège spécifié.

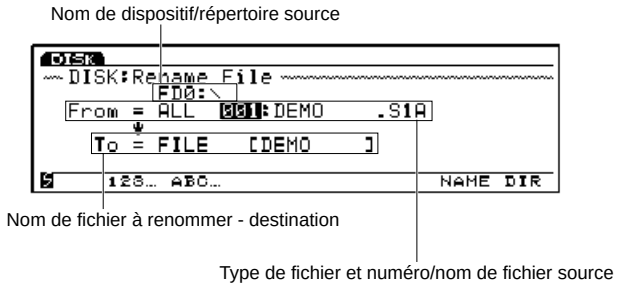
■ **Arpeggio destination data (Vers)**
La destination des fichiers chargés dépend des paramètres attribués à “From” (A partir de).

❑ **Réglages:**

Source data (Données source A partir de):		Destination (To):
All Data (Toutes les données)	→	All Data (Toutes les données)
Arpeggio 51~100	→	Arpeggio 51~100

[F3]: RNAM (Renommer un fichier)

Cette opération permet de renommer les fichiers des disquettes.

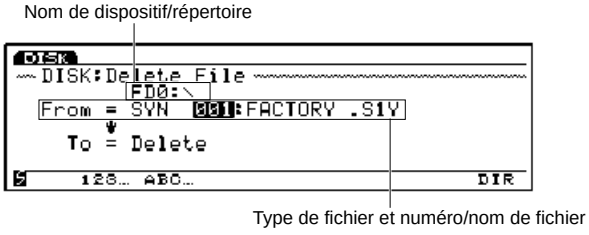


(Le cas échéant, sélectionnez le dispositif) sélectionnez le type et le numéro (nom) de fichier que vous voulez renommer, appuyez sur [F7]: NAME pour afficher la page Name, puis tapez le nouveau nom. Pour plus de renseignements concernant la frappe des noms de fichiers, voir page 263.
Une fois que le nom du fichier est tapé appuyez sur [EXIT] pour fermer la page d’écran Name et validez avec [ENTER]. Le message de confirmation “Rename File: Are you sure?” (Etes-vous sûr de vouloir renommer le fichier) s’affiche. Appuyez sur [INC/YES] pour confirmer le changement de nom ou sur [DEC/NO] pour l’annuler.

REMARQUE Il n’est pas possible de donner un nom de fichier déjà attribué.

[F4]: DEL (Effacement)

Pour effacer les fichiers sur une disquette.



(Le cas échéant, sélectionnez un dispositif) sélectionnez le type de fichier et le numéro de fichier (nom) à effacer, puis validez avec [ENTER]. Un message de confirmation “Delete File: Are you sure?” (Effacer le fichier: Etes-vous sûr de vouloir effacer le fichier) s’affiche. Appuyez sur [INC/YES] pour valider la fonction effacement ou sur [DEC/NO] pour l’annuler.

[F5]: MKDIR (Créer un répertoire)

Cette opération permet de créer un répertoire. Vous pouvez créer un nouveau répertoire à l'intérieur d'un répertoire, ce qui donne un sous-répertoire. Ceci est pratique pour systématiser le classement des fichiers.

REMARQUE Il n'est pas possible de créer plus de deux niveaux de sous-répertoires.

REMARQUE Il n'est pas possible de donner un nom de répertoire déjà attribué.



REMARQUE Aucun répertoire n'est affiché s'il n'y a qu'un niveau de répertoire sur la disquette.

(Aucun cas échéant, sélectionnez un dispositif), sélectionnez un répertoire et appuyez sur [F7]: NAME pour passer à la page d'écran Name, et tapez le nom du sous-répertoire que vous allez créer. Pour plus de renseignements concernant l'attribution d'un nom au répertoires, voir page 263.
Une fois que vous avez tapé le nom de répertoire, appuyez sur [EXIT] pour fermer la page d'écran Name et validez avec [ENTER]. Le message de confirmation "Make Directory: Are you sure?" (Etes-vous sûr de vouloir créer un répertoire ?) s'affiche. Appuyez sur [INC/YES] pour valider le nouveau répertoire ou sur [DEC/NO] pour l'annuler.

REMARQUE "DIR" affiché comme nom de fichier signifie qu'il y a un sous-répertoire. Pour y accéder, déplacez le curseur sur le nom du répertoire et validez avec [ENTER]. Le nom du sous-répertoire s'affiche sous la ligne du nom de fichier qui contient DIR. Pour revenir à la page d'écran précédente, sélectionnez "up dir" (répertoire supérieur) dans le sous-répertoire et validez avec [ENTER].

[F6]: FORM (Format des dispositifs)

Cette opération sert à formater (initialiser) les disquettes. Les nouvelles disquettes ou les dispositifs périphériques de type disque dur, lecteur de ZIP ou de JAZ doivent être formatés avant de pouvoir être utilisés.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les dispositifs périphériques SCSI, voir " Dispositifs pouvant être utilisés " (page 259).

REMARQUE Il n'est pas possible de formater les lecteurs ZIP/JAZ avec l'unité EX5/5R/7 car ils sont fournis avec une disquette d'outils "TOOL" qui contient un programme de formatage spécial et qui doit être exécuté à partir d'un ordinateur. En revanche il est possible de formater les disquettes ZIP/JAZ avec le EX5/5R/7. Pour plus de renseignements concernant les disquettes ZIP/JAZ, reportez-vous au mode d'emploi des produits.



Introduisez une disquette neuve dans le lecteur (si vous utilisez un dispositif périphérique SCSI, vérifiez qu'il est bien connecté) et appuyez sur [ENTER]. La LED au dessous du chargeur de disquette s'allume (clignote) et le formatage commence. Pendant l'opération l'écran affiche "Executing..." (Opération en cours).

PRÉCAUTION **Si vous reformatez une disquette qui contient des données toutes les données seront effacées. Faites attention de ne pas formater une disquette contenant des données importantes.**

PRÉCAUTION **N'essayez pas de retirer la disquette de force en cours de formatage pour ne pas l'endommager.**

PRÉCAUTION **Faites très attention, si vous avez plusieurs dispositifs SCSI périphériques de ne pas vous tromper de lecteur quand vous effacez ou formattez un dispositif.**

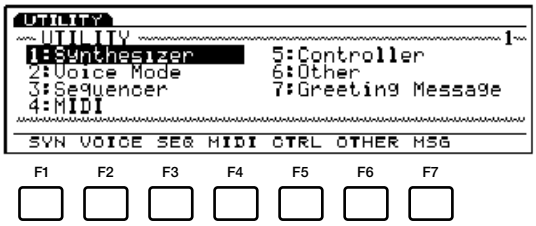
[F7]: DEV (Sélection des dispositifs)

Cette opération permet d'afficher le contenu des disquettes This operation displays the disk contents on a floppy disk and a connected external SCSI device. Device name, disk name, total number of files, amount of memory used, amount of available memory, and the number of files are displayed.



Utility Mode

Le mode utilitaire (Utility Mode) permet de définir les paramètres du système, à l'exception des paramètres [F2] du mode VOICE.



[F1]: SYN (Paramètres du clavier)
[F2]: VOICE (Paramètres du mode de voix)
[F3]: SEQ (Paramètres du séquenceur)
[F4]: MIDI (Paramètres MIDI)
[F5]: SYS (Paramètres du système)
[F6]: OTHER (Paramètres divers)
[F7]: MSG (Message de bienvenue qui apparaît quand le synthétiseur est mis en marche)

Etape d'exécution d'une opération en mode utilitaire

❶ Pour passer en mode utilitaire appuyez sur [UTILITY].

❷ Sélectionnez un menu à partir des touches [F1] ~ [F7].

REMARQUE Vous pouvez également déplacer le curseur sur un menu pour le sélectionner ; validez avec la touche [ENTER].



❸ Déplacez le curseur sur un paramètre pour régler les valeurs à l'aide de la molette DATA, de la touche [INC]/[DEC], ou du pavé numérique.

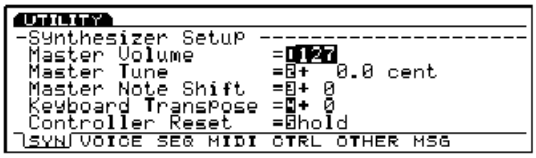
REMARQUE Si vous sélectionnez les menus [F2] (Voice) et [F3] (SEQ), chacun des sous menus s'ajoutera à l'écran. Pour sélectionner un autre menu il faudra alors appuyer sur le menu désiré tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

REMARQUE Quand vous passez en mode UTILITY, la touche [KNOB] du panneau s'allume, indiquant que les données peuvent être entrées à partir des boutons. Pour modifier les valeurs de chacun des paramètres actionnez les boutons Knob 1 ~ 6.

❹ Quand vous avez terminé les différents réglages, appuyez sur une touche de mode quelconque pour sortir du mode utilitaire.

[F1]: SYN (Réglages du synthétiseur)

Les réglages du synthétiseur permettent de définir les paramètres de l'ensemble du clavier, le volume ou la hauteur de son par exemple.



■ **Master Volume (Volume principal)**
Définit le volume principal du synthétiseur.

❑ **Réglages:** 0 ~ 127

■ **Master Tune (Accordage principal)**
Pour régler l'accordage principal du synthétiseur de façon très précise, au centième.

❑ **Réglages:** -102.4 ~ + 102.3

■ **Master Note Shift (Transposition de la note principale)**
Pour ajuster la hauteur de son par demi tons. Ce paramètre affecte uniquement le générateur de son interne et n'est pas véhiculé par la sortie MIDI.

❑ **Réglages:** -24 ~ + 24

REMARQUE Les réglages supérieurs ou inférieurs aux notes extrêmes (Do-2 et Sol 8) ne sont pas pris en compte. Les notes situées au delà de la limite seront donc remplacées par les mêmes notes à une octave différente.

■ **Keyboard Transpose (Transposition de clavier)**
Pour ajuster la transposition du clavier par demi tons. Ce paramètre est véhiculé par la sortie MIDI.

❑ **Réglages:** -63 ~ + 63

REMARQUE Ce paramètre n'est pas utilisable sur le modèle EX5R.

REMARQUE Les réglages supérieurs ou inférieurs aux notes extrêmes (Do-2 et Sol 8) ne sont pas pris en compte. Les notes situées au delà de la limite seront donc remplacées par les mêmes notes à une octave différente.

■ **Controller Reset (réinitialisation des contrôleurs)**
Pour définir si les valeurs des différents contrôleurs sont retenues (maintenues) ou réinitialisées quand on sélectionne une autre voix. Les contrôleurs comprennent: la molette de modulation (Modulation wheel), l'After Touch (pression après enfoncement de note), le contrôleur au pied (Foot Controller), le contrôleur de souffle (Breath Controller), le contrôleur à ruban (Ribbon Controller - à l'exception du modèle EX5R), et les boutons.

❑ **Réglages:** Maintien, réinitialisation

Quand "RESET" est sélectionné les valeurs suivantes du contrôleur sont réinitialisées (restauration des valeurs par défaut).

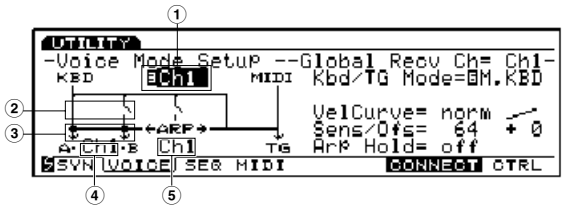
Pitch Bend: center (molette de hauteur de son: centre).
Modulation Wheel: minimum (molette de modulation: minimum)
After Touch: minimum (pression après enfoncement de touche: minimum)
Foot Controller: Maximum (contrôleur au pied : maximum)
Breath Controller: Maximum (contrôleur de souffle : maximum)
Ribbon Controller: center (contrôleur ruban: centre)
Knobs1 ~ 6: center (boutons 1 ~ 6: centre)

[F2]: VOICE (Réglage du mode de voix)

Le réglage du mode de voix permet de définir les paramètres du clavier et des contrôleurs utilisés en mode Voice. Quand vous sélectionnez cette fonction les sous menus [F7]: CONNECT and [F8]: CTRL (Contrôleurs) s'affichent sur la page d'écran.

[F7]: CONNECT (Connextion)

Pour définir le passage des signaux, c'est à dire la mode de connexion établi entre le clavier et/ou les contrôleurs et le générateur de son interne, ainsi que les réglages de courbe de vélocité du mode Voice.



■ **① Global Recv Ch (canal principal de réception MIDI)**
Pour définir le canal de réception MIDI du synthétiseur.

❑ **Réglages:** Ch1 ~ Ch16, omn (omni: tous les canaux)

■ **② TransMIDI A/B (Transmission MIDI A/B)**
Pour déterminer si les opérations du clavier et/ou des contrôleurs doivent être transmises ou non vers un dispositif périphérique par les sorties MIDI A et B.

❑ **Réglages:** | (transmises), ⁞ (non transmises)

■ **③ Arp MIDI A/B (Arpégiateur MIDI A/B)**
Pour définir si les données de l'arpégiateur doivent être transmises ou non vers un dispositif périphérique par les sorties MIDI A/B.

❑ **Réglages:** ✚ (Transmises), ÷ (non transmises)

REMARQUE La transmission par la sortie MIDI B des paramètre ci-dessus n'est possible qu'avec le modèle EX5.

■ **④ MIDI Trans Ch (Canal de transmission MIDI)**
Pour définir par quel canal MIDI les opérations sur le synthétiseur et/ou les contrôleurs seront transmises.

❑ **Réglages:** Ch1 ~ Ch16

■ **⑤ Arp MIDI Ch (Canal MIDI de l'arpégiateur)**
Pour définir par quel canal MIDI les données de l'arpégiateur seront transmises.

❑ **Réglages:** Ch1 ~ Ch16

■ **Kbd/TG Mode (Mode clavier/Générateur de son)**
Pour définir comment le générateur de son est connecté en mode VOICE (Mode de voix). Si vous l'utilisez comme clavier maître il faudra sélectionner M.KBD. En général ce paramètre est réglé sur TG (générateur de son).

❑ **Réglages:** M.KBD (Clavier maître), TG (Générateur de son)

■ **VelCurve (Courbe de vélocité)**
Pour définir la courbe de vélocité en mode Voice (mode de voix). Ces réglages déterminent la façon dont le son sera produit par rapport à la force à laquelle la note est jouée au clavier. La courbe de vélocité est affichée sous forme d'image graphique à droite de la valeur définie.

❑ **Réglages:** norm (normal), soft (doux), hard (dur), wide (large), fix (fixe)

■ **Vel Sens/Ofst (Sensibilité/compensation à la vélocité)**
Pour définir la sensibilité à la vélocité et la valeur de compensation.

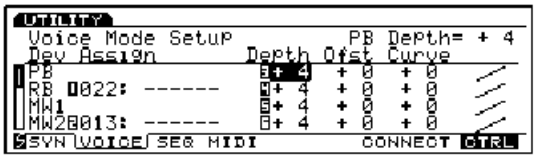
❑ **Réglages:**
Vel Sens (Sensibilité à la vélocité): 0 ~ 127
Vel Ofst (Compensation à la vélocité): -64 ~ 0 ~ +63

■ **Arp Hold (Maintien de l'arpégiateur)**
Pour activer ou désactiver la fonction de maintien de l'apégiateur (Arpeggiator Hold) en mode VOICE. Lorsque la fonction est activée (Arp Hold sur "on") l'arpège est maintenue entre le moment où vous jouez une note au clavier et le moment où vous jouez la note suivante, sans avoir à garder les doigts sur le clavier.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

[F8]: CTRL (Contrôleur)

Pour définir les paramètres des contrôleurs en mode Voice.



Tous les paramètres ci-dessus peuvent être définis pour chacun des 13 dispositifs (contrôleurs) ci-dessus.

■ **Assign (assignation)**
Pour assigner une fonction (numéro de commande MIDI) à chaque contrôleur.

❑ **Réglages:** 000 ~ 095 (voir la liste des commandes du manuel "Liste des données"

PB (Molette de hauteur de son) RB (Contrôleur à ruban) MW1 (Molette de modulation 1) MW2 (Molette de modulation 2)
KN1 (Boutons 1) KN2 (Boutons 2) KN3 (Boutons 3) KN4 (Boutons 4) KN5 (Boutons 5) KN6 (Boutons 6)
AT (Après-toucher) FC (Contrôleur au pied) BC (Contrôleur de souffle)

REMARQUE Certains contrôleurs, la molette de hauteur de son par exemple, ont une fonction définie et donc il n'est pas possible de leur assigner une autre fonction que celle-là.

■ **Depth (amplitude)**
Pour définir l'amplitude de la commande sélectionnée.

❑ **Réglages:** -8 ~ 0 ~ + 7

■ **Ofst (Compensation)**
Pour régler avec précision l'amplitude de la commande définie au paramètre Depth. Cette valeur permet de compenser, augmenter ou réduire l'amplitude.

❑ **Réglages:** -64 ~ 0 ~ + 63

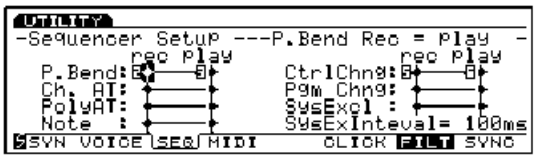
■ **Curve (Courbe)**
Pour définir et modifier la courbe des contrôleurs (affichée à droite de la valeur).

❑ **Réglages**: -6 ~ 0 ~ + 7

Courbe des contrôleurs
A l'extrême droite de l'écran est affichée la courbe du contrôleur qui a été sélectionné pour chaque dispositif. Vous pourrez vous y reporter pour sélectionner une courbe.

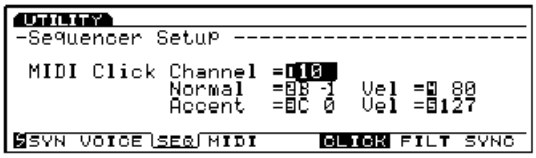
[F3]: SEQ (Réglage du séquenceur)

Ce paramètre permet de régler les fonctions du séquenceur. Lorsque vous sélectionner SEQ, les sous menus [F6]: CLICK (métronome), [F7]: FILT (Filtre), et [F8]: SYNC (synchronisation) s'affichent sur la page d'écran.



[F6]: CLICK (METRONOME MIDI)

Pour définir le type de son du métronome pendant l'enregistrement ou la reproduction.



■ **Channel (Canal)**
Pour définir le canal MIDI utilisé pour transmettre les sons du métronome vers le générateur de ton interne.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16

■ **Normal (Normal: nom de note, vélocité)**
Pour sélectionner le nom de note (percussion) et la vélocité des temps non accentués.

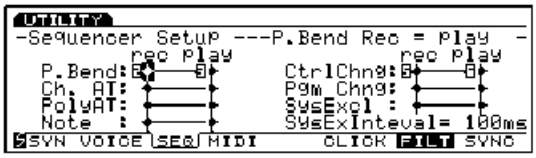
❑ **Réglages:** Nom de note = C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8), Vel (Vélocité) = 1 ~ 127

■ **Accent (Accent: nom de note, vélocité)**
Pour sélectionner le nom de note (percussion) et la vélocité du premier temps accentué.

❑ **Réglages:** Nom de note = C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol 8), Vel (Vélocité) = 1 ~ 127

[F7]: FILT (Filtre)

Pour définir si le filtre est appliqué ou non (les signaux ne sont ni envoyés ni reçus) sur les événements MIDI.



Le filtre peut être appliqué sur chaque événement aussi bien à l'enregistrement qu'à la lecture. Les événements MIDI filtrés ne peuvent être ni enregistrés ni reproduits. La liste des événements MIDI pouvant être filtrés est la suivante.

■ Filters (Filtres)

Sys Ex (Exclusivités du système)
Ch. AT (Pression après enfoncement du canal)
PolyAT (Pression après enfoncement polyphonique)
Note
CtrlChng (Changement de commande)
Pgm Chng (Changement de programme)
P. Bend (Variation de hauteur de son)

❑ **Réglages:**

rec (enregistrement): ÷ (pas d'entrée/sortie), ✚ (entrée/sortie)

play (reproduction): ÷ (pas d'entrée/sortie), ✚ (entrée/sortie)

■ SysEX Interval (Intervalle des données exclusives du système)

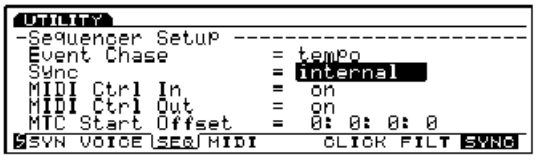
Pour définir l'intervalle de temps qu'il faudra prévoir entre chaque kilo octet de données, en cas de reproduction des données exclusives du système (données de transfert en masse) enregistrées sur une piste du séquenceur.
Pendant le transfert des données en masse entre le EX et un dispositif périphérique, des erreurs MIDI se produisent lorsque la mémoire du dispositif périphérique est insuffisante. Ce paramètre permet de définir un intervalle de temps suffisant entre les blocs de données pour permettre au dispositif d'avoir le temps de traiter les masses de données transférées dans chaque bloc.

❑ **Réglages:** 0 ~ 900 (msec)

REMARQUE La reproduction prend un peu plus de temps selon la longueur des intervalles définis. En cas de blocage MIDI, recommencez le transfert des données en masse avec un intervalle légèrement plus long.

[F8]: SYNC (SYNCHRONISATION)

Pour définir les paramètres de synchronisation entre le séquenceur interne et les dispositifs périphériques.



■ Event Chase (Chasse aux événements)

Cette fonction permet de ne pas manquer un événement défini pendant une reproduction, une avance rapide ou un rebobinage rapide. Quand ce paramètre est réglé sur un événement déterminé, les données de cet événement seront fidèlement reproduites, même pendant une avance rapide ou un rebobinage rapide.

❑ **Réglages:** Tempo; Tempo, PC (Tempo, changement de programme); Tempo, PC, Ctrl (Tempo, changement de programme, changement de commande); All (tous les événements)

REMARQUE L'événement que vous avez défini avec la fonction Event Chase sera détecté et reproduit à grande vitesse à partir du début du morceau ou de la phrase, même si vous commencez la reproduction de ce morceau ou de cette phrase à mi-chemin. C'est pourquoi le démarrage de la reproduction est légèrement retardé ou l'avance/rebobinage rapide légèrement ralenti.

REMARQUE Lorsque ce paramètre est réglé sur "ALL," une grande quantité de données MIDI sont transmises par la sortie MIDI, ce qui risque d'entraîner des erreurs MIDI au niveau des dispositifs périphériques.

■ Sync (synchronisation)

Au cours d'une synchronisation de performance avec un dispositif MIDI périphérique, vous pourrez définir si le EX5/5R/7 doit utiliser sa propre horloge interne ou l'horloge MIDI et les signaux MTC qui arrivent à l'entrée MIDI.

Réglé sur "internal", le EX utilise l'Horloge interne. Sélectionnez "internal" si vous utilisez le EX seul ou si vous l'utilisez comme maître pour synchroniser l'ensemble des dispositifs périphériques.

Lorsque ce paramètre est réglé sur "MIDI-A" (ou "MIDI-B"), le EX sera contrôlé à partir des signaux d'horloge MIDI transmis à l'entrée MIDI-A (ou MIDI-B). Sélectionnez "MIDI-A" (ou "MIDI-B") lorsque vous utilisez le EX comme esclave (commandé à partir d'un dispositif périphérique).

Lorsque ce paramètre est réglé sur "MTC MIDI-A" (ou "MTC MIDI-B"), le EX envoie des signaux MMC par la sortie MIDI correspondante. (la sortie MIDI-A pour "MTC MIDI-A,"et la sortie MIDI-B pour "MTC MIDI-B"). Sélectionnez "MTC MIDI-A" (ou MTC "MIDI-B") lorsque vous utilisez le EX comme esclave (commandé à partir d'un dispositif périphérique du type magnétophone multipiste aux normes MMC).

REMARQUE MTC (MIDI Time Code - code de temps MIDI) est un code de temps qui contrôle la synchronisation de plusieurs appareils audio par l'intermédiaire des câbles MIDI. Le code est défini en Heures, minutes, secondes et images. Le EX ne peut pas générer de code MTC et donc pour pouvoir synchroniser en MTC il faut prévoir un appareil au format MTC tel que le YAMAHA MD4 par exemple.

REMARQUE MMC (MIDI Machine Control - contrôle d'appareil MIDI) est une norme prévue pour contrôler les dispositifs tels que les multipiste à partir d'un séquenceur MIDI. Ainsi lorsque les opérations telles que marche/arrêt, avance/rebobinage rapide sont activées à partir du séquenceur, la même opération s'effectue automatiquement sur le multi-piste (qui reçoit les signaux du séquenceur). De ce fait, la reproduction se situe toujours au même emplacement du morceau sur le multipiste et sur le séquenceur. Il est recommandé d'utiliser ce réglage si vous utilisez le EX comme appareil asservi ou pour créer un morceau avec un appareil périphérique aux normes MMC, un multipiste par exemple.

❑ **Réglages:** internal (interne), MIDI-A, MTC MIDI-A, MIDI-B, MTC MIDI-B

REMARQUE "MIDI B" et "MTC MIDI-B" n'existent que sur le EX5.

■ MIDI Ctrl In (Entrée de commande MIDI)

Pour définir si les signaux d'horloge MIDI [Start (marche) Stop (arrêt) Continue start (reprise de la lecture), Song position pointer (position dans le morceau)] seront reçus ou non.

❑ **Réglages:** on (reçus), off (non reçus)

■ MIDI Ctrl Out (Sortie de commande MIDI)

Pour définir si les signaux d'horloge MIDI [Start (marche) Stop (arrêt) Continue start (reprise de la lecture), song position pointer (position dans le morceau)] seront envoyés ou non.

❑ **Réglages:** on (envoyés), off (non envoyés)

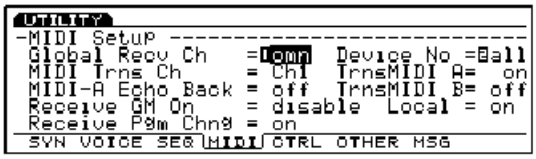
■ MTC Start Offset (Compensation de départ MTC)

Pour définir l'horloge de départ du séquenceur interne en minutes, secondes et images. Le séquenceur interne démarrera à " l'heure " déterminée ici dès qu'il recevra un code MTC.

❑ **Réglages:** 0 ~ 23 pour les heures, 0 ~ 59 pour les minutes et les secondes, 0 ~ 29 pour les images

[F4]: MIDI (Réglage MIDI)

La fonction MIDI Setup permet de régler les paramètres MIDI pour l'ensemble du clavier.



■ Global Recv Ch (Canal de réception MIDI global)

Pour définir le canal de réception MIDI qui permet de contrôler le EX avec un dispositif périphérique du type séquenceur MIDI ou ordinateur.

❑ **Réglages:** 1 ~ 16, omn (omni: tous les canowx)

■ MIDI Trns Ch (Canal de transmission MIDI)

Pour définir par quel canal MIDI seront transmises les opérations du clavier et/ou des contrôleurs.

❑ **Réglages:** Ch1 ~ Ch 16

■ MIDI Echo Back (Liaison ou retour d'écho MIDI OUT -IN)

Transmet à la prise MIDI OUT toutes les données reçues par le MIDI IN(A).

❑ **Réglages:** on (transmises), off (non transmises)

REMARQUE Lorsque les prises MIDI IN/OUT d'un dispositif MIDI périphérique sont connectées aux prises MIDI OUT/IN du EX, il faut régler ce paramètre sur "Off."

REMARQUE Sur le EX5, ce réglage n'affecte que la prise MIDI IN-A.

■ Receive GM On (Réception du message d'activation du mode GM)

Pour définir si les messages d'activation du mode GM doivent être reçus ou non. Lorsque cette fonction est réglée sur "enable," les messages d'activation du mode GM sont reçus.

❑ **Réglages:** disable (le message d'activation du mode GM ne passe pas), enable (le message d'activation du mode GM passe)

■ Receive Pgm Chng (réception du changement de programme)

Pour activer ou désactiver la réception des messages de changement de programme en provenance d'un dispositif périphérique. Si vous avez sélectionné "ignore bank select" (ignorer la sélection de banque) le EX5/5R/7 recoit les messages de changement de programme mais ignore le message de sélection de banque du dispositif périphérique.

❑ **Réglages:** on (activé), Ignore Bank select (ignorer la sélection de banque), off (désactivé)

REMARQUE Il faut régler ce paramètre sur on pour lire les données à partir d'un lecteur périphérique ou d'une disquette.

■ Device No (Numéro de dispositif)

Pour définir le numéro de dispositif MIDI. Pour envoyer ou recevoir des messages d'exclusivité du système, un message de transfert en masse ou de changement de paramètres par exemple, à partir ou vers un dispositifs périphérique, il faut que les numéros de ce dispositif correspondent sur le EX et sur le dispositif lui-même.

❑ **Réglages:** off (désactivé), 1 ~ 16, all (Tous)

■ Trns MIDI A/B (Transmission MIDI A/B)

Pour définir si les opérations du clavier et/ou des contrôleurs doiveent être transmises ou non par la sortie MIDI A/B du dispositif périphérique.

❑ **Réglages:** on (activé), off (désactivé)

REMARQUE Le paramètre Trns MIDI B n'existe que sur le modèle EX5.

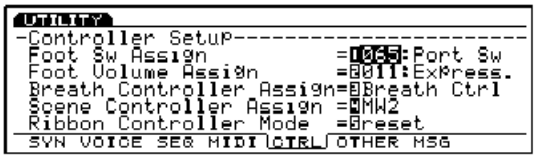
■ Local (Sortie de commande MIDI)

Pour activer ou désactiver la sortie de commande MIDI (Local sur "on" ou "off."). Réglé sur off, le clavier et/ou les contrôleurs du EX5/5R/7 ne sont pas connectés au générateur de ton interne, de sorte que le synthétiseur reste muet quand on joue au clavier. Cependant les données de performance du EX sont véhiculées par la sortie MIDI, et le générateur de ton interne reçoit les signaux qui arrivent à la prise d'entrée MIDI.

❑ **Réglages:** on (connecté), off (non connecté)

[F5]: CTRL (Réglage des contrôleurs)

Cette fonction permet de régler les différents paramètres des contrôleurs.



Le contrôleur au pied peut être réglé en mode Voice (page 104) et en mode Performance (page 169).

■ Foot SW Assign (Assignation du commutateur au pied)

Pour définir la fonction changement de commande du commutateur au pied. Si un commutateur au pied Yamaha FC4 ou FC5 (en option) est raccordé, vous pourrez contrôler les fonctions assignées avec le pied.

❑ **Réglages:** off (désactivé), 000 ~ 100

REMARQUE Ce paramètre n'existe pas sur le modèle EX5R.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les numéros de commande et la fonction de changement de commande, voir le manuel "Liste des données" joint à part.

■ Foot Volume Assign (assignation de la pédale de volume)

Pour définir les changements de commande, volume principal ou expression, qui seront contrôlés avec la pédale de volume. Si un contrôleur au pied YAMAHA FC7 ou FC9 (en option) est raccordé, vous pourrez régler le volume principal ou l'expression avec le pied.

❑ **Réglages:** 007: Main Vol (Volume principal), 011: Express. (Expression)

REMARQUE Ce paramètre n'existe pas sur le modèle EX5R.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le volume principal et l'expression, voir le manuel "Liste des données" joint à part.

■ Breath Controller Assign (assignation du contrôleur de souffle)

Pour définir le contrôleur qui commande le souffle. Si vous sélectionnez l'option "Breath Ctrl", le contrôle du souffle se fait par le contrôleur du même nom et si vous sélectionnez "Velocity" le contrôle du souffle se fait par la vélocité. De même si vous sélectionnez "Touch EG" le contrôle se fait par le générateur d'enveloppe du toucher.

❑ **Réglages:** Breath Ctrl (contrôleur de souffle), Velocity (vélocité), Touch EG (générateur d'enveloppe du toucher)

Expression de chaque contrôleur

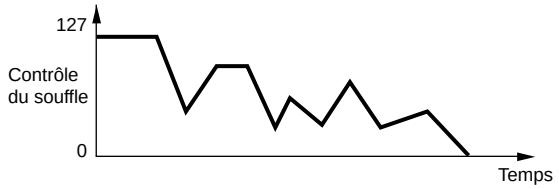
Le niveau d'expression est différent selon le contrôleur sélectionné.

Image originale d'un souffle



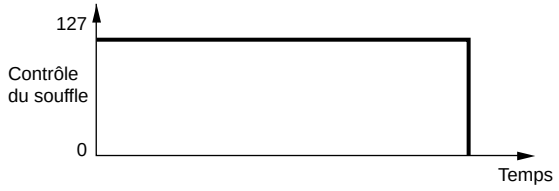
Breath Ctrl

Vous pouvez envoyer du souffle avec le contrôleur de souffle.

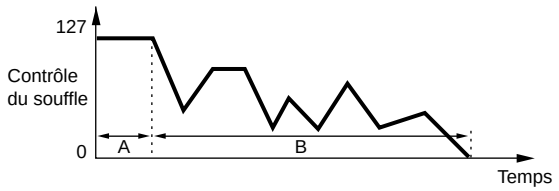


Velocity

L'attaque de départ détermine la force du souffle maintenue du début à la fin.



“Touch EG”
Vous pouvez exprimer la partie “A” avec une certaine vélocité et la partie “B” avec le toucher après enfoncement.



■ Scene Controller Assign (Assignation de contrôleur de scène)

Pour définir le contrôleur qui commande les scènes. Vous pouvez sélectionner la molette de modulation 2 ou le contrôleur au pied.

❑ **Réglages:** MW2 (Molette de modulation 2), FC (Contrôleur au pied)

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant la commande des scènes, voir page 57.

■ Ribbon Controller Mode (Mode de contrôleur à ruban)

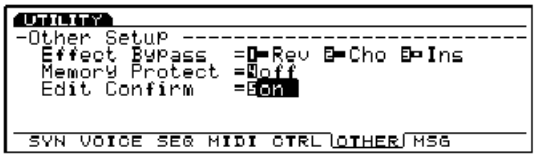
Pour définir si la valeur du contrôleur à ruban doit être ramenée à la valeur de référence lorsque vous relâchez le ruban (reset), ou si elle doit être maintenue sur la valeur qui était affichée au moment du relâchement (hold).

❑ **Réglages:** hold (maintien sur la valeur en cours), reset (retour à la valeur de référence)

REMARQUE Ce paramètre n’existe pas sur le modèle EX5R.

[F6]: OTHER (Réglages divers)

Les réglages divers “Other” permettent de régler un certain nombre de paramètres pour l’ensemble du système.



■ Effect Bypass (Dérivation des effets)

Pour définir le type d’effet qui sera dérivé (qui ne sera pas appliqué) lorsque vous appuyez sur la touche [EF BYPASS] ([BYPASS] sur le modèle EX5R) qui se trouve sur le panneau avant.

❑ **Réglages:** Rev (Réverbération), Cho (Chœur), Ins (Insertion) chacun pouvant être réglé sur □ (Off: effet envoyé), ■ (On: effet dérivé)

■ Memory Protect (protection de la mémoire)

Pour définir si les voix (Voice), mémoires d’exécution (Performance) et figures (Pattern) utilisateur doivent être protégées ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur “on,” il n’est pas possible de sauvegarder les données. Ce réglage s’utilise de façon provisoire si vous ne voulez pas perdre les données utilisateur.

❑ **Réglages:** on, off

■ Edit Confirm (Confirmer l’édition)

Pour définir si le message de confirmation “Are you sure?” (Voulez-vous confirmer l’édition ?) doit être affiché au moment de valider une opération ou de sauvegarder des données. Si vous êtes familiarisé avec le fonctionnement du EX vous ne souhaiterez pas voir apparaître ce message: réglez ce paramètre sur “off” (le message ne s’affichera pas). Pour l’afficher, réglez le paramètre sur “on.”

❑ **Réglages:** on, off

■ SCSI ID (Numéro de la carte SCSI)

Pour définir le numéro de la carte SCSI du EX. A l’expédition, la carte SCSI du EX est réglée sur “2.” Si vous connectez des systèmes SCSI qui portent le même numéro sur le EX, il faudra modifier le numéro de l’un des deux systèmes.



REMARQUE Le paramètre “SCSI ID” ne s’affiche ou n’est sélectionné que si vous avez installé une carte interface ASIB1 SCSI (en option).

REMARQUE Pour connecter un système périphérique SCSI sur le EX, il faut d’abord installer l’interface ASIBI (carte SCSI vendue séparément)

REMARQUE Pour changer le numéro SCSI, il faut couper l’alimentation électrique. Les modifications ne seront effectives que lorsque vous rallumerez l’appareil.

❑ **Réglages:** 0 ~ 7

■ **Word Clock (Horloge word)**

Pour définir si le EX sera utilisé en tant que Word Clock maître ou esclave. “Word Clock” signifie synchronisation des signaux audio qui passent par les dispositifs numériques. Cette fonction doit être activée si vous connectez un ou plusieurs appareils audio pour écouter ou enregistrer.

Lorsque vous utilisez le EX comme Word Clock maître la fréquence d’échantillonnage doit être réglée sur 44,1kHz. Lorsqu’il est utilisé comme esclave, le Word Clock passe automatiquement sur l’horloge de réception du WORD CLOCK IN (WORD CLOCK IN: prise EXDGO1 vendue séparément).



❑ **Réglages:** internal (EX = maître), external (EX = esclave)

REMARQUE Ce paramètre “Word Clock” n’est affiché ou sélectionné que si vous avez installé la carte de sortie digitale EXDGO1 (en option).

REMARQUE Pour que le EX puisse laisser passer des signaux numériques il faut nécessairement installer la carte EXDGO1 (carte de sortie numérique) vendue séparément.

REMARQUE Il faut connecter une carte EXDGO1 (prise [BNC]word clock In) pour recevoir les word clocks d’un dispositif périphérique. Pour cela il faudra utiliser le câble coaxial et le connecteur BNC de 75Ω.

[F7]: MSG (Message de bienvenue)

Pour créer le message qui s’affiche à l’écran lorsque l’appareil est mis sous tension. Le message peut contenir jusqu’à 20 caractères maximum.



REMARQUE Pour plus de renseignements concernant la saisie des caractères, voir page 79.

APPENDICE

Cartes et mémoires en option

Vous pourrez étendre les fonctions de votre EX5/5R/7 en lui ajoutant les cartes ou mémoires en option. Les cinq types de cartes/mémoires suivantes sont compatibles avec le EX5/5R/7.

● EXIDO1 (Carte de sortie individuelle)

La carte EXIDO1 augmente le nombre de sorties audio. Aux quatre sorties prévues sur le EX5/5R, L/MONO, R (MONO gauche et droite), et Individual Output 1, 2 (sortie individuelle 1 & 2) vous pourrez ainsi ajouter les quatre sorties individuelles de la carte (3 ~ 6), ce qui donnera un total de huit sorties. Le modèle EX7 a au total six sorties, une mono gauche, une stéréo droite, et quatre sorties individuelles 1 ~ 4.

● EXDGO1 (Carte de sortie digitale)

Avec l'installation de la carte EXDGO1 l'unité est augmentée d'une prise de sortie numérique AES/EBU et d'une prise pour Word Clock.

IMPORTANT Il n'est pas possible d'installer les deux cartes EXDGO1 et EXIDO1 en même temps.

● ASIB1 (Carte d'interface SCSI)

Vous pouvez installer un connecteur SCSI sur le EX5/5R/7 afin de vous permettre de raccorder des dispositifs SCSI périphériques, du type disque dur, lecteur ZIP, JAZ ou CD-ROM. Les dispositifs périphériques fonctionnent en mode disquette.

● EXFLM1 (mémoire Flash)

Normalement toutes les données de la mémoire vive s'effacent dès que l'alimentation est coupée. La mémoire flash n'étant pas volatile, elle conserve toutes les données enregistrées. Si vous installez une mémoire Flash du genre ROM par exemple, les données sont utilisables dès que l'unité est mise sous tension. Sur le EX5/5R/7, la mémoire Flash peut aussi servir à sauvegarder les données d'échantillon. Vous pourrez également écraser les données à volonté.

IMPORTANT Les cartes EXFLM1 s'installent toujours par paires.

● DRAM SIMM

Pour enregistrer les données d'échantillon vous pouvez utiliser la mémoire vive DRAM à module SIMM (module de barrette à simple rangée de connexion) comme mémoire RAM. Il faut pour cela utiliser des cartes DRAM SIMM à 72 broches (4, 8, 16, 32MB) en paires. Vous pouvez augmenter la mémoire interne (1MB) de 64 MB maximum, soit la porter à 65MB. (Mais comme cette mémoire est volatile il faut faire des copies de sauvegarde sur disquette ou sur SCSI périphérique.)

IMPORTANT Les cartes DRAM SIMM s'installent toujours par deux, et les deux cartes doivent avoir la même capacité de mémoire.

Précautions en cas d'installation de cartes en option

PRÉCAUTION Suivre les précautions qui suivent et installer les cartes correctement.

- Suivre strictement les étapes indiquées ici afin d'éviter de mélanger les pièces et de faire des erreurs d'installation.
- Avant d'installer les cartes, munissez-vous d'un tournevis Phillips que vous garderez à portée de main.
- Les vis nécessaires à l'installation des cartes sont fournies avec la carte ou déjà installées sur le EX5/5R/7. N'utilisez jamais des vis autres que celles-là. Les vis de pas différant risquent d'endommager la carte ou de provoquer un dysfonctionnement.
- Ne mélangez pas les vis car toutes ont une utilité propre.
- Les vis doivent bloquer la carte de manière à ce qu'elle soit parfaitement stable et ne bouge pas.
- Manipulez les cartes avec soin. Ne pas les laisser tomber et ne pas les cogner pour ne pas les endommager ou provoquer des dysfonctionnements.
- Déplacez les câbles en faisant attention de ne pas les coincer dans la carte du circuit imprimé. Ne pas les forcer pour ne pas les casser, les endommager ou provoquer de dysfonctionnement.
- Ne touchez pas les parties métalliques exposées du circuit imprimé pour ne pas détériorer les contacts.
- N'oubliez pas de vérifier que les câbles ou les cartes (DRAM SIMM par exemple) sont correctement connectés et insérés. S'ils sont mal enfoncés les contacts défectueux et les court-circuit potentiels risquent d'endommager ou provoquer un dysfonctionnement des éléments.
- Attention à l'électricité statique. Il arrive qu'elle affecte les puces du circuit imprimé de la carte mère. Pour réduire l'électricité statique il faut toucher une pièce métallique non peinte ou les fils de terre des dispositifs mis à la masse avant de soulever la carte en option.

PRÉCAUTIONS à suivre quand vous achetez des modules de mémoire DRAM SIMM

Certaines cartes de mémoire DRAM SIMM en vente dans le commerce ne fonctionnent pas avec le EX5/5R/7. Yamaha décline toute responsabilité en cas de mauvais fonctionnement de ces cartes. AVANT de les acheter, veuillez consulter (demander quelle carte acheter) le magasin qui vous a vendu le EX5/5R/7 ou Yamaha (ou son distributeur agréé) le plus proche, figurant dans la liste en fin de manuel.

- Vous devez prendre les modules à 72 broches de 4, 8, 16, 32MB, par paires, et les deux doivent avoir la même capacité de mémoire.
- Vous devez prendre des modules DRAM SIMM dont le temps d'accès est de 70ns maximum.
- Vous pouvez utiliser les mémoires avec parité et sans parité. Vous pouvez aussi utiliser les mémoires EDO.
- Sur le modèle EX5/7 (clavier), le module DRAM SIMM doit faire au maximum 32mm de hauteur.
- Vous devez utiliser des modules DRAM SIMM au normes de configuration interne définies par la comité JEDEC*. Certains produits du marché ne sont pas conformes à cette norme. Les cartes DRAM SIMM qui ne sont pas aux normes sont exploitables avec un ordinateur mais pas avec le EX5/5R/7.

* Le comité JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) est une association technique qui établit les réglementations en matière de configuration standard des terminaux des appareils électroniques.

Comment installer une carte/mémoire en option (EX5/7)

Le procédé d'installation diffère selon les types d'instruments, clavier EX5/7 et module EIA, EX5R. Nous indiquons les deux méthodes dans les pages qui suivent. Lisez attentivement les explications qui se rapportent à l'instrument que vous utiliserez. Au début de chaque mode d'installation nous donnons une description sommaire de la carte et du câble qu'il faut utiliser.

REMARQUE Les renseignements qui concerne le modèle EX5R sont donnés à la page 285.

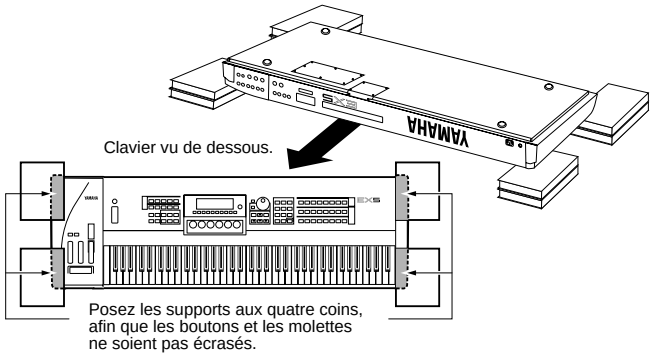
Préparation

Les modèles EX5/7 sont équipés de deux sortes de caches, l'un pour les cartes en option, l'autre pour les mémoires. Retirez le cache qui convient à l'élément que vous installez.

Comment retirer le cache des cartes en option (EXIDO1, EXDGO1, ASIB1)

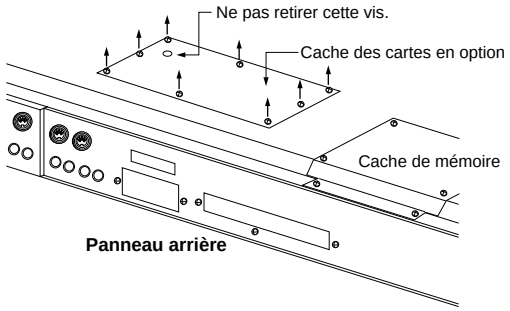
❶ Coupez l'alimentation du EX et débranchez le cordon d'alimentation.

❷ Retournez le clavier pour accéder plus facilement au dessous de l'unité. Posez le clavier sur des supports constitués de piles de journaux ou de coussins par exemple pour protéger les boutons et les molettes.



IMPORTANT **Faites attention de ne pas faire tomber ou cogner le clavier et assurez-vous qu'il est bien stable avant de continuer.**

❸Mettez-vous face au panneau arrière du EX5/7 pour retirer les vis du cache de carte qui se trouve du côté gauche. Aidez-vous d'un tournevis (huit vis). Ne retirez pas la grosse vis indiquée sur le schéma.

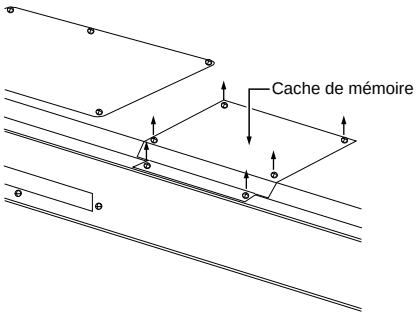


Déposez le cache de carte en option pour dégager les connecteurs.

Comment retirer le cache de mémoire (EXFLM1, DRAM SIMM)

Les étapes ❶ et ❷ sont les mêmes que celles déjà indiquées pour le retrait du cache des cartes en option.

❸Mettez-vous face au panneau arrière du EX5/7 pour retirer les vis du cache de mémoire qui se trouve du côté droit. Aidez-vous d'un tournevis (six vis).



Déposez le cache de mémoire pour dégager les portillons d'accès.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant la manipulations du EX5R, voir page 285.

Comment installer une carte EXIDO1 sur le EX5/7

Eléments nécessaires

- EXIDO1 (carte de sortie individuelle) × 1
- Câble plat × 1 (fourni avec la carte EXIDO1)

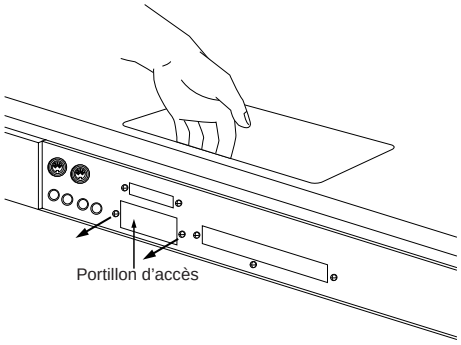
Installation

Pour installer la carte EXIDO1 il faut d'abord retirer le cache. Suivez les instructions données au paragraphe Comment retirer le cache des cartes en option, ci-dessus.

IMPORTANT **Si la carte ASIB1 (carte interface SCSI) est déjà installée, il faudra la retirer avant de continuer, même si vous souhaitez la garder et utiliser les deux cartes en même temps, car la carte EXDGO1 doit toujours être installée en premier.**

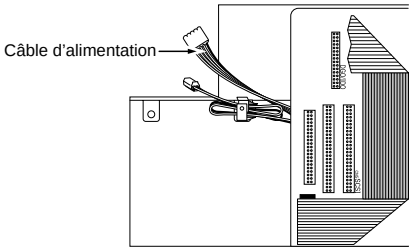
PRÉCAUTION **Il est impératif de débrancher le câble d'alimentation électrique avant de procéder à l'installation d'une carte en option (débranchez le câble avant de retirer le cache et laissez-le débranché jusqu'à ce que le cache soit remis).**

❶Déposez les deux vis du portillon d'accès à la carte EXIDO1/EXDGO1 (pendant cette opération maintenir le cache par l'intérieur du EX5/7). Surtout ne perdez pas ces deux vis qui serviront par la suite à fixer la carte EXIDO1.

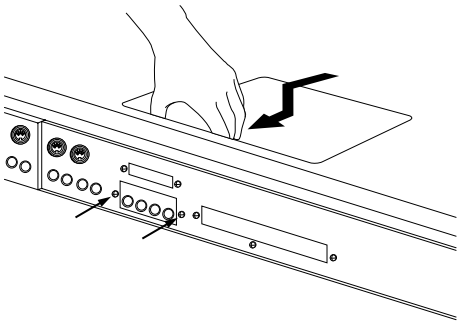


REMARQUE Une fois que le cache est enlevé rangez-le dans un lieu sûr pour ne pas le perdre. Ne le laissez pas dans l'unité EX5/7.

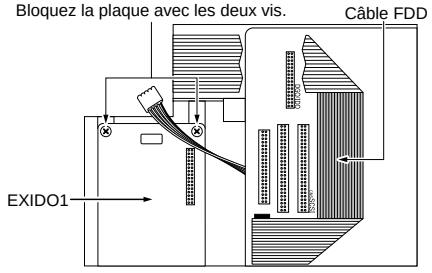
❷Dégagez le câble d'alimentation EXIDO1/EXDGO1 (câble à 1 fil rouge, 4 fils blancs, à 5 broches) de la connexion groupée du EX5/7. Faites attention quand vous débranchez le câble de ne pas le prendre avec les autres câbles de la plaquette de circuit et mettez-le de côté. Remettez les autres câbles dans la connexion groupée.



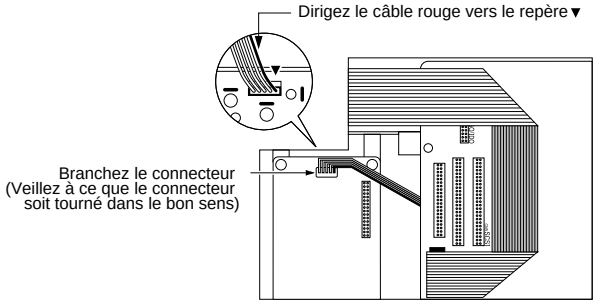
❸Maintenez la carte EXIDO1 avec une main et fixez-la au panneau arrière du EX5/7 avec les deux vis déposées à l'étape ❶.



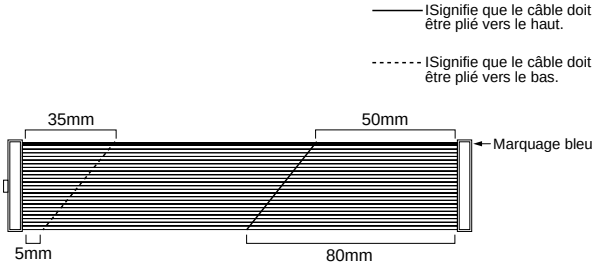
❹Fixez la plaque à l'attache métallique avec les deux vis fournies avec la carte EXIDO1.



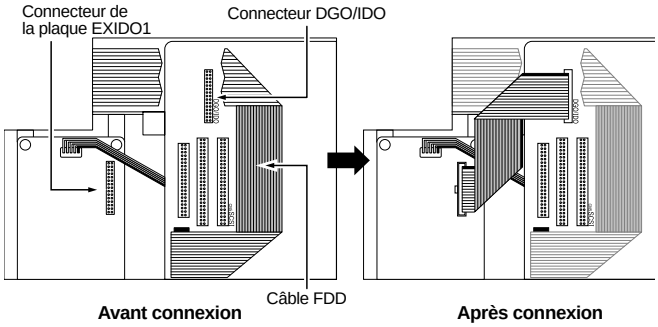
❺Branchez le câble électrique du EXIDO1/EXDGO1 (mis de côté à l'étape ❷) au connecteur de la plaque EXIDO1. Faites attention au sens de branchement du connecteur.



❻Pliez le câble aux dimensions spécifiées, comme indiqué sur le schéma.



❼Vérifiez l'emplacement du connecteur DGO/IDO sur le EX5/7 pour relier la plaque EXIDO1 et le EX5/7 avec le câble plat. Le connecteur DGO/IDO est caché sous le câble FDD. "DGO/IDO" est imprimé sur la surface.



REMARQUE Faites attention, lorsque vous soulevez le câble FDD pour brancher le câble plat sur le connecteur DGO/IDO, de ne pas le débrancher par inadvertance. Une fois que la carte en option est connectée, vérifiez la connexion du câble FDD.

❽Reposez le cache des cartes en option dans l'ordre inverse de la dépose.

REMARQUE Les bornes de sortie devant être ajoutées sont numérotés.
- EX5: SORTIE INDIVIDUELLE 3 ~ 6
- EX7: SORTIE INDIVIDUELLE 1 ~ 4

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le réglage des sorties individuelles, voir page 19.

Comment installer une carte EXDGO1 sur le EX5/7

Eléments nécessaires

- EXDGO1 (Carte de sortie numérique) × 1
- Câble plat × 1 (fourni avec la carte EXDGO1)

Installation

Pour installer la carte EXDGO1 il faut d'abord retirer le cache. Suivez les instructions données au paragraphe Comment retirer le cache des cartes en option.

IMPORTANT **Si la carte ASIB1 (carte interface SCSI) est déjà installée, il faudra la retirer avant de continuer, même si vous souhaitez la garder pour avoir les deux cartes en même temps, car la carte EXDGO1 doit toujours être installée en premier.**

PRÉCAUTION **Il est impératif de débrancher le câble d'alimentation électrique avant de procéder à l'installation d'une carte en option (débranchez le câble avant de retirer le cache et laissez-le débranché jusqu'à ce que le cache soit remis).**

L'installation d'une carte EXDGO1 est similaire à l'installation d'une carte EXIDO1. Reportez-vous au chapitre qui indique le procédé d'installation de la carte EXIDO1 sur le EX5/7.

REMARQUE Pour plus de renseignements sur les réglages du Word Clock, voir le mode utilitaire (page 277).

Une fois que la carte EXDGO1 est installée les signaux de sortie de gauche er de droite sont numériques.

REMARQUE Connectez la carte EXDGO1 (prise de sortie numérique AES/EBU [XLR] ou l'appareil audio à l'aide du câble XLR d'impédance 110 ohms.

REMARQUE Si le word clock provient d'un appareil audio périphérique il faut connecter une carte EXDGO1 (prise Word clock In [BNC] et un appareil audio. Dans ce cas, utilisez un câble coaxial/connecteur BNC d'une impédance de 75 ohms.

Comment installer une carte ASIB1 sur le EX5/7

Eléments nécessaires

- ASIB1 (Carte interface SCSI) × 1
- Câble SCSI (câble plat 50broches; longueur: 280mm) × 1 (fourni avec le ASIB1)
- Pinces coupantes ou ciseaux (à couper les câbles)

IMPORTANT **Dans l'emballage de la plaque ASIB1 deux câbles SCSI connectés à la plaque et deux cordons d'alimentstion (2 broches) l'un branché sur la carte et l'autre débranché sont prévus. Pour installer la carte ASIB1 dans le EX vous n'aurez besoin que du câble SCSI court (280 mm de long). Il faudra donc d'abord débrancher le câble SCSI long (480 mm) et le cordon d'alimentation à deux broches de la carte ASIB1.**

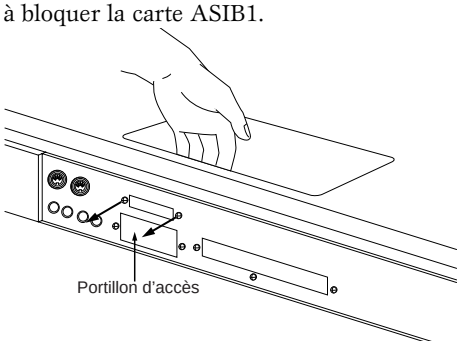
Installation

Pour installer la carte ASIB1 il faut d'abord retirer le cache. Suivez les instructions données au paragraphe Comment retirer le cache des cartes en option ci-dessus.

IMPORTANT **Si vous prévoyez d'installer deux cartes en même temps, une ASIB1 et une EXIDO1 (ou EXDGO1) par exemple, il faudra d'abord installer la carte EXIDO1 (ou EXDGO1).**

PRÉCAUTION **Il est impératif de débrancher le câble d'alimentation électrique avant de procéder à l'installation d'une carte en option (débranchez le câble avant de retirer le cache et laissez-le débranché jusqu'à ce que le cache soit remis).**

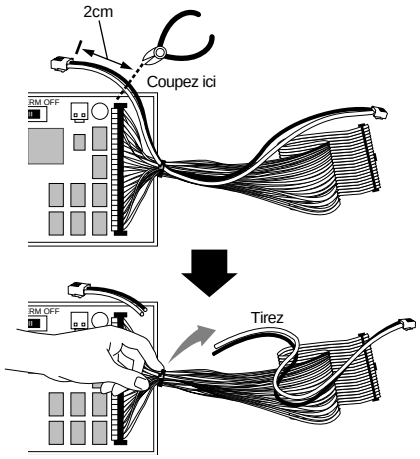
❶ Déposez les deux vis du portillon d'accès à la carte ASIB1 (pendant cette opération maintenir le cache par l'intérieur du EX5/7). Surtout de perdez pas les deux vis qui serviront par la suite à bloquer la carte ASIB1.



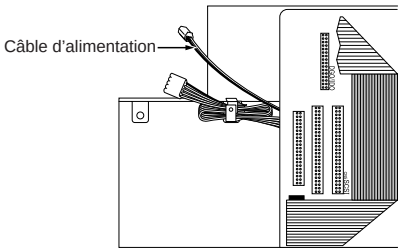
REMARQUE Une fois que le cache est enlevé, rangez-le dans un lieu sûr pour ne pas le perdre. Ne le laissez pas dans l'unité EX5/7.

❷ Débrancher le câble SCSI long (480 mm) du connecteur (CN1) de la carte ASIB1.

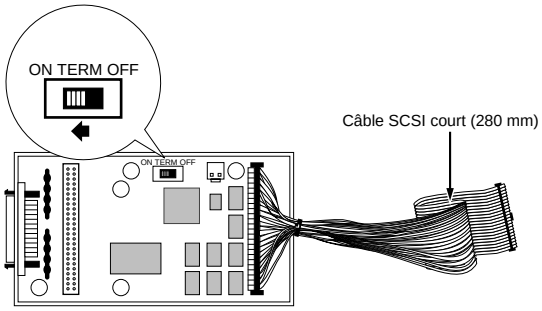
❸Débrancher le cordon d'alimentation à deux broches de la carte ASIB1 et le déposer. Pour retirer le cordon il faut le couper et le tirer hors du collier comme indiqué sur le schéma.



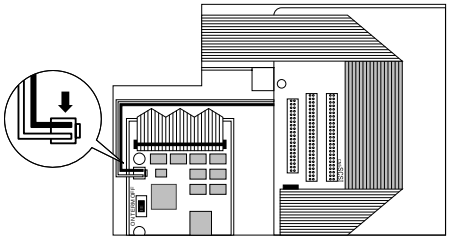
❹Dégagez le câble d'alimentation de la carte ASIB1 (1 fil rouge et 1 fil blanc, 2 broches) de la connexion groupée en forme de crochet du EX5/7. Faites attention quand vous débranchez le câble de ne pas le prendre avec les autres câbles de la plaquette de circuit et mettez-le de côté. Remettez les autres câbles dans la connexion groupée.



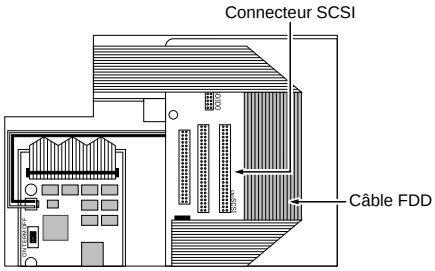
❺Positionner le commutateur TERM (terminateur) de la carte ASIB1 sur ON.



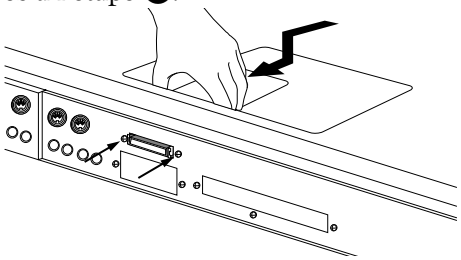
❻Connectez le câble électrique de la plaque ASIB1 (mis de côté à l'étape ❹ au connecteur CN2 de la plaque ASIB1 (près du commutateur TERM). Faites attention au sens de branchement du connecteur.



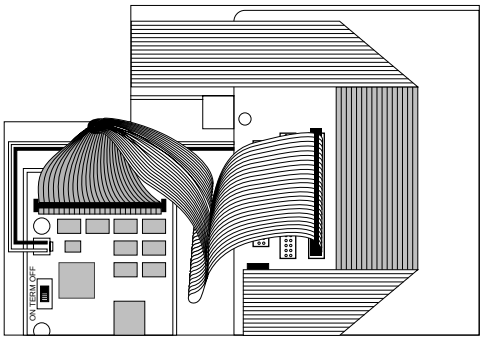
❼Vérifiez l'emplacement du connecteur SCSI sur le EX5/7 (indiqué sur le schéma) pour relier la carte ASIB1 et le EX5/7 avec le câble SCSI. "SCSI" est imprimé sur la surface près du connecteur SCSI.



❽Maintenez la plaque ASIB1 avec une main et fixez-la au panneau arrière du clavier à l'aide des deux vis déposées à l'étape ❶.



❾Disposez le câble SCSI entre la carte ASIB1 et le panneau.



❿Reposez le cache des cartes en option dans l'ordre inverse de leur dépose.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le réglage du numéro de carte SCSI, voir le mode utilitaire (page 276).

Comment installer les cartes mémoire EXFLM1/ DRAM SIMM sur le EX5/7

Eléments nécessaires

- Carte EXFLM1 × 2 (par paires exclusivement)
  ou
- Carte DRAM SIMM × 2 (par paires exclusivement)

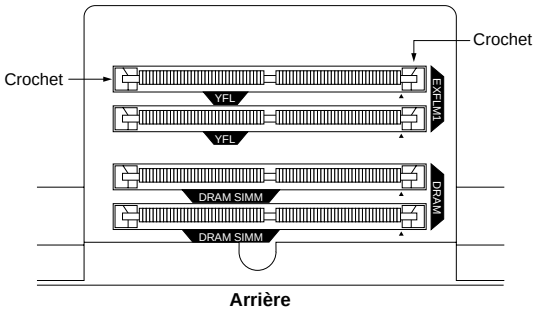
REMARQUE Utilisez toujours les cartes mémoire EXFLM par paires, et utilisez toujours deux cartes mémoire DRAM SIMM de même capacité.

Installation

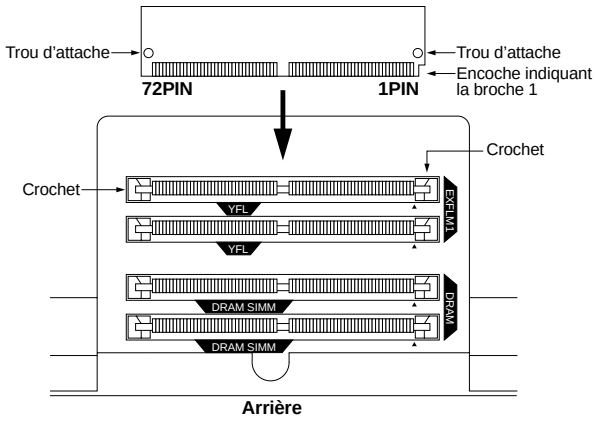
Pour installer les cartes mémoire EXFLM1 et DRAM SIMM il faut d'abord retirer le cache des mémoires. Suivez les instructions données au paragraphe Comment retirer le cache des mémoires.

PRÉCAUTION **Il est impératif de débrancher le câble d'alimentation électrique avant de procéder à l'installation des cartes mémoire (débranchez le câble avant de retirer le cache et laissez-le débranché jusqu'à ce que le cache soit remis).**

❶Vérifiez la position d'enfichage des mémoires. Les deux rangées qui se trouvent à l'arrière de la plaque du EX5/7 vu de derrière sont les portes d'accès EXFLM1 ("EXFLM1" est imprimé à droite des portes d'accès). Les deux rangées qui se trouvent à l'avant sont les portes d'accès du module DRAM SIMM ("DRAM" est imprimé à droite des portes d'accès).

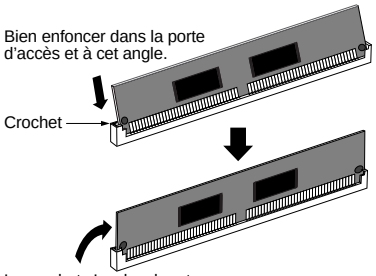


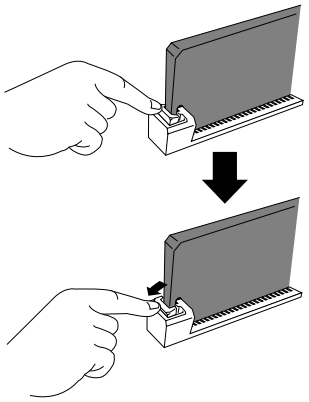
❷Sur les cartes EXFLM1 et DRAM SIMM un encoche est prévue près de la broche 1. Insérez la carte dans la porte d'accès de manière à ce que la broche 1 soit alignée sur le repère 1PIN (▲) de la carte du EX5/7.



IMPORTANT **Les portes d'accès des cartes EXFLM1 et DRAM SIMM se ressemblent. Faites attention de ne pas insérer les mémoires dans la mauvaise porte.**

❸Pour installer les cartes EXFLM1 ou DRAM SIMM il faut rentrer la première carte dans la porte d'accès la plus proche de vous. Enfoncez bien la première carte en la penchant comme indiqué sur le schéma. Poussez ensuite dans la direction de l'illustration pour la remettre droite et enclencher le crochet. Répéter cette opération pour la deuxième carte.





❹Reposez le cache des mémoires dans l'ordre inverse de la dépose.

REMARQUE Pour dégager les cartes EXFLM1 ou DRAM SIMM il faut d'abord ouvrir les deux crochets de la porte d'accès, les laisser ouverts (un de chaque côté) et pousser la carte EXFLM1 ou DRAM SIMM de manière à la dégager des crochets et à l'incliner, puis tirer sur la carte EXFLM1 ou DRAM SIMM.

Comment installer une carte/mémoire en option (EX5R)

Préparation

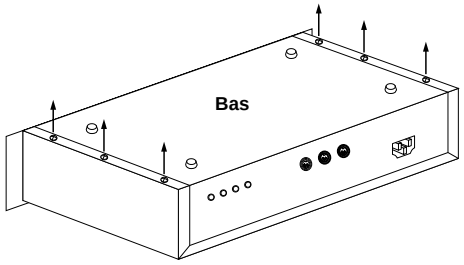
Pour installer une carte ou une mémoire en option sur le modèle EX5R, il faut retirer le couvercle supérieur de l'unité principale.

REMARQUE Les renseignements qui concernent les modèles EX5/7, sont donnés à la page 279.

Comment retirer le couvercle supérieur du EX5R

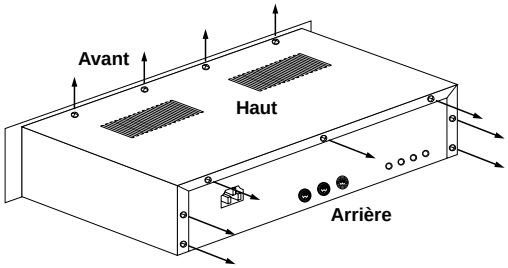
❶Coupez l'alimentation du EX et débranchez le cordon électrique.

❷Retournez l'unité principale et déposez les six vis qui maintiennent le couvercle supérieur du EX5R.

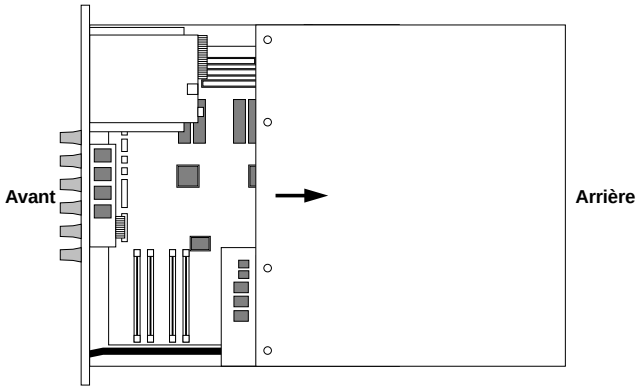


IMPORTANT **Ne retirez pas les autres vis.**

❸Remettez l'unité à l'endroit pour déposer les quatre vis qui se trouvent en haut de l'unité vers l'avant et les sept vis qui se trouvent à l'arrière.



❹Faites coulisser le couvercle supérieur du EX5R vers l'arrière pour le déposer et dégager les connecteurs/portes d'accès des cartes.



Comment remettre le couvercle supérieur du EX5R en place

Pour remettre le couvercle supérieur en place suivez l'ordre inverse de la dépose (revissez d'abord sept 7 vis arrière puis les quatre vis du haut et enfin les six vis du bas).

REMARQUE Les renseignements concernant les modèles EX5/7 sont donnés page 279.

Comment installer une carte EXIDO1 sur le EX5R

Eléments nécessaires

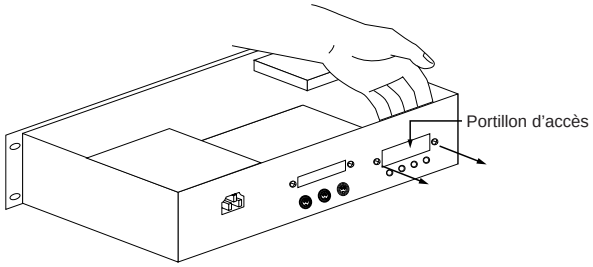
- EXIDO1 (Carte de sortie individuelle) × 1
- Câble plat × 1 (fourni avec la carte EXIDO1)

Installation

Pour installer la carte EXIDO1 il faut d'abord retirer le couvercle supérieur. Suivez les instructions données au paragraphe Comment retirer le couvercle supérieur de l'unité ci-dessus.

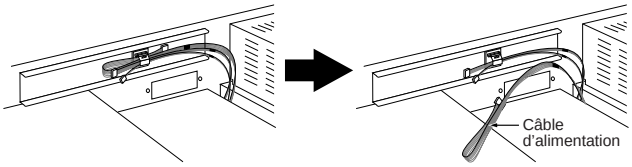
PRÉCAUTION **Il est impératif de débrancher le câble d'alimentation électrique avant de procéder à l'installation d'une carte en option (débranchez le câble avant de retirer le couvercle supérieur et laissez-le débranché jusqu'à ce qu'il soit remis).**

❶Déposez les deux vis du portillon d'accès à la carte EXIDO1/EXDGO1 (pendant cette opération maintenir le cache par l'intérieur du EX5R). Surtout ne perdez pas ces deux vis qui serviront par la suite à bloquer la carte EXIDO1.

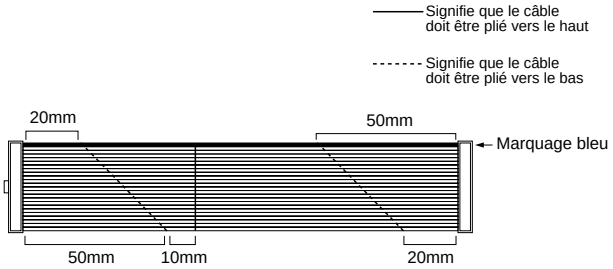


REMARQUE Une fois que le cache est enlevé rangez-le dans un lieu sûr pour ne pas le perdre. Ne le laissez pas dans l'unité EX5R.

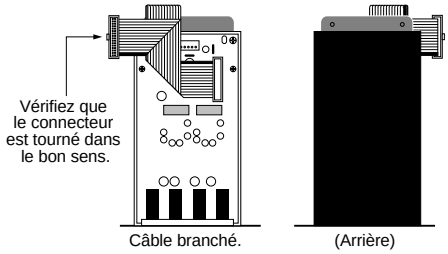
❷Dégagez le câble d'alimentation EXIDO1/EXDGO1 (câble à 1 fil rouge, 4 fils blancs, à 5 broches) de la connexion groupée du EX5R. Faites attention quand vous débranchez le câble de ne pas le prendre avec les autres câbles de la plaquette de circuit et mettez-le de côté. Remettez les autres câbles dans la connexion groupée.



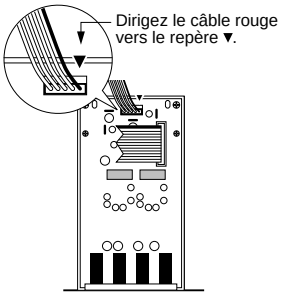
❸Pliez le câble aux dimensions spécifiées, comme indiqué sur le schéma.



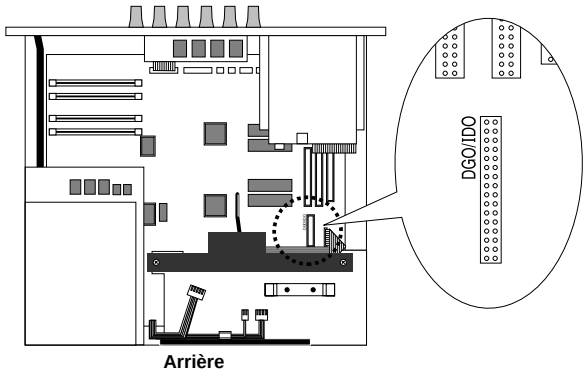
❹Connectez le câble plat à la carte EXIDO1.



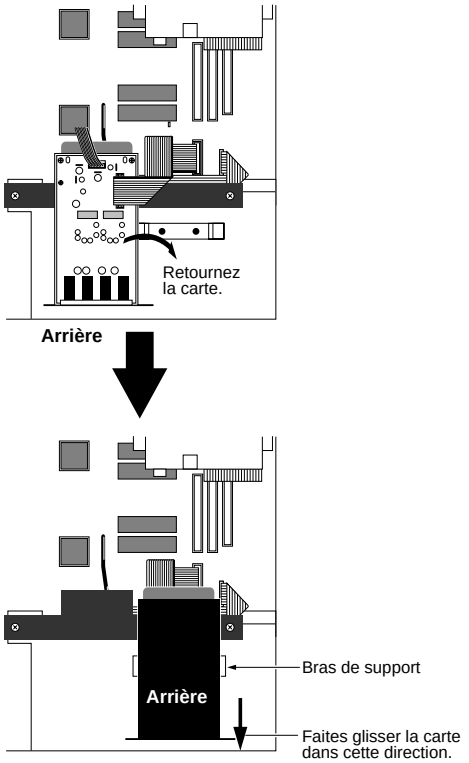
❺Branchez le câble électrique de la carte EXIDO1/EXDGO1 (mis de côté à l'étape ❷) au connecteur de la carte EXIDO 1. Faites attention au sens de branchement du connecteur.



❻Vérifiez l'emplacement du connecteur DGO/IDO sur le EX5R pour relier la carte EXIDO1 et le EX5R avec le câble plat. Le connecteur DGO/IDO se trouve à droite vu de derrière (voir illustration). "DGO/IDO" est imprimé sur le panneau.

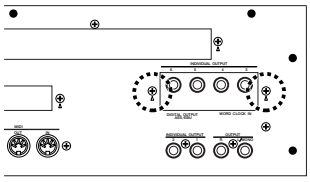


❼Retournez la carte EXIDO1 et calez-la dans les bras de support.



IMPORTANT **Les cartes EXIDO1 et EXDGO s'installent à l'envers sur le EX5R (l'endroit vers le bas). Dans l'autre sens les numéros de prises de sortie ne correspondent pas aux sorties individuelles.**

❽Faites coulisser la carte EXIDO1 vers le panneau arrière du EX5R et fixez la carte au panneau arrière avec les deux vis déposées à l'étape ❶.



❾Remettre le couvercle supérieur du EX5R en place. Voir Comment remettre le couvercle supérieur du EX5R en place à la page 285.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le réglage des sorties individuelles, voir page 19.

Comment installer une carte EXDG01 (carte de sortie numérique) sur le EX5R

Eléments nécessaires

- EXDGO1 (Carte de sortie numérique) × 1
- Câble plat × 1 (fourni avec la carte EXDGO1)

Installation

Pour installer la carte EXDGO1 il faut d'abord retirer le couvercle supérieur du EX5R. Suivez les instructions données au paragraphe Comment retirer le couvercle supérieur de l'unité.

PRÉCAUTION **Il est impératif de débrancher le câble d'alimentation électrique avant de procéder à l'installation d'une carte en option (débranchez le câble avant de retirer le couvercle supérieur et laissez-le débranché jusqu'à ce que le couvercle soit remis).**

L'installation d'une carte EXDGO1 est similaire à l'installation d'une carte EXIDO1. Reportez-vous au chapitre qui indique le procédé d'installation de la carte EXIDO1 sur le EX5R. Seuls les points qui diffèrent seront traités ici.

REMARQUE De même que sur les cartes EXIDO1, les cartes EXDGO1 sont installées l'endroit vers le bas.

REMARQUE Pour plus de renseignements sur les réglages du Word Clock, voir le mode utilitaire (page 277).

Une fois que la carte EXDGO1 est installée, les signaux de sortie de gauche et de droite sont numériques.

REMARQUE Connectez la carte EXDGO1 (prise de sortie numérique AES/EBU [XLR] ou l'appareil audio à l'aide du câble XLR d'impédance 110 Ω.

REMARQUE Si le word clock provient d'un appareil audio périphérique il faut connecter une carte EXDGO1 (prise Word clock In [BNC] et un appareil audio. Dans ce cas, utilisez un câble coaxial/connecteur BNC d'une impédance de 75 Ω.

Comment installer une carte ASIB1 (carte interface SCSI) sur le EX5R

Eléments nécessaires

- ASIB1 (Carte interface SCSI) × 1
- Câble SCSI (Câble plat 50broches; longueur: 280mm) × 1 (compris avec la carte ASIB1)
- Pinces coupantes ou ciseaux (à couper les câbles)

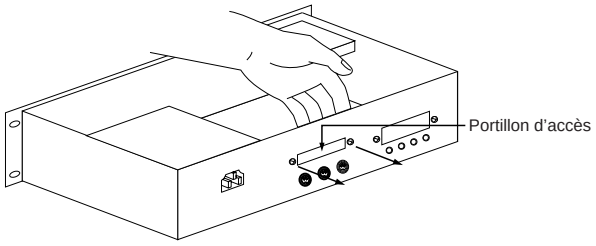
IMPORTANT **Dans l'emballage de la plaque ASIB1 deux câbles SCSI connectés à la plaque et deux cordons d'alimentstion (2 broches) l'un branché sur la carte et l'autre débranché sont prévus. Pour installer la carte ASIB1 dans le EX vous n'aurez besoin que du câble SCSI court (280 mm de long). Il faudra donc d'abord débrancher le câble SCSI long (480 mm) et le cordon d'alimentation à deux broches de la carte ASIB1.**

Installation

Pour installer la carte ASIB1 il faut d'abord retirer le couvercle supérieur du EX5R. Suivez les instructions données au paragraphe Comment retirer le couvercle supérieur de l'unité ci-dessus.

PRÉCAUTION **Il est impératif de débrancher le câble d'alimentation électrique avant de procéder à l'installation d'une carte en option (débranchez le câble avant de retirer le couvercle supérieur et laissez-le débranché jusqu'à ce qu'il soit remis).**

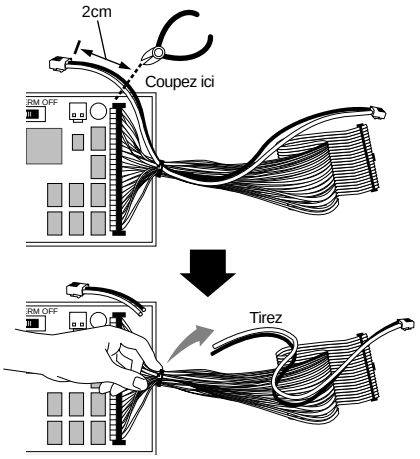
❶Déposez les deux vis du portillon d'accès à la carte ASIB1 (pendant cette opération maintenir le cache par l'intérieur du EX5/7). Surtout de perdez pas les deux vis qui serviront par la suite à bloquer la carte ASIB1.



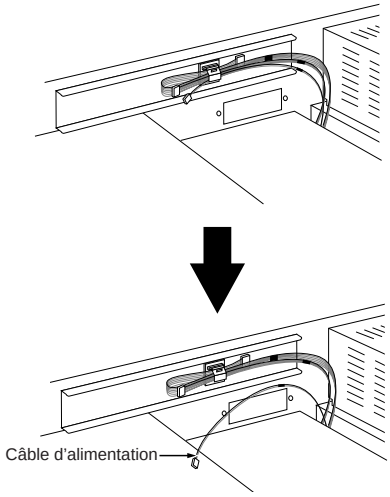
REMARQUE Une fois que le cache est enlevé, rangez-le dans un lieu sûr pour ne pas le perdre. Ne le laissez pas dans l'unité EX5R.

❷Débrancher le câble SCSI long (480 mm) du connecteur (CN1) de la carte ASIB1.

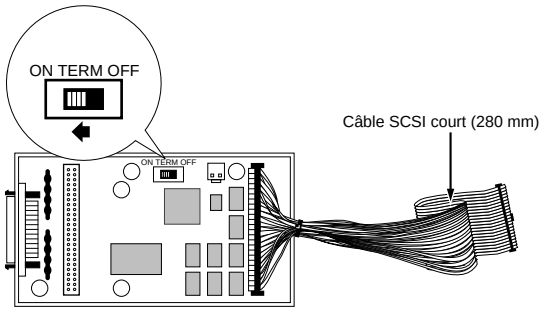
❸Débrancher le cordon d'alimentation à deux broches de la carte ASIB1 et le déposer. Pour retirer le cordon il faut le couper et le tirer hors du collier comme indiqué sur le schéma.



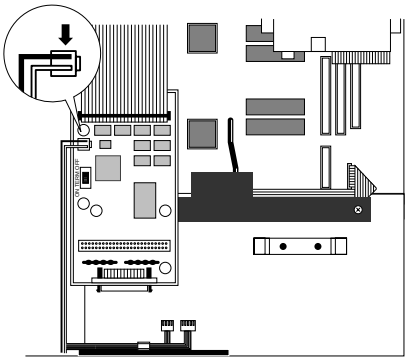
❹Dégagez le câble d'alimentation de la carte ASIB1 (1 fil rouge et 1 fil blanc, 2 broches) de la connexion groupée du EX5/7. Faites attention quand vous débranchez le câble de ne pas le prendre avec les autres câbles de la plaquette de circuit et mettez-le de côté. Remettez les autres câbles dans la connexion groupée.



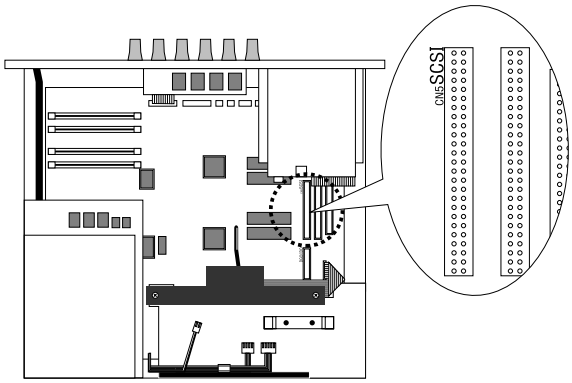
❺Positionner le commutateur TERM (terminateur) de la carte ASIB1 sur ON.



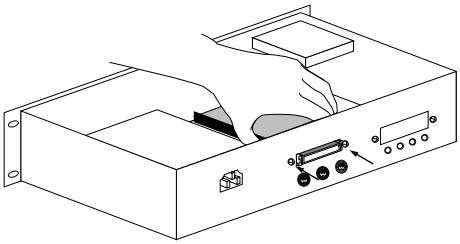
❻Connectez le câble électrique de la plaque ASIB1 (mis de côté à l'étape ❹) au connecteur CN2 de la plaque ASIB1 (près du commutateur TERM). Faites attention au sens de branchement du connecteur.



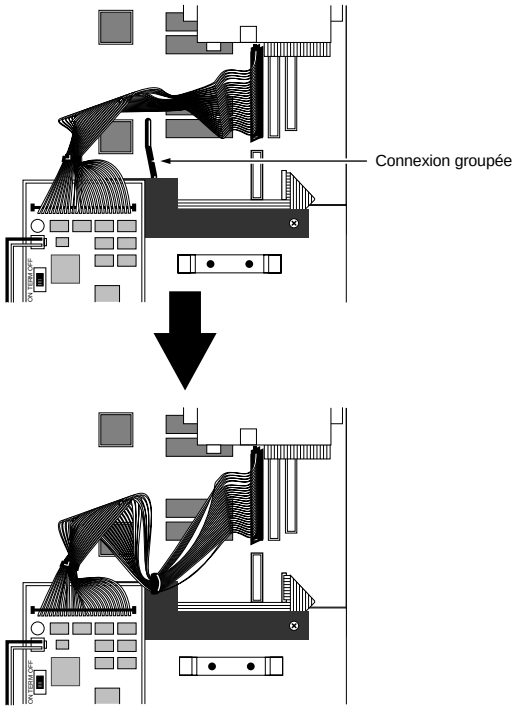
❼Vérifiez l'emplacement du connecteur SCSI sur le EX5R (indiqué sur le schéma) pour relier la carte ASIB1 et le EX5R avec le câble SCSI. "SCSI" est imprimé sur la surface près du connecteur SCSI.



❽Maintenez la plaque ASIB1 avec une main et fixez-la au panneau arrière du EX5R à l'aide des deux vis déposées à l'étape ❶.



❾Regroupez les câbles avec la connexion qui se trouve près de la carte ASIB1.



❿Reposez le cache des cartes en option dans l'ordre inverse de leur dépose.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le réglage du numéro de carte SCSI, voir le mode utilitaire (page 276).

Comment installer les cartes mémoire EXFLM1/ DRAM SIMM sur le EX5R

Eléments nécessaires

- Carte EXFLM1 × 2 (par paires exclusivement)

  ou

- Carte DRAM SIMM × 2 (par paires exclusivement)

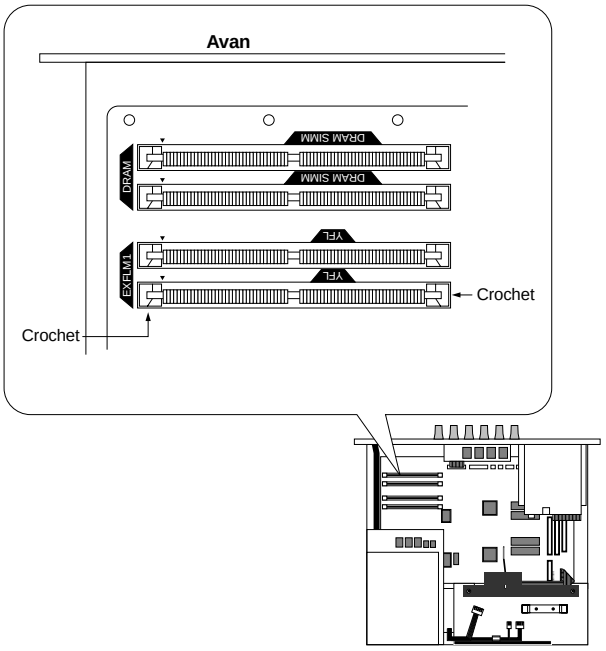
IMPORTANT Utilisez toujours les cartes mémoire EXFLM par paires, et utilisez toujours deux cartes mémoire DRAM SIMM de même capacité.

Installation

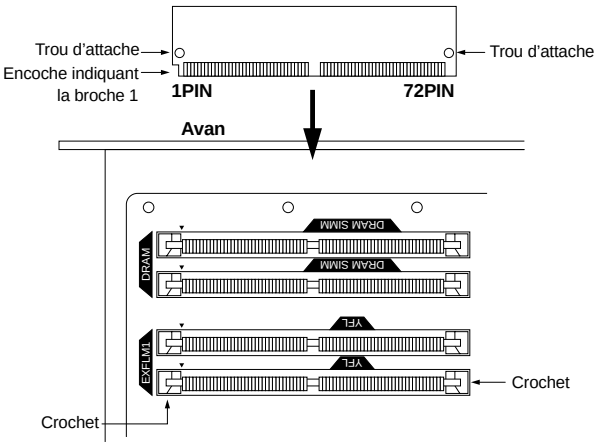
Pour installer les cartes mémoire EXFLM1 et DRAM SIMM il faut d'abord retirer le couvercle supérieur de l'unité. Suivez les instructions données au paragraphe Comment retirer le couvercle supérieur de l'unité.

PRÉCAUTION **Il est impératif de débrancher le câble d'alimentation électrique avant de procéder à l'installation des cartes mémoire (débranchez le câble avant de retirer le couvercle supérieur et laissez-le débranché jusqu'à ce que le couvercle soit remis).**

❶Vérifiez la position d'enfichage des mémoires. Les deux rangées DRAM SIMM se trouvent à l'arrière du panneau, à l'extrême gauche du EX5R vu de derrière ("DRAM" est imprimé à gauche des portes d'accès). Les deux rangées en face sont les portes d'accès EXFLM1 ("EXFLM1" est imprimé à gauche des portes d'accès).

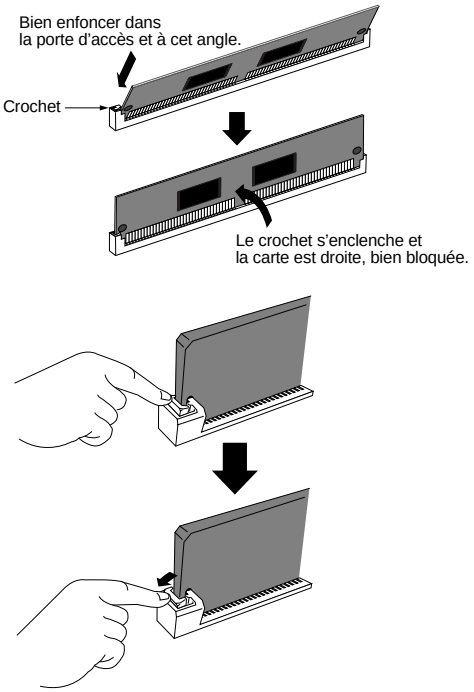


❷Sur les cartes EXFLM1 et DRAM SIMM un encoche est prévue près de la broche 1. Insérez la carte dans la porte d'accès de manière à ce que la broche 1 soit alignée sur le repère 1PIN (▲) de la carte du EX5/7.



IMPORTANT **Les portes d'accès des cartes EXFLM1 et DRAM SIMM se ressemblent. Faites attention de ne pas insérer les mémoires dans la mauvaise porte.**

❸Pour installer les cartes EXFLM1 ou DRAM SIMM il faut rentrer la première carte dans la porte d'accès la plus éloignée de vous. Enfoncez bien la première carte dans la porte en la penchant comme indiqué sur le schéma. Poussez ensuite dans la direction de l'illustration pour la remettre droite et enclencher le crochet. Répéter cette opération pour la deuxième carte.



❹Reposez le couvercle supérieur du EX5R dans l'ordre inverse de la dépose.

REMARQUE Pour dégager les cartes EXFLM1 ou DRAM SIMM il faut d'abord ouvrir les deux crochets de la porte d'accès, les laisser ouverts (un de chaque côté) et pousser la carte EXFLM1 ou DRAM SIMM de manière à la dégager des crochets et à l'incliner, puis tirer sur la carte EXFLM1 ou DRAM SIMM.

Guide de dépannage

Vous trouverez dans le tableau qui suit quelques conseils de dépannage qui vous reportent à une page de référence. Ils vous aideront à résoudre les problèmes mineurs que vous rencontrerez, souvent le fait de mauvais réglages. Avant d'appeler un dépanneur professionnel, essayez de trouver l'origine de la panne et de la résoudre en vous aidant de cette liste.

Le son ne sort pas.

- Le niveau de volume est-il suffisant ? (P. 9)
- (Sur le EX5/R) Si le commutateur au pied est branché à la prise FOOT VOLUME, le volume de la commande au pied est-il suffisant ? (P. 17)
- Le paramètre de volume est-il correctement défini au menu PARAM, COM du mode Voice Edit ? (P. 77)
- Le paramètre de niveau est-il correctement défini au menu PARAM, AMP du mode Voice Edit ? (P. 96)
- Le paramètre de niveau est-il correctement défini au menu MIX, OCS du mode Voice Edit ? (P. 81)
- La gamme de note/amplitude de vélocité (note) sont-elles correctement définies au menu ZONE, OSC du mode Voice Edit ? (P. 82)
- Est-ce que le silencieux est activé sur chaque élément ? (P. 77)
- Les filtres de chaque élément n'empêchent-ils pas le son de passer par inadvertance ? (P. 86)
- (Eléments AN) Le paramètre de durée d'impulsion est-il correctement défini au menu VCO, OCS du mode Voice Edit ? (P. 116)
- Le réglage des effets est-il conforme ? (P. 105)
- Le réglage des canaux de réception MIDI est-il correct ? (P. 165, 271)
- Les connexions de la chaîne audio sont-elles correctes ? (P. 18)
- Le réglage Local n'est-il pas désactivé (sur Off) ? (P. 275)
- Les paramètres, la sensibilité à la vélocité, la limite de note et la vélocité du clavier sont-ils conformes ? (P. 166, 82)
- (En cas de reproduction d'un morceau avec le séquenceur interne ou un appareil MIDI périphérique,) Le réglage du volume et de l'expression correspond-il effectivement aux données du morceau ?
- (En cas de reproduction de mémoires d'exécution (Performances) avec le séquenceur interne ou un appareil MIDI périphérique,) Le silencieux est-il activé sur chaque partie de la mémoire d'exécution ? (P. 171)
- (Mémoire d'exécution) Le niveau de volume de chaque partie est-il suffisant ? (P. 167)
- (Mémoire d'exécution) La sélection Output Select de chaque partie est-elle appropriée ? (P. 167)

Pas de son sur l'arpégiateur.

- Le silencieux n'est-il pas activé sur chaque partie de l'arpégiateur ? (P. 239)
- Les paramètres, la sensibilité à la vélocité et la vélocité du clavier sont-ils conformes ? (P. 166)
- La gamme de note de l'arpégiateur est-elle correcte ? (P. 161)
- (Arpège utilisateur) Les données de séquence sont-elles correctement enregistrées ? (P. 245)
- (Mode Performance) Le commutateur de superposition et le commutateur d'arpège sont-ils activés sur la (les) partie(s) ? (P. 171)

Sons déformé.

- Les paramètres d'effets sont-ils corrects ? (P. 105)
- Le volume n'est-il pas trop fort ? (P. 79, 96)
- (Eléments AN) Le paramètre FM et le paramètre Sync définis au menu ALG, OCS du mode Voice Edit n'ont-ils pas une valeur trop élevée ? (P. 114)
- (Eléments AN) Le niveau de Feddback n'est-il pas trop élevé au menu MIX, AMP du mode Voice Edit ? (P. 120)

Les sons sont faibles.

- Le niveau de volume ou d'expression MIDI est-il trop bas ?
- La sensibilité/compensation à la vélocité est-elle réglé trop bas au Voice Mode Setup du mode Utility ? (P. 271)
- La fréquence de coupure des filtres est-elle réglée trop haut/bas ? (P. 110, 118)

Le son n'est pas à la bonne hauteur.

- L'accordage principal est-il correctement réglé au paramètre Synthetizer Setup du mode Utility ? (P. 270)
- Les paramètres de hauteur de son sont-ils correctement réglés au menu PARAM, PITCH du mode Voice Edit ? (P. 83)
- Avez-vous sélectionné le système d'accordage qui convient au paramètre Micro Tuning du menu SCALE, PITCH (mode Voice Edit) (P. 84)
- (Elément AN) Le paramètre Sync Pitch du menu ALG, OCS (Mode Voice Edit) est-il réglé correctement ? (P. 114)
- La profondeur de modulation de hauteur de son du menu LFO1, LFO (Mode Voice Edit) est-elle trop importante ? (P. 102)
- (Performance) Le décalage de note de chaque partie superposée est-il réglé sur une valeur autre que 0 au paramètre LYR ? (P. 171)
- (Performance) Le désaccordage de chaque partie est-il réglé sur une valeur autre que 0 au paramètre MIX ? (P. 171)

Le son est saccadé et interrompu.

- Le nombre total de notes contenues dans les données dépasse-t-il la polyphonie maximum ?(P. 78)
- (Arpèges utilisateur) La vélocité et les effets de reproduction de l'arpège sont-ils réglés correctement ? (P. 239)

Impossibilité d'entendre plusieurs notes en même temps.

- Avez-vous sélectionné l'option "mono" au paramètre Mono/Poly du menu PARAM, COM (Mode Voice Edit) ? (P. 79)
- (Performance) Avez-vous sélectionné "mono" au paramètre Mono/Poly de chaque partie ? (P. 165)

Aucun effet n'est entendu.

- La touche [EF BYPASS] (dérivation des effets) est-elle activée ? (P. 10)
- Le commutateur InsEF Elem est-il activé au menu TYPE, EFCT ? Avez-vous sélectionné un type d'effet autre que 00 (thru) à chaque type d'effet du menu TYPE, EFCT ? (P. 105)
- (Performance) Le commutateur InsEF Elem est-il désactivé sur chaque partie ? Avez-vous sélectionné un type d'effet autre que 00 (thru) à chaque type d'effet au menu EFCT, COM ? (P. 165)

LCD Messages

	Messages	Information
1	MIDI buffer full!	Tampon MIDI plein. Impossible de traiter le volume de données MIDI en une fois.
2	Memory full!	Mémoire pleine. La mémoire disponible du séquenceur interne est entièrement utilisée.
3	MIDI data error!	Une erreur s'est produite à la réception des données MIDI.
4	MIDI checksum err!	Une erreur s'est produite à la réception des données regroupées.
5	Change internal battery!	La batterie de secours est épuisée : la changer.
6	Data empty!	Données vides. La séquence transférée en bloc a été reçue mais ne contient pas de données.
7	Illegal data!	Réception de données MIDI incorrectes.
8	Please turn off keymap&arp!	Sélection du mode impossible. Désactivez le Keymap/Arpeggiator.
9	Please turn off keymap!	Sélection du mode impossible. Désactivez le Keymap.
10	MIDI bulk received!	Fin de réception d'un bloc de données MIDI.
11	MIDI bulk receiving!	Bloc de données MIDI en cours de réception sur le EX.
12	Preset data!	Impossible d'éditer des données préenregistrées.
13	SCSI error!	Code d'identification SCSI incorrect.
14	Disk full!	Disque plein, mémoire insuffisante.
15	File not found!	Le fichier spécifié est introuvable.
16	Bad disk!	Disquette défectueuse.
17	Disk not ready!	Disquette pas prête. Aucune disquette dans le lecteur.
18	Disk unformatted!	Disquette non formatée ou incorrectement formatée.
19	Write protected!	Disquette protégée en écriture.
20	Illegal disk!	Disque de format erroné.
21	Already file exist!	Le fichier existe déjà sous ce nom.
22	Illegal file!	Données de fichier non conformes.
23	Can't make directory!	Impossible de créer plus de deux niveaux de répertoire.
24	Unknown file format!	Format de fichier inconnu. Fichier non EX.
25	SMF illegal timebase!	Base de temps du fichier SMF non conforme.
26	Can't set VL control!	Impossible de créer un jeu de contrôleurs du fait que tous les jeux sont pleins.
27	Can't undo. OK?	Impossible d'annuler l'opération.
28	Device number is off!	Numéro de dispositif désactivé. Impossible de transmettre/recevoir les blocs de données.
29	Device number mismatch!	Numéro de dispositif erroné. Impossible de transmettre/recevoir les blocs de données.
30	MIDI bulk transmitting!	Bloc de données MIDI du EX en cours de transmission.
31	SMDI canceled!	Editeur d'ondes SMDI annulé.
32	SMDI sample received!	Données d'échantillon de l'Editeur d'ondes SMDI reçus par le EX.
33	SMDI sample receiving!	Données d'échantillon de l'Editeur d'ondes SMDI en cours de réception par le EX.
34	SMDI sample transmitting!	EX transmet les données d'échantillon de l'Editeur d'ondes SMDI vers l'Editeur d'ondes.
35	Too many wave layers!	Superpositions d'ondes trop nombreuses, toutes les couches sont utilisées.
36	Flash memory full!	Mémoire flash pleine. Plus de mémoire disponible.
37	Sample memory full!	Mémoire d'échantillon pleine. Plus de mémoire disponible dans la (D)RAM échantillon.
38	Too many waveforms!	Formes d'onde en surnombre, tous les numéros d'ondes sont pris.
39	Too many samples!	Echantillons en surnombre, tous les numéros d'échantillons sont pris.
40	DSP resource full!	Toutes les ressources DSP occupées.
41	Element memory full!	Mémoire d'éléments pleine. Tous les éléments sont occupés.
42	EL mute - Number Sw [1]..[4]	Pour étouffer les éléments appuyez sur le numéro de touche qui lui correspond tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.
43	Press SCENE Sw to store...	Pour sauvegarder une scène appuyez sur le touche [SCENE] tout en maintenant la touche [STORE]enfoncée.
44	Completed!	S'affiche lorsque le EX a terminé une opération.
45	Executing...	S'affiche lorsque le EX exécute une opération.
46	Now working...	S'affiche lorsque le EX travaille sur le disque ou autres.
47	Now recording...	S'affiche pendant l'enregistrement d'un échantillon.
48	Waiting...	Message de standbye affiché lorsque le EX est prêt pour l'enregistrement des échantillons.
49	Processing data.	Message de traitement des données affiché pendant le traitement d'un échantillon.
50	Now changing...	S'affiche lors d'un changement de lecteur de disquette.
51	Now playing...	S'affiche pendant une écoute en reproduction directe (Direct Play)
52	Too many layers!	Il n'est pas possible d'activer plus de deux commutateurs de couche à la fois.

Specifications

		EX5	EX5R	EX7
CLAVIER	Nombre de touches	76	-	61
	Toucher	Sensibilité à la vélocité (force de jeu) - Après-toucher	-	Sensibilité à la vélocité (force de jeu) - Après-toucher
GENERATION DU SON	Générateurs de sonss	AWM2, VL, AN, FDSP ; Echantillonnage (44,1 kHz)		AWM2, AN, FDSP ; Echantillonnage (44,1 kHz)
	Polyphonie	128		64
VOIX	Sonorités	AWM, VL+AWM, FDSP, AN+AWM (Poly/Layer), AN+FDSP, Batterie		AWM, FDSP, AN+AWM, Batterie
	Nombre de voix	512 (256 préenregistrées, 256 internes (utilisateurs) *Jusqu'à 4 éléments par voix normale/jusqu'à 128 éléments par voix de batterie		
	Modes	Voice Play (reproduction), Voice Edit (Edition), Voice store (sauvegarde), Voice Job (opérations sur les voix)		
ONDE	Préenregistrées	16 méga-octets		
	Utilisateur	Carte mémoire DRAM de 1 MO expansion à 73 MO (64 MO SIMM + 8 MO mémoire flash)		
	Modes	16		
PERFORMANCE	Multi-timbres	Wave Edit (édition), Wave Job (Opérations sur les ondes)		
(Mémoire	NombreNumber of	128		
d'exécution)	Modes	Performance Play (reproduction), Performance Edit (édition), Performance Store (sauvegarde), Performance Job (opérations sur les mémoires d'exécution)		
ECHANTILLON	Echantillonnage	16 bits linéaire, 44,1 kHz		
	Modes	Sample Play (reproduction), Sample Record (enregistrement), Sample Edit (édition), Sample Job (opérations sur les échantillons)		
EFFETS	Réverbération	12		
	Chorus	17		
	Insertion	79		
SCENE		Scène 1, Commande de Scène, Sauvegarde des scènes		
MORCEAUX	Pistes	16 pistes de séquence, Figure, Effets pour la reproduction, Tempo		
	Résolution de note	1/480ème de noire		
	Synchronisation MIDI	Interne, Horloge MIDI, MTC		
	Capacité	30 000 notes		
	Format	Morceau (charger/sauvegarder). Format SMF 0 (charger/sauvegarder), Format SMF 1 et ESEQ (charger)		
	Modes d'enregistrement	Multi, par surimpression, par remplacement, par insertion, pas à pas		
	Modes	Song Play (reproduction - Effets pour la reproduction), Song Record (enregistrement), Song Edit (édition), Song Job (opérations sur les morceaux)		
FIGURES	Pistes	6		
	Nombre de figures	50		
	Modes d'enregistrement	Multi, par surimpression, par remplacement, pas à pas		
	Modes	Pattern Play (reproduction), Pattern Record (enregistrement), Pattern Edit (édition), Pattern Job (opérations sur les figures)		
ARPEGIATEUR	Pistes	4		
	Nombre d'arpèges	50 préenregistrées, 50 utilisateurs		
	Modes d'enregistrement	Par surimpression, par remplacement, pas à pas		
	Modes	Modes Arpeggio Play (reproduction), Arpeggion Record (enregistrement), Arpeggio Edit (édition), Arpeggio Job (opérations sur les arpèges)		
AFFECTATION DES TOUCHES		128 touches assignables en échantillons ou pistes (1 ou toutes)		
DISQUETTE	Types de fichiers	All Data, Synth All, Voix, Onde, SMF, Morceau, Figures, Arpèges		
	Fonctions	Sauvegarder, charger, renommer, Effacer, Créer répertoire, formatter, sélectionner dispositif		
	Divers	Reproduction directe, chargement automatique *les fichiers qui suivent ne peuvent être ni chargés ni sauvegardés : fichiers au format SMF 1 et ESEQ, AKAI AIFF et WAV		
UTILITAIRE		Configuration du synthétiseur, configuration du mode de voix, configuration du séquenceur, configuration MIDI, configuration des contrôleurs, configurations diverses		
CONTRÔLES		Octave Haut/bas (EX5/7), Hauteur de son PITCH (EX5/7), Modulation 1, 2 (EX5/7), Contrôleur à ruban (EX5/7), Lecteur de disquette, Scène 1, 2, Gain A/N, Volume, 10 touches de mode, Arpège, Knob Mode (Mode bouton), Affectation des touches KEYMAP, Dérivation des effets EF BYPASS, 6 touches séquenceur, Shift, F1-F8, Sortie EXIT, 6 boutons, Curseur/Data, molette Data, Annulation, Inc/yes, Dec/No, curseurs, pavé numérique, confirmation Enter, 8 touches de Banque (EX5/7), 16 touches de programme/partie/piste (EX5/7), Interrupteur d'alimentation		
CONNECTEURS ET PRISES		Sortie individuelle 1,2 (EX5/5R), Entrée analogue/numérique mono gauche et droite A/D input L/Mono R (EX5/5R), Entrée analogue/numérique A/D input (EX7), Commutateur au pied FOOTSWITCH (EX 5/7), Sustain (EX5/7), Contrôleur au pied (EX 5/7), réglage du volume au pied (EX 5/7) Sortie mono gauche et droite Output L/mono R, casques, souffle, MIDI in, out, Thru (entrée, sortie, retransmission), MIDI B in, Out (EX5), 2 emplacements pour cartes en option, Alimentation secteur, *prises d'entrée et de sortie de type prise de casque.		
AFFICHAGE		64 x 240 (écran rétroéclairé) avec bouton de contraste		
ACCESSOIRES INCLUS		Mode d'emploi, Liste de données, 4 disquettes de démonstration (morceaux de démonstration et fichiers des réglages en usine), Cordon d'alimentation secteur		
OPTIONAL ACCESSORIES		ACCESSOIRES EN OPTION Carte de sortie individuelle EXIDO1, Carte de sortie numérique EXDGO1, Carte d'interface ASIB1 SCSI, mémoire flash EXFLM1, DRAM SIMM, Commutateur au pied FC 4/5, Contrôleur au pied FC 7, Contrôleur de souffle BC 3		
CONSOMMATION ELECTRIQUE		32 watts		30 watts
IMPEDANCE DE SORITIE		Sortie : + 18 dBm (10 k ohms), Prises casques : + 12 dBm (33 ohms)		
DIMENSIONS		1268 (l) x 407 (P) x 129 (H) mm	480 (l) x 397 (P) x 138 (H) mm	105 (l) x 407 (P) x 129 (H) mm
POIDS		20 kg	9,8 kg	15 kg

* Les caractéristiques et descriptions de ce mode d'emploi sont donnés uniquement à titre indicatif. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits ou les spécifications techniques à tout moment et sans avis préalable. Les spécifications techniques, l'équipement et les options peuvent différer selon les pays ou régions ; nous vous invitons à consulter votre revendeur Yamaha qui vous donnera tous les détails utiles.

Index

0~9

123...(ordre chronologique) 262
2H Shelf (Filtre de correction shelf 2 aigus) 87
2L Shelf (Filtre de correction Shelf graves 2) 87
▽ Mark (Triangle de repère) 191

A

A propos de l'emplacement de chaque événement 201
Accent (Accent: nom de note, vélocité) 272
Affichage de l'enregistrement pas à pas 198
Affichage graphique de la zone 154
Affichage graphique de zone 82
Affichage graphique des limites de note/vélocité 166
Affichage graphique des signaux MIDI 166
ALG (Algorithme) 113
Algorithm (Algorithme) 113
Alimentation électrique 16
ALL (Toutes les données) 263, 265
All Data (toutes les données) 260
Alternate Group (Groupe alternatif) 146
AMD (Profondeur de la modulation d'amplitude) 102
AMD (Profondeur de modulation d'amplitude) 147
AMP (Amplitude) 96, 110, 119, 147
Amplificateur ou chaîne audio stéréophonique 18
AN Mono/Poly (Monophonique/Polyphonique AN) 112
AN Priority (Priorité AN) 113
Apeggiator Accompaniment (Accompagnement à l'arpégiateur) 51
Aperçu du système EX 28
Append Arpeggio (Arpège ajoutée) 251
Append Pattern (Figure Ajoutée) 230
Append Sample (Ajout des Echantillons) 183
ARP 160
ARP (Arpège) 261, 265, 268
ARP (Arpèges) 79, 238, 245
ARP (Arpègiateur) 160
Arp Hold (Maintien de l'arpège) 161
Arp Hold (Maintien de l'arpégiateur) 272
Arp MIDI A/B (Arpège MIDI OUT A/B) 161
Arp MIDI A/B (Arpégiateur MIDI A/B) 271
Arp MIDI Ch (Canal MIDI d'arpège) 161
Arp MIDI Ch (Canal MIDI de l'arpégiateur) 271
Arp Note LimitH (Limite supérieure de note) 161
Arp Note LimitH (Limite supérieure des notes de l'arpège) 79
Arp Note LimitL (limite inférieure de note) 161
Arp Note LimitL (Limite inférieure des notes de l'arpège) 79
Arp Sw (Commutateur d'arpège) 79, 161
Arp Tempo (Tempo d'arpège) 79, 161
Arp Type (Forme d'arpège) 79
Arp Type (Type d'arpège) 161
ARP-EDIT (Edition d'arpège) 160
ARP-EDIT (Edition des arpèges) 79
Arpèges joués comme accords 240, 244
Arpeggio destination data (Vers) 268
Arpeggio Edit Mode (Mode d'édition des arpèges) 247
Arpeggio Job Mode (mode opérations sur les arpèges) 249
Arpeggio Mode 238
Arpeggio Mode screen (page d'écran du mode arpège) 238
Arpeggio Record Mode (mode enregistrement des arpèges) .. 245
Arpeggio source data (A partir de) 268
ArpeggioSw (Commutateur d'arpège) 166
ASIB1 (Carte d'interface SCSI) 278
Assign (Assignation) 163, 272
Assignation d'un nom de fichier 192
Assignation d'un nom de voix 80
Assignation des contrôleurs au jeu de contrôleurs 105
Atck Level (Niveau d'attaque) 85
Atck Time (Temps d'attaque) 85
Atck Time Vel (Vélocité du temps d'attaque) 84, 95, 98
Attack Level (Niveau d'attaque) 96
Attack Mode (Mode Attaque) 99
Attack T.Kf (Suivi au clavier du temps d'attaque) 132, 140
Attack Time (Temps d'attaque) 96, 109, 111, 119, 120, 132, 140, 167
Attack Time (Temps d'attque) 99
Au sujet de la commande de reproduction de figures 220
Au sujet des disquettes 259
Auto Load Function (Fonction chargement automatique) —Fichiers pouvant automatiquement charger et reproduire les données d'une disquette 261

B

Balance 132
Bank (Banque d'onde) 81
Bank (Banque d'ondes) 80
Bank (Banque de voix) 164, 165, 167, 169, 170
Bank (Banque) 108, 117
Bank/PC:MD (Changement de banque/programme: MIDI) 170
Banque de voix source 149
Beat Graph (Graphique des battements) 199
Beat Number (Numéro de battement) 221
Bend (Variation de hauteur de son) 202
boost 6dB/12dB/18dB 90
Boutons 171
BP High (Point de coupure haut) 125
BP Low (Point de coupure bas) 124
BP1~4 Level (Niveau point de rupture 1~4) 97
BP1~4 Level (Point de coupure niveau 1~4) 94
BP1~4 Point (Point de coupure 1~4) 94
BP1~4 Point (Point de rupture 1~4) 97
BPF (Filtre passe-bande) 89
Breath Controller Assign (assignation du contrôleur de souffle) 275
Bright (Brillant) 168

C

Cartes et mémoires en option 278
Casques 18
CAT (Après-toucher de canal) 203
Cat (catégorie) 80, 81
CC (Changement de commande) 202
Ceiling (Plafond) 137
Center Key (Son de référence) 83
Center Key (touche de référence) 179
Changement d'événements 204, 226, 248
Changement de disquette (En cas de connexion d'une disque périphérique) 262
Changement des commandes 205
Channel (Canal) 272
Chargement et reproduction des morceaux de démonstration .. 25
Chargement/Ejection des disquettes 259
Cho (Chorus) 106, 107, 162
Cho Pan (Panoramique de chorus) 106, 162
Cho Return (Retour de chorus) 106, 162
Cho Send (Envoi chorus) 106
Cho Send (Envoi de chorus) 145, 165
Cho Type (Type de chorus) 162
Chord Separate (Classement des notes d'accord) 234, 255
Chord Separate (Classement des notes de l'accord) 211
Chord Sort (tri d'accord) 211, 233, 255
Chorus 65
Cho→Rev (Chorus→Réverbération) 106, 162
Clavier partagé 50
Clear Arp (Effacement des arpèges) 250
Clear Arpeggio (Effacement des arpèges) 250
Clear Pattern (Effacement des figures) 229
Clear Track (effacement de piste) 229, 251
Clear Track (effacement des pistes) 208
ClearSong (effacement des morceaux) 207
CLICK (METRONOME MIDI) 272
Click (Métronome) (Mode métronome) 186
Click (Métronome) Beat (Battement) 186, 239
Click (Mode métronome) 220, 239
Clk (Décalage d'horloge) 189
ClkSft (Décalage d'horloge) 191
Clock (Horloge) 211, 215, 234, 235, 255, 256
Clock Number (Numéro d'horloge) 222
Coar (Accordage approximatif) 153
Coarse (Réglage approximatif) 127
Coarse Tune (Accordage approximatif) 144
Coarse Tune (Réglage approximatif) 83
COM (Commun) 77, 107, 112, 142, 159
Combinaisons d'éléments 43
Commande de l'édition 45
Commande des scènes (Transition entre les scènes - en anglais Scene Morphing) 58
Comment installer les cartes mémoire EXFLM1/ DRAM SIMM sur le EX5/7 284
Comment installer les cartes mémoire EXFLM1/ DRAM SIMM sur le EX5R 290
Comment installer une carte ASIB1 (carte interface SCSI) sur le EX5R 288
Comment installer une carte ASIB1 sur le EX5/7 282
Comment installer une carte EXDGO1 (carte de sortie numérique) sur le EX5R 287
Comment installer une carte EXDGO1 sur le EX5/7 282
Comment installer une carte EXIDO1 sur le EX5/7 280
Comment installer une carte EXIDO1 sur le EX5R 286
Comment installer une carte/mémoire en option (EX5/7) 279
Comment installer une carte/mémoire en option (EX5R) 285
Comment passer en mode enregistrement de figure. 223
Comment passer en mode enregistrement de morceau (Song Record) 193
Comment passer en mode enregistrement des arpèges. 245
Comment passer en mode Sample Record (enregistrement d'échantillons) 176
Comment remettre le couvercle supérieur du EX5R en place .. 285
Comment retirer le cache de mémoire (EXFLM1, DRAM SIMM) 280
Comment retirer le cache des cartes en option (EXIDO1, EXDGO1, ASIB1) 279
Comment retirer le couvercle supérieur du EX5R 285
Commutateur de vélocité 50
Commutateurs au pied (EX5 et EX7) 17
Commutation en mode Boutons de commande 46
Commutation et transition entre les scènes 57
Compare and Store (Comparer et sauvegarder) 77
Comparer et sauvegarder 47, 52
Configuration 16
Configuration d'un élément 43
Configuration du générateur d'enveloppe de hauteur 85
Connect (Connexion) 92, 271
Connexion de la source 69
Connexions des équipements audio 18
Connexions MIDI 22
Contrôle du morceau 187
Contrôleur 170
Contrôleur de souffle 17
Contrôleurs au pied (EX5 et EX7) 17

Contrôleurs et modificateurs 31
Contrôleurs externes 17
Controller Reset (réinitialisation des contrôleurs) 271
Copie de sauvegarde 260
COPY 192
COPY (copie) 162
Copy Arpeggio (Copie d'arpèges) 250
Copy Measure (Copie des Mesures) 209, 231, 253
Copy Pattern (Copie de Figure) 229
Copy Perform (Copie des mémoires d'exécution) 173
Copy Sample (copie d'échantillon) 183
Copy Track (copie de piste) 208, 229, 251
Copy Voice (copie des voix) 149
Copy Wave (Copie des ondes) 155
Courbe des contrôleurs 272
Create Measure (Création de mesures) 209
Crescendo 217, 236, 258
CTRL (Contrôleur) 103, 111, 123, 141, 147, 163, 272
Ctrl (Contrôleurs) 104, 169
CTRL (Réglage des contrôleurs) 275
Ctrl To MIDI (Contrôleur verse MIDI) 170
Ctrl To TG (Contrôleur vers générateur de son) 170
Curve (Courbe) 163, 272
Cutoff Freq (Fréquence de coupure) 110, 118

D

DCF (Filtre de contrôle dynamique) 91, 110
DCF1 Type (Filtre de contrôle dynamique de type 1) 91
DCF1/2 EG (Générateur d'enveloppe des filtres 1 et 2) 92
DCF1/2 Freq (Fréquence du filtre 1 et du filtre 2) 91
DCF1/2 Gain (Gain du filtre de contrôle dynamique 1 et 2) 91
DCF1/2 LFO (Oscillateur basse fréquence des filtres 1 et 2) 92
DCF1/2 Reso (Résonance des filtres 1 et 2) 92
DCF2 Type (Filtre de contrôle dynamique type 2) 91
Dcy 1/2 Level (Niveau d'estompement 1 et 2) 85, 96
Dcy 1/2 Time (Durée d'estompement 1 et 2) 85, 96
Dcy 1~3 Level (Niveau d'estompement 1 à 3) 99
Dcy 1~3 Time (Durée d'estompements 1~3) 99
Dcy1 Time Vel (Vélocité de la durée d'estompement 1) 98
Decay Level Vel (vélocité du niveau d'estompement) 99
Decay T.Kf (Suivi au clavier du temps d'estompement) .. 133, 140
Decay Time
(Temps d'estompement) 111, 119, 120, 133, 137, 140, 168
DEL (Effacement) 268
Delay (Retard) 100, 103
Delete Measure (Annulation des mesures) 210
Delete Sample (Effacement des Echantillons) 183
Delete Wave (Effacement des ondes) 155
Depth (amplitude) 272
Depth (Intensité) 163
Depth (Profondeur) 103
Dérivation des effets 67
Dest (Destination) 103
Dest Depth (Profondeur de destination) 105
Dest Param (Paramètre de destination) 104
Detune (Désaccordage) 81, 83, 164
DEV (Sélection des dispositifs) 269
Device No (Numéro de dispositif) 275
DIR (Répertoire) 262
Direct Play function (Fonction reproduction directe) 267
Disk Mode 259
Dispositif audionumérique (en option) 20
Dispositifs pouvant être utilisés 259
Dispositifs SCSI périphériques 259
Disquette 259
Disquettes de démonstration et liste des réglages en usine 25
Distance 127
Données d'événement pouvant être éditées 247
Données d'événements pouvant être éditées 202
Données pouvant être éditées 226
Drive 124, 127, 135, 137, 140
Drive EG
(Depth profondeur du génerateur d'enveloppe du drive) 140
Drive EG (Générateur d'enveloppe du drive) 135
Drive EG Vel (Vélocité du générateur d'enveloppe du drive) 135, 140
Drive K.Flw (Suivi au clavier du drive) 124, 135, 137
Drive K.Flw(Suivi du drive au clavier) 140
Drive Vel (vélocité du drive) 140
Drum Key (Touche de batterie) 143, 144, 145, 146
Drum Layer (Superposition de batterie) 143, 144, 145, 146
Drum Voice (Voix de batterie ou Sonorité rythmique) 141
Dry Level (Niveau direct) 130, 133, 134, 136, 138
Dry Vel (Vélocité du niveau direct) 136
Dst Arp (Arpège de destination) 250, 251, 252
Dst Event (Evénement de Destination) 218, 237, 258
Dst Meas (Mesure de Destination) 209, 231, 253
Dst Ptn (Figure de destination) 229, 230
Dst Sample (Banque d'échantillons de destination) 183
Dst Sample (Numéro d'échantillon de destination) 183
Dst Sample (Numéro de d'échantillon de destination) 184
Dst Sample (Numéro de destination de l'échantillon) 184
Dst Track
(Piste de Destination) 208, 209, 230, 231, 232, 251, 252, 253
Dst Trk (Piste de destination) 229, 251
Dst Wave (Onde de destination) 155

E

Echantillonnage 69
Écoute des arpèges 240
Ecoute des réglages du menu Preset 171
Edge Bias 137
Edge EGDepth
(Profondeur du générateur d'enveloppe de bordure) 137
Edit Confirm (Confirmer l'édition) 276
Edition des échantillons 71
Edition des séquences 63
Edition des voix à partir du mode Performance 52, 159
EFCT (Effets) 105, 148, 161
Effacement d'un élément sur les touches 143
Effacement des données de commande 205
Effacement des données de tempo 206
Effacement des événements 204, 227, 248
Effacement des figures 205
Effacement des notes 201
Effect Bypass (Dérivation des effets) 276
Effets d'insertion 66
Effets de reproduction et division interne des motifs d'expression rythmique
(groove Quantization) 64
Effets de système 65
Effets du mode Performance (mémoire d'exécution) 67
Effets du mode Voice (Voix) 66
EG (Filtre du générateur d'enveloppe) 95
EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) 98, 120
EG (Générateur d'enveloppe de filtre) 119
EG (Générateur d'enveloppe de hauteur) 84, 109
EG (Générateur d'enveloppe) 110, 117, 167
EG Depth
(Profondeur du générateur d'enveloppe) 83, 132, 134, 137
EG Depth Vel
(Vélocité à la profondeur du générateur d'enveloppe) 132
EG Depth Vel
(Vélocité de la profondeur du générateur d'enveloppe) 134, 137
EG Mode (Mode générateur d'enveloppe) 131, 134, 136, 139
EG Pickup (Capteur de guitare électrique) 126
EG Ramdom (Eénerateur d'enveloppe aléatoire) 83
EG Shape (Forme de générateur d'enveloppe) 131
EG Time (Durée du générateur d'enveloppe) 131, 134, 136, 139
EG Time Kflw
(Suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe) 132, 134
EG Time Kflw
(Suivi au clavier de la durée du générateur d'enveloppe) 136, 139
Elem Sw (Commutateur élément) 104
Elément de destination 150
Elément étouffé 46
Element Mute (Elément étouffé) 77
Eléments source 149
ElmSw (Bouton d'élément) 124
END (Point de fin de boucle) 181
Enregistrement d'un échantillon 71
Enregistrement des silences 201
Enregistrement des staccatos et des coulés 201
Enregistrement en temps réel 224, 246
Enregistrement en temps réel: Figures 196
Enregistrement en temps réel: PFX 197
Enregistrement en temps réel: Tempo 198
Enregistrement en temps réel: Tr1~Tr16 196
Enregistrement pas à pas: Tr1~Tr16 198
Enregistrement pas-à-pas 225, 246
Entrée des données avec les boutons de commande variable et absolue 47
Entrée des liaisons 201
EP Pickup (Capteur de piano électrique) 124
EQ (Egalisateur) 109
EQ1~EQ5 Freq (Fréquences EQ1 à EQ5) 109
EQ1~EQ5 Gain (Gain EQ1~EQ5) 109
EQ1~EQ5 Reso (Résonance des fréquences EQ1à EQ5) 109
Erase Measure (Effacement des Mesures) 209, 231, 253
Etape d'exécution d'une opération en mode utilitaire 270
Etapes d'exécution d'une opération 154, 172, 182, 207, 228, 249
Etapes d'exécution d'une opération sur les voix. 148
Etapes d'exécution de Annuler/Rétablir 218
Etapes d'exécution des opérations du mode disquette 261
Etapes de configuration des effets de reproduction. 221
Etapes de configuration des effets pour la reproduction 241
Etapes de configuration des effets pour reproduction 187
Etapes de création d'un modèle utilisateur. 190
Etapes fondamentales d'édition des ondes
(création d'une nouvelle onde à partir de zéro) 151
Event Chase (Chasse aux événements) 273
Event Range (Plage d'événement) 211, 233, 254
Events (Evénements) 210, 211, 233, 254
EX/F.Song 212
Excl (Exclusivité de système) 203
EXDGO1 (Carte de sortie digitale) 278
EXFLM1 (mémoire Flash) 278
EXIDO1 (Carte de sortie individuelle) 278
Explication des différents types de FDSP 124
Explication du clavier 200
ExpLowLimit (Limite inférieure d'expression) 97, 145
Expression de chaque contrôleur 275
Extract (Extraction) 210, 233, 254
Extract Sample (Echantillon Extrait) 184

F

F1/2 Freq EG Depth
(Profondeur du générateur d'enveloppe de fréquence des filtres 1 et 2) 94
F1/2 Freq KeyFlw
(Suivi au clavier des fréquences des filtres 1 et 2) 94
F1/2 Freq Random (Fréquences aléatoires des filtres 1 et 2) 94
F1/2 Vel Freq (Fréquence à la vélocité des filtres 1 et 2) 94
F1/2 Vel Gain (Gain de vélocité des filtres 1 et 2) 94
[F1]/[F2]/[F3]/[F4]: REST (silence)/TIE (liaison)/
DEL(effacement)/BKDEL(effacement arrière) 200
[F5]: All (Toutes) [F6]: TR (piste) 190, 192, 222
[F7]/[F8]: LOC1/LOC2 (Emplacement 1/2) 186
Fade (Fondu sonore) 101, 103
FDSP 123
FDSP (Formulated Digital Sound Processing) 123
Feedback 129, 133, 134

Feedback Kf (Suivi au clavier du Feedback) 129
Feedback Level (Niveau de feedback) 120
Feedback Vel (Vélocité du Feedback) 133, 134
File Directory (Répertoire de fichiers) 262
FILT (Filtre) 86, 109, 118, 147, 273
Filter Bypass (Filtre de Dérivation) 128
Filters (Filtres) 273
FilterType (Type de filtre) 118
Fine (Accordage fin) 153
Fine Tune (Accordage fin) 144
Fine Tune (Réglage fin) 83
Flange (Effet de flanger) 132
FM (Modulation de fréquence) 114
FM Depth (Profondeur de modulation de fréquence) 114
FM Modulator (Modulateur FM) 114
FM Src (Source FM) 114
FMD (Profondeur de modulation de filtre) 102, 147
Fonction de comparaison 159
Fonction verrouillage des boucles 181
Fonctions du séquenceur 60
Foot SW Assign (Assignation du commutateur au pied) 275
Foot Volume Assign (assignation de la pédale de volume) 275
FORM (Format des dispositifs) 269
Fraction 181
Fraction (Fraction de boucle) 181
Freq (Fréquence) 126, 128, 129
Freq (Fréquences) 88, 89, 90
Freq EG Depth
(Profondeur du générateur d'enveloppe de fréquence) 110, 118
Freq K.Flw (Suivi au Clavier de la fréquence) 126
Freq K.Flw BP
(Point de coupure du suivi des fréquences au clavier) 110
Freq K.Flw(Suivi au clavier de la fréquence) 129
Freq K.Follow (Suivi au clavier de la fréquence) 118
Freq K.Follow (Suivi des fréquences au clavier) 110
Freq KeyFollow (Suivi au clavier des fréquences) 88, 90
Freq Mod (Modulation de fréquence) 129
Freq Mode (Mode de fréquence) 153
Freq Random (Fréquence aléatoire) 88
Freq Random (Fréquences aléatoires) 90
Freq Vel (Vélocité des fréquences) 88, 90
Freq Vel Sens (Sensibilité à la vélocité de fréquence) 118
From Key: Oct (note source) 257
FromNote (note source) 217, 236

G

Gain 90
Gain Random (Gain aléatoire) 90
Gain Vel (Vélocité de gain) 90
Gale Time Display (Affichage du temps de fermeture) 199
Gat (Temps de fermeture) 188, 190
Gate (Temps de fermeture du Swing) 214, 235, 256
Générateur de son multi-timbres 51
Get Phrase (Emprunt de phrase) 232, 253
Global Recv Ch (Canal de réception MIDI global) 274
Global Recv Ch (canal principal de réception MIDI) 271
Grid (Grille) 191
Groove (expression rythmique) 188
GROOVE (Modèle d'expression rythmique) 190, 222
GROOVE
(modèle de groove ou modèle d'expression rythmique) 242
Groove View (Visualisation de l'expression rythmique) 191
GrvTim (Temps de fermeture de l'expression rythmique) 191
Guide de dépannage 291

H

Harmonic (Harmonique) 168
High Dump (Transfert haut) 129
High Dump Kf (Suivi au clavier du transfert haut) 129
High Freq (Fréquences aiguës) 86
High/Low Freq Vel (Vélocité des fréquences aiguës/graves) 86
High/Low Gain (Gain fort/faible) 86
High/Low Gain Vel (Vélocité du gain fort/faible) 87
High1/2 Freq (Fréquences aiguës 1 et 2) 87
High1/2 Freq Vel (Vélocité des fréquences aiguës 1 et 2) 87
High1/2 Gain (Gain fort 1 et 2) 88
High1/2 Gain Vel (Vélocité de gain fort 1 et 2) 88
Hold Level (Niveau de maintien) 85, 96
Hold Time (Durée de maintien) 96
Hold Time (surée de maintien) 85
Hold Time Vel (Vélocité du temps de maintien) 84, 95
HPF (Filtre passe-bas) 89
HPF (Filtre passe-haut) 125, 128, 129, 137, 141
HPF Freq (Fréquence de coupure du filtre passe-haut) 118
HPF K.Flw (Suivi au clavier du filtre passe-haut) 126, 128, 137, 141

I

Indication "E" (Edit) 159
Init Level (Niveau initial) 99
Init Perform (Initialisation des mémoires d'exécution) 173
Init Voice(initialisation des voix) 149
Initial Level (Niveau initial) 109
Initialisation du système 27
InitVal KN1~6 (Valeurs initiales KN1~6) 171
InitVal MW1/MW2/AT/FC/BC/RB (Valeurs initiales) 170
InitVal PB (Valeur initiale de variation de hauteur) 170
Input Gain (Gain d'entrée) 86
Input Level (Niveau d'entrée) 140
Input Level Bar (Barres de niveau d'entrée) 176
Ins → Cho (insertion → chorus) 148
Ins → Rev (Insertion → réverbération) 148
INS1 (Insertion 1) 106
INS2 (Insertion 2) 106
InsEF Connect (Connexion des effets d'insertion) 105
InsEF Elem Sw (Commande des effets d'insertion d'élément) 146
InsEF Elem Sw (Commutateur d'élément de l'effet d'insertion) 105
InsEF Sw (Commutateur d'effet d'insertion) 165
InsEF1 (Effet d'insertion 1) 106
InsEF2 (Effet d'insertion 2) 106
Insertion des données de commande 205
Insertion des données de tempo 206
Insertion des événements 204, 226, 248
"Instrument" ou "onde" VL 30
Interface SCSI (en option) 21
InvertLPF (Filtre passe-bas inversé) 89

J

Jeux de contrôleurs 58
JOB1 ..... 207, 228, 250
JOB2 ..... 209, 231, 252
JOB3 ..... 212, 234, 255

K

K.Flw Coarse (Suivi au clavier du réglage approximatif) 138
K.Flw Fine (Suivi au clavier du réglage fin) 138
Kbd/TG Mode (Mode clavier/générateur de son) 160, 271
Key (touche) 240
Key Assign (Assignation de touche) 79, 146
Key Assign (Assignation de touches) 165
Key Map Mode (mode d'affectation des touches) 72
Keyboard Transpose (Transposition de clavier) 270
KeyFollow (Suivi au clavier) 83, 128, 130, 132, 134, 135
KeyOn Delay (Retard à l'enfoncement) 81
KeyOn Delay (Retard d'enfoncement de touche) 108, 144
Knob To MIDI (Boutons vers MIDI) 171
Knob To TG (Boutons vers générateur de son) 171

L

L (Boucle) 85, 96
L'arpégiateur 61
L/H Shelf (Filtre de correction shelf graves/aigus) 86
La page d'écran Tune (accordage) 74
La puissance du mode Performance
(mode avec mémoire d'exécution) 49
Layer (Superposition) 152
Layer Sw (Commutateur de superposition) 166
Layers (Couches de superposition) 49
LCD Messages 294
Le numéro de mémoire d'exécution 156
Length (longueur de boucle) 221
Length (longueur) 177, 239
Les Contrôleurs 55
Les contrôleurs EX 55
Les unités de paramètres de reproduction d'échantillons 180
Level (Niveau) 81, 96, 145
Level K.Flw BP
(Point de coupure du suivi de niveau au clavier) 110
Level K.Follow (Suivi au clavier du niveau) 110
Level KeyFollow (Suivi au clavier du niveau) 97
Level Vel (Niveau de Vélocité) 97, 145
LFO (Oscillateur basses fréquences) 100, 111, 121, 147
LFO Depth
(Profondeur de l'oscillateur basse fréquence) 131, 133, 134
LFO Mode (Mode oscillateur basse fréquence) 130
LFO Phase (Phase de l'oscillateur basse fréquence) 131
LFO Speed
(Vitesse de l'oscillateur basse fréquence) 131, 133, 134
LFO Wave (Onde de l'oscillateur basse fréquence) 131
LFO1 (Oscillateur basses fréquences 1) 100
LFO1 AMD (Modulation d'amplitude de l'oscillateur LFO1) 123
LFO1 Delay (Retard LFO1) 123
LFO1 FMD (Modulation de fréquence LFO1) 123
LFO1 Speed (Vitesse de LFO1) 123
LFO1 Sync (Synchronisation LFO1) 123
LFO1 Wave (Onde de l'oscillateur basses fréquences 1) 121
LFO2 (Oscillateur basses fréquences 2) 102
LFO2 Speed (Vitesse LFO2) 123
LFO2 Wave (Onde de l'oscillateur basses fréquences 2) 123
LOAD (Chargement des fichiers) 265
Local (Sortie de commande MIDI) 275
Location (Mesure, Battement, Horloge) 198
LOOP (Boucle) 181, 186
Loop End (Point de fin de boucle) 181
Loop Length (Longueur de boucle) 180
Loop Length Offset (Compensation de la longueur de boucle) 144
Loop Start/ End Point (Point de début/fin de boucle) 186
Loop Top (Maximum) 180
LoopTune (Accordage des boucles) 179
Low Freq (Fréquences graves) 86
Low1/2 Freq (Fréquences graves 1 et 2) 87
Low1/2 Freq Vel (Vélocité des fréquences graves 1 et 2) 87
Low1/2 Gain (Gain faible 1 et 2) 87
Low1/2 Gain Vel (Vélocité du gain faible 1 et 2) 87
LPF (Filtre passe-bas) 88, 92, 135, 137
LPF K.Flw (Suivi au clavier du filtre passe-bas) 136, 137
LpLength (Longueur des boucles) 152
Lvl (Niveau) 153
LYR (Superposition) 165

M

M.FreqCoarse (Réglage approximatif de la fréquence principale) 139
M.FreqFine (Réglage fin de la fréquence principale) 139
M.Mod EG Depth (Profondeur du modulateur principal) 139
M.Mod EG Vel

(Vélocité du générateur d'enveloppe au modulateur principal) 139

Maintien de l'arpège 61
Manipulation du lecteur de disquettes etdes disquettes 259
Master Note Shift (Transposition de la note principale) 270
Master Tune (Accordage principal) 270
Master Volume (Volume principal) 270
MaxLng (longueur maximum) 220
MD BankLSB (Sélection de banque MIDI LSB) 170
MD BankMSB (Sélection de banque MIDI MSB) 170
Meas (Mesure) 186, 194, 220, 224, 239, 246
Measure (Mesure) 208, 209, 210, 211, 212, 215, 216, 217, 218, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258
Measure Number (Numéro de mesure) 221
Measure/ARP (Nom du type d'arpège) 238
Measure/PTN (Nom de la figure) 219
Measure/SONG (Nom du morceau) 185
Memory Protect (protection de la mémoire) 276
Menu Com 158
Menu Multi 158
Menu Part 158
Méthodes de sélection alternatives 38
Metronome (click) beat (Battement du métronome (Clic)) 220
Mic/Line Level (Niveau de micro/ligne) 176
Micro Tuning (Accordage infinitésimal) 84
MIDI (Réglage MIDI) 274
MIDI Ch (Canal MIDI) 165
MIDI Ctrl In (Entrée de commande MIDI) 274
MIDI Ctrl Out (Sortie de commande MIDI) 274
MIDI Echo Back (Liaison ou retour d'écho MIDI OUT -IN) 274
MIDI Pan/Vol (Panoramique/Volume du MIDI) 165
MIDI PC (Changement de programme MIDI) 170
MIDI to TG (MIDI vers générateur de son) 166
MIDI Trans Ch (Canal de transmission MIDI) 271
MIDI Trns Ch (Canal de transmission MIDI) 274
MIDI-A/MIDI-B (Sortie MIDI A/B) 192, 222
Mise sous tension 24
MIX (Mélangeur) 81, 119, 145, 164
MIX (Mixage) 117, 153
Mix Track (Mixage des pistes) 208, 229, 251
MKDIR (Créer un répertoire) 269
MLT (Multi) 171
MOD (Modulation) 116
Mod Smooth (Modulation régulière) 129
Mod Speed (Vitesse de modulation) 129
MODE 242
Mode d'enregistrement 195
Mode enregistrement 224
Mode enregistrement et réglages des entrées 70
Mode Pattern (de figure) 60
Mode Song (de morceau) 60
Modes d'enregistrement de séquence et édition 62
Modification de l'armature et des figures 205
Modification des données de tempo 206
Modify GateTime
(Modification du temps de fermeture) 215, 235, 256
Modify Velocity (Modification de la vélocité) 216, 235, 257
Mono/Poly 79
Mono/Poly (Monophonique/Polyphonique) 165
Move Clock (Déplacement de l'horloge) 214, 235, 256
MSG (Message de bienvenue) 277
MTC Start Offset (Compensation de départ MTC) 274
Multi 63, 195
MULTI (Sélection du mode Multipistes) 224
Mute (Silencieux) 185, 219, 239

N

NAME (attribution d'un nom) 152
NAME (Nom de fichier) 262
NAME (nom de figure) 222
NAME (Nom du morceau) 192
NAME (Nom) 79, 163, 182
NAME (Nom du type d'arpège) 244
Nettoyage des têtes du lecteur de disquettes 259
Niveaux de réglages 70
No (numéro de figure) 220, 224
Noise Level (Niveau de parasite) 120
Normal (Normal: nom de note, vélocité) 272
Normal Voice (Voix Normale - Eléments AWM) 77
Normalize Effect
(Normalisation des effets pour la reproduction) 208
Normalize Sample (Normalisation des échantillons) 184
Note 202
Note Length (Longueur de note) 199
Note Limit High (Limite supérieure de note) 153
Note Limit High (Limite supérieure des notes) 82
Note Limit L/H (Limite de note inférieure/supérieure) 166
Note Limit Low (Limite inférieure de note) 153
Note Limit Low (Limite inférieure des notes) 82
Note Xfade (Fondu enchaîné des notes) 82
NoteShift (Décalage de note) 167
NRPN (Numéro de paramètre non enregistré) 203
Number (Numéro) 80, 81, 108, 164, 165, 167, 169, 170
Numéro de mémoire d'exécution source 173
Numéro de Performance de Destination 174
Numéro de voix source 149

O

Offset (Compensasion) 216
Offset (Compensation) 188, 215, 235, 236, 257
Ofst (Compensation) 163, 272
Ondes des points de départ/maximum/fin et agrandissement 181
OSC (Oscillateur) 80, 108, 113, 142
OTHER (Réglages divers) 276
Other Time Vel (Autre Vélocité temporelle) 84, 95
Other Time Vel (Vélocité des autres durées) 98
Out (Sélection de la sortie) 146
Out High Kf (Suivi au clavier du niveau de sortie haut) 125
Out Hmid Kf
(Suivi au clavier du niveau entre position de référence et haut) 125
Out Level (Niveau de Sortie) 125
Out Lmid Kf
(Suivi au clavier du niveau entre position de référence et bas) 125
Out Low Kf (Suivi au clavier du niveau de sortie bas) 125
Out Select (Sélection de la sortie) 164
Output (Niveau de sortie) 141
Output (Sortie) 128
Output KFlw (Suivi au clavier du niveau de sortie) 128
OVER (Enregistrement en surimpression) 195, 246
OVER (Sélection de l'enregistrement en surimpresssion) 224
Overdrive 141
Overdub (enregistrement en surimpression) 62
Overtone (Harmonique supérieur) 137

P

Page d'écran de l'enregistrement pas-à-pas 225, 246
Pan (Panoramique) .....
81, 97, 126, 128, 130, 132, 133, 134, 136, 138, 140, 141, 145, 153, 164
Pan KeyFollow (Suivi au clavier du panoramique) 97
PARAM
(Paramètres) 77, 83, 96, 107, 108, 110, 112, 117, 119, 142, 159, 179
PART (Partie) 164, 165, 167, 169, 170
Partie de destination 174
Partie Source 173
PAT (Après-toucher de polyphonique) 203
Pattern (Figure) 186
Pattern destination data (Vers) 268
Pattern Edit Mode (Mode d'édition de figure) 226
Pattern Job Mode (mode opérations sur les figures) 227
Pattern Mode 219
Pattern Play Mode (Mode de reproduction de figure) 219
Pattern Record Mode (Mode d'enregistrement de figures) 223
Pattern source data (A partir de) 267
PC (Changement de programme) 202
PC To MIDI (Changement de programme vers MIDI) 170
PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur) 168
PEG (Mode générateur d'enveloppe de hauteur) 117
PEG Atck (Attaque de PEG) 168
PEG Decay Time
(Durée d'estompement du générateur d'enveloppe de hauteur) 118
PEG Depth
(Profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur de son) 117, 139
PEG DepthVel
(Vélocité à la profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur de son) 139
PEG Init (PEG Initial) 168
PEG RelL (Niveau de relâchement du PEG) 168
PEG RelT (Temps de relâchement du PEG) 168
PEQ (Egalisateur paramétrique) 90
Performance Category: (Catégorie de mémoire d'exécution:) 157
Performance Edit Mode
(Mode d'édition des mémoires d'exécution) 158
Performance Job Mode
(mode opérations sur les mémoires d'exécution) 172
Performance Mode 156
Performance name: (Nom de la mémoire d'exécution:) 157
Performance Play Mode
(Mode reproduction des mémoires d'exécution) 156
Performance Play Mode screen
(Page d'écran du mode reproduction des mémoires d'exécution) 156
PFX (Effets pour la reproduction) 220
PFX (Effets pour reproduction) 187, 241
PFX (Paramètres d'effets pour reproduction) 195
PFX (Piste des effets pour reproduction de figures) 205
Phase 103, 135
Phaser (Effet de phase) 133
Phases d'assignation des éléments à chaque touche et phases d'édition. 142
Picking P Kf (Suivi au clavier de la position de pincement) 127
Picking Pos (Position de pincement) 127
PickingNotch (Cran de pincement) 127
Pickup Notch (Bord d'attaque du capteur) 127
Pickup P Kf (Suivi au clavier de la position de capteur) 127
Pickup Pos (Position de capteur) 127
Pickup Type (Type de capteur) 124, 127
PITCH (Contrôleur de hauteur) 103
PITCH (Hauteur de son) 111, 146
PITCH (HAUTEUR DU SON) 83
PITCH (Paramètres de hauteur de son) 117
PITCH (Paramètres de hauteur du son) 108
Pitch Bend Lower (variation de hauteur vers le bas) 103, 169
Pitch Bend Upper (variation de hauteur vers le haut) 103, 169
Pitch Coarse (Hauteur de son approximative) 128
Pitch Coarse (Réglage approximatif) 130, 132, 133, 135, 138
Pitch EG Depth
(Profondeur du générateur d'enveloppe de hauteur) 144
Pitch EG VelSens
(Sensibilité à la vélocité du générateur d'enveloppe de hauteur) 144
Pitch Fine (Accordage Fin) 132
Pitch Fine (Hauteur de son précise) 128
Pitch Fine (Réglage fin) 138
PLAY (reproduction) 262
Play Effect Thru (Dérivation des effets pour reproduction) 220
Play Effects Thru (Dérivation des effets pour la reproduction) 239
Play Effects Thru (Dérivation des effets pour reproduction) 185
Play Mode (Mode reproduction) 175
PMD (Profondeur de modulation de hauteur) 102, 147
PNCH(Enregistrement par insertion) 195
Polarity (Polarité) 135
Polyphonie 45, 78

Port (Portamento) 169
Port Mode (Mode portamento) 104, 169
Port Sw (Commutateur de portamento) 103, 169
Port Time (Temps de portamento) 103, 169
Pos High Kf (Suivi au clavier de la position haute) 125
Pos Hmid Kf
(Suivi au clavier de l'espace position de référence-haute) 125
Pos Lmid Kf
(Suivi au clavier de l'espace position de référence-basse) 125
Pos Low Kf (Suivi au clavier de la position basse) 125
Position 125
Possibilités étendues des commandes MIDI 56
Post EQ(Post égalisateur) 109
Pour les pistes 1~16 194
Pour les pistes d'effets des figures (PFX) 195
Pour les pistes de figures 194
Pour manipuler soigneusement les disquettes 259
Pour protéger les données
(languette de protection contre l'écriture) 260
PRE (Préréglage) 170
Pre Gain (Pré-gain) 136
Pre LPF (Filtre passe-bas) 136
Précautions 259
PRÉCAUTIONS à suivre quand vous achetez des modules de
mémoire DRAM SIMM 279
Précautions en cas d'installation de cartes en option 278
Procédé d'affectation des touches 72
Procédé d'enregistrement pas à pas 200
Procédé d'enregistrement pas-à-pas 225, 247
Processus d'échantillonnage 1
(Echantillonnage à partir d'un dispositif périphérique, un microphone par exemple) 177
Processus d'échantillonnage 2
(Ré-échantillonage à partir du générateur de son/mémoire interne) 178
Ptn 229
PTN (figure) 219, 223, 261, 264, 267
PTN (Piste de figures) 205
Ptn No (Numéro de figure) 194
Ptn Tr(Piste de figures) 195
Pulse Width (Durée d'impulsion) 130
Punch (enregistrement par insertion) 62
Put Phrase (Copie de phrase) 232
PWM (Modulation de la durée des impulsions) 130
PWM Depth
(Profondeur de modulation de la durée d'impulsion) 130
PWM DepthVel
(Vélocité de profondeur de modulation de la durée d'impulsion) 130
PWM Src (Source de modulation de durée d'impulsion) 116

Q

Quant (Valeur de quantification) 191
Quantize (Quantification) 234, 256
Qunt (Valeur de quantification) 212, 234, 256

R

Random Depth (Profondeur aléatoire) 97, 145
Range (Plage) 217, 236, 258
Rappel et commutation des Scènes 57
Rate (Taux de Swing) 213, 235, 256
Rate (Taux) 189, 215, 216, 235, 236, 257
Rec From-To (Enregistrement de ....à .....) 194
Rec Mode (Mode enregistrement) 176
Recall Performance (Rappel des mémoires d'exécution) 173
Recall Voice (Rappel des voix) 149
Receive GM On
(Réception du message d'activation du mode GM) 274
Receive Pgm Chng (réception du changement de programme) 274
Recording Mode (Mode d'enregistrement) 246
Recv Note Off (Message de désactivation de notes) 145
Réglage de l'échelle d'amplitude 98
Réglage des paramètres d'échelle de filtre 94
Réglage du filtre de générateur d'enveloppe 96
Réglage du générateur d'enveloppe d'amplitude 99
Réglage et échantillonnage à partir d'une source périphérique .. 69
Rel(Rel1/2) Time (Temps de relâchement 1 et 2) 99
Rel1 Level (Niveau de relâchement 1) 99
Rel1/Rel2 Level (Niveau de relâchement 1 et 2) 96
Rel1/Rel2 Level (Niveau de relâchement 1/2) 85
Rel1/Rel2 Time (Temps de relâchement 1 et 2) 85, 96
Release Level (Niveau de relâchement) 109
Release Mode (Mode Relâchement) 99
Release Time (Durée de relâchement) 111, 119
Release Time
(Temps de relâchement) 109, 121, 129, 133, 134, 137, 168
Remaining Memory (mémoire disponible) 185, 219, 238
REMAP (Remappage) 104
Remappage des jeux de contrôleurs 59
Répertoire des Voix/Performances 38
Replace (enregistrement par remplacement) 62
Reso (Réponses aux fréquences) 90
Reso (Résonance) 88, 91
Reso Random (Résonance aléatoire) 88
Reso Vel (Vélocité de la résonance) 88
Reso. Vel (Vélocité de résonance) 91
Resonance (Résonance) 110, 118, 126, 128, 129
Restauration des données réglées en usine 27
Restrictions DSP 39, 78
Restrictions DSP du mode Performance 54, 68
Rev (Réverbération) 106, 107, 162
Rev Pan (Panoramique de réverbération) 106, 162
Rev Return (Retour de réverbération) 106, 162
Rev Send (Envoi de réverbération) 106, 145, 165
Rev Type (Type de réverbération) 161
Reverb (Réverbération) 65
Ribbon Controller Mode (Mode de contrôleur à ruban) 276
Ribbon Mode (Mode contrôleur à ruban) 160
Ring Mod (Modulateur en anneau) 138
Ring Mod Level (Niveau du modulaeur en anneau) 120
RNAM (Renommer un fichier) 268
Rndm(Aléatoire) 101
RPLC (Remplacement) 195, 246
RPLC (Sélection de l'enregistrement par remplacement) 224
RPN (Numéro de paramètre enregistré) 203

S

S.FreqCoarse
(Réglage approximatif de la fréquence auxiliaire) 139
S.FreqFine (Réglage fin de la fréquence auxiliaire) 139
S.Mod Depth (Profondeur du modulateur auxiliaire) 139
S.Mod EG (Générateur d'enveloppe du modulateur auxiliaire) 139
S.Mod EG Vel
(Vélocité du générateur d'enveloppe au modulateur auxiliaire) 139
Saisie des notes 200
Sample (Échantillon) 175
Sample Bank (Banque d'échantillons) 144, 145, 146, 152, 175
Sample destination data (Vers) 267
Sample Edit Mode (mode édition des échantillons) 179
Sample Job Mode (mode opérations sur les échantillons) 182
Sample Mode 175
Sample Number (Numéro d'échantillon) 144, 145, 146
Sample Play (Reproduction des échantillous) 145
Sample Play Mode (Mode reproduction d'échantillon) 175
Sample Record Mode (Mode enregistrement d'échantillon) 176
Sample source data (A partir de) 266
Sauvegarde des échantillons sur disquette 71
Sauvegarde des performances (mémoires d'exécution) 53
Sauvegarde des voix 48
Sauvegarder une scène 57
SAVE (Sauvegarde des fichiers) 263
SCALE (Echelle) 83, 94, 97, 108, 117
Scene Controller Assign (Assignation de contrôleur de scène) 276
SCF (Filtre de contrôle statique) 86
SCSI ID (Numéro de la carte SCSI) 276
Seismic (effet gras) 140
Selecting Voices (Sélection des voix) 76
Sélection d'élément 45
Sélection d'une mémoire d'exécution 157
Sélection des voix et des performances (mémoire d'exécution) 36
Sélection directe des pages à éditer 46
Sélection par catégorie 38
Self FM (Auto modulation de fréquence ou Auto FM) 135
Sens (Sensibilité de quantification) 213, 235, 256
SEQ (Réglage du séquenceur) 272
SEQ (Tr1~16: Pistes de séquence 1~ 16) 202
SET 111
SET (Jeu de contrôleurs) 104, 123, 147
SET (jeux de contrôleurs) 141
Setting the File Name (Définition du nom de fichier) 263
Shift Event (changement de type d'événement) 218, 237, 258
Shift Note (Décalage des notes) 217, 236, 257
Size (Taille) 210
SMF (Fichier MIDI) 260, 264, 267
SMPL (Echantillon) 152
SmplPlay (Reproduction d'échantillon) 152, 179
SONDIUS-XG 6
SONG (Morceau) 185, 194, 261, 264, 267
Song Edit Mode (Mode d'édition de morceau) 201
Song Job Mode (mode opérations sur les morceaux) 206
Song Mode 185
Song Play Mode (Mode de reproduction de morceau) 185
Song Record Mode (Mode d'enregistrement des morceaux 193
SOUND (Son) 167
Source 176
Sources d'échantillonnage périphérique 21
Speed (Vitesse) 101, 103, 147
Split Arpeggio (Arpège scindée) 252
Split Pattern (Figure scindée) 230
Src Arp (Arpège Source) 250, 251, 252
Src Event (Evénement Source) 218, 237, 258
Src Meas (Mesure source) 209, 231, 253
Src Ptn (Figure Source) 229, 230, 232
Src Sample (Banque d'échantillons source) 183
Src Sample (Numéro d'échantillon source) 183, 184
Src Sample (Numéro de source de l'échantillon) 184
Src Song Track (piste de morceau source) 232, 253
Src SW (Commutateur de source) 104
Src Track (Piste Source) 208, 209, 229, 230, 231, 251, 252, 253
Src Trk (Piste source) 230, 251
Src Wave (Onde source) 155
Src(Source) 194
Src1 Sample (Numéro de source de l'échantillon 1) 184
Src2 Sample (Numéro Source de l'Echantillon 2) 184
START (Point de départ) 181
Start Offset (Compensation au démarrage) 144
Start/End (Démarrage/Fin) 184
StartOfs (Compensation du point de départ) 152
Step (enregistrement pas à pas) 63, 195
STEP (enregistrement pas-à-pas) 246
STEP (Sélection de l'enregistrement pas-à-pas) 224
Str (Amplitude de quantification) 188
Streng (Amplitude de quantification) 213, 235, 256
Structure d'ensemble du système 42
Structure d'un élément individuel 40
Structure des éléments de voix FDSP 35
Structure des voix et conseils d'édition 40
Sub Pitch (Hauteur de son du modulateur auxiliaire) 138
Sustain Level (Niveau de soutien) 111, 119, 120
Sustain Lvl (Niveau de maintien) 133

Sustain Lvl (Niveau de soutien) 140
SYN (Réglages du synthétiseur) 270
SYN (Synth All) 264, 265
Sync 114
Sync (Synchronisation) 100, 103, 147, 273
Sync Depth (synchronisation de la Profondeur) 114
Sync Pitch (Synchronisation de la hauteur du son) 114
Sync Src (Source de synchronisation) 114
Synth All 260
Synth All destination data (Vers) 266
Synth All source data (A partir de) 266
Synthèse acoustique virtuelle (EX5 et EX5R uniquement) 30
Synthèse AN 33
Synthèse AWM 29
Synthèse étendue 29
Synthèse FDSP 34
SysEX Interval
(Intervalle des données exclusives du système) 273
Système d'effets du EX 65

T

T-Ch (Canal de transmission) 192, 222
Table de mixage 19
TCH (Canal de transmission) 192, 222
Tempo 186, 220, 239
TEMPO (Piste de tempo) 206
Tempo Ctrl (Contrôle du tempo) 79, 161
TG (Générateur de son) 192, 222
The Control Curve (Courbe de contrôle) 163
Thin Out (Réduction) 210, 232, 254
Thru (au travers) 90
Thru Gain (Gain au travers) 92
Tim (Synchronisation) 188
TIME 210
Time (Temps) 208, 231, 252
Time K.Follow (Suivi au clavier de la durée) 119, 120
Time Scale (Echelle temporelle) 85, 95, 98
Time Signature (Armature) 194, 199, 224, 246
Time Signature (Armatures) 186, 220, 239
Time Stretch (changement de durée d'exécution) 208, 231, 252
Times (Copies multiples) 209, 231, 253
To Key: Oct (note de destination) 258
To Note (note de destination) 217, 236
TOP (Maximum) 181
Tornado (Effet de tornade) 136
Total Volume (Volume total) 160
Touches de fonction après sélection du menu de base 262
Touches [F3] (ADD) et [F4] (DEL) 151
Tr (Numéro de piste) 188, 191
Track (Piste source) 232
Track (Piste) 194, 208, 209, 210, 211, 212, 215, 216, 217, 218, 224, 229, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 246, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258
Track Number (Numéro de piste) 185, 198, 219, 239
Track Section (Morceau de piste) 185, 219
Track Section (Portion de piste) 239, 242
TransMIDI A/B (Transmission MIDI A/B) 271
Transpose (Transposition) 190, 217, 236, 257
Trigger (Déclenchement) 176
Trigger Level (Niveau de déclenchement) 177
Trns A/B (Transmission MIDI A/B) 165
Trns MIDI A/B (Transmission MIDI A/B) 275
Trns Sw (Commutateurs de transmission) 169
TUNE (Accordage) 143
Type 86, 105, 124, 148, 161, 188, 191, 233, 255
Type (Type) 211
Types de données 260
Types de données source 150, 174
Types de fichiers 260

U

UNDO/REDO (Annuler/Rétablir) 218, 237, 258
Unit (unité) 222, 242
Utilisation des touches du curseur pendant l'enregistrement pas à pas 198
Utility Mode 270

V

Val (Valeur de quantification) 188
VCE (Voix) 264, 266
VCF (Filtre de contrôle de tension) 118
VCO (Oscillateur de contrôle de tension) 114
VCO1 Level (Niveau de l'oscillateur VCO1) 119
VCO1 ModSw (Commutateur de modulation de VCO1) 116
VCO1/2 Edge (Bordure de VCO1 et 2) 115
VCO1/2 Freq Fine (Réglage fin de la fréquence VCO1 et 2) 114
VCO1/2 FreqCoarse
(Fréquence approximative de l'oscillateur de contrôle de tension 1 et 2) 114
VCO1/2 Mod (Modulation du VCO1 et 2) 116
VCO1/2 Mod Src
(Source de modulation des oscillateurs VCO1 et 2) 116
VCO1/2 PitchScale (Echelle de hauteur de VCO1 et 2) 115
VCO1/2 PulseWidth (Durée d'impulsion des VCO1 et 2) 116
VCO1/2 PWM (Modulation de largeur d'impulsion) 116
VCO1/2 Wave (Onde VCO1/2) 115
VCO2 Level (Niveau de l'oscillateur VCO2) 120
Vel (Vélocité du Swing) 214, 235, 256
Vel (Vélocité) 101, 188, 189
Vel Depth (Profondeur de vélocité) 79
Vel Limit High (Limite maximum de vélocité) 153
Vel Limit High (Limite supérieure de vélocité) 82, 146
Vel Limit L/H (Limite minimum/maximum de vélocité) 166
Vel Limit Low (Limite inférieure de vélocité) 82, 146
Vel Limit Low (Limite minimum de vélocité) 153
Vel Offset (Compensation à la vélocité) 79
Vel Sens/Ofst (Sensibilité à la vélocité/compensation) 167
Vel Sens/Ofst (Sensibilité/compensation à la vélocité) 271
Vel Xfade (Vélocité des fondus enchaînés) 82
Vel Xfade (Vélocité du fondu sonore enchaîné) 146
Vel(Vélocité) 240
Vel→EG (Vélocité→EG) 83
VelCurve (Courbe de vélocité) 166, 271
Velocity (Vélocité) 199
VelOft (Compensation de la vélocité) 191
Vib (Vibrato) 168
VibDelay (Retard de vibrato) 168
VibDepth (Profondeur de vibrato) 168
VibRate (Taux de vibrato) 168
Vibrato Delay (Retard du vibrato) 111
Vibrato Depth (Profondeur du vibrato) 111
Vibrato Speed (Vitesse du vibrato) 111
VL Mono/Poly (VL monophonique/polyphonique) 108
VL Priority (Priorité VL) 108
VOICE (Réglage du mode de voix) 271
Voice (voix) 260
Voice destination data (Vers) 266
Voice Edit Mode (Mode Edition de voix) 76
Voice Job Mode (mode opérations sur les voix) 148
Voice Mode 75
Voice Mode Setup (Réglage du mode de voix) 76
Voice Play Mode screen (Ecran du mode reproduction des voix) 75
Voice source data (A partir de) 266
Voice Type (Sonorités) 77
Voix AN + FDSP 35
Voix AN(Layer) + AWM 34
Voix AN(Poly) + AWM 34
Voix AWM superposées 30
Voix en cours 150
Voix normale (Elément AN) 112
Voix normale (Elément VL) (Modèles EX5/5R uniquement) 107
Voix normales et voix de batterie 39
Voix VL + AWM 32
Volume 79, 120, 164
Vue d'ensemble du système 40
Vue d'ensemble du système AN 33
Vue d'ensemble du système AWM 29
Vue d'ensemble du système FDSP 34
Vue d'ensemble du système VL 32

W

Water (Effet d'eau) 128
Wave (Onde) .. 80, 100, 102, 108, 116, 144, 147, 155, 260, 264, 266
Wave Display (Affichage des ondes) 181
Wave Edit Mode (Mode édition des ondes) 150
Wave Job Mode (Mode opérations sur les ondes) 154
Wave Play (Reproduction des ondes) 81
Wave Start (Point de départ) 180
Wave Type (type d'onde) 179
WAVE-EDIT (Edition d'ondes) 108
WAVE-EDIT (Edition des ondes) 81
WavePlay (Reproduction des ondes) 108
Wet Gain (Gain des effets) 138
Wet Level (Niveau d'effet d'eau) 129, 133, 134
Wet Level (Niveau d'effet) 136, 138
Wet Vel (Vélocité du niveau d'effet) 136, 138
Word Clock (Horloge word) 277

Z

ZONE 82, 117, 146, 153
Zone Graphical Display (Affichage graphique de la zone) 152



M.D.G., EMI Division, ©Yamaha Corporation 1998
????????????? ????? Printed in Japan