Music Workstation

01/W FD

01/W

Manuel d'utilisation

AI² Synthesis System

KORG

Ⓕ ②

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de la Music Workstation 01/WFD-01/W de Korg. Pour être assuré d'une longue utilisation sans problème, veuillez lire attentivement ce manuel.

Précautions

■Emplacement

L'utilisation de cet appareil dans les environnements suivants est susceptible d'entraîner des pannes.

- En plein soleil.
- Dans un endroit particulièrement sale ou poussiéreux.
- Dans un endroit excessivement chaud ou humide.
- Dans un endroit soumis à des vibrations excessives.

■Alimentation

Branchez le cordon d'alimentation à une prise secteur débitant un courant à la tension correcte. Evitez de brancher cet appareil à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

■Interférences avec d'autres appareils électriques

Cet appareil contient un micro-ordinateur. Des récepteurs radio ou téléviseurs placés à proximité peuvent être affectés par le fonctionnement de cet appareil. Utilisez cet appareil à une distance convenable de récepteurs radio et téléviseurs.

■Manipulation

Pour éviter d'endommager l'appareil, n'appuyez pas trop fort sur les commandes et boutons.

■Entretien

Si le boîtier extérieur devient sale, essuyez-le avec un chiffon doux et sec. N'utilisez pas de produits de nettoyage liquides, tels que de la benzène ou du diluant, ni de produits abrasifs ou inflammables.

■Conservez ce manuel

Après avoir lu le manuel, conservez-le en lieu sûr de manière à pouvoir le retrouver si vous en avez encore besoin.

Comment utiliser ce manuel

●Commencez par lire la section "Opérations de base" tout en essayant les opérations décrites sur l'instrument.

- Cela vous permettra d'assimiler les principes de fonctionnement de la 01/WFD -01/W. Suivez les instructions pour apprendre les fonctions de chaque touche et affichage.

●Ensuite, jetez un coup d'oeil sur la section "Référence".

- Cela vous donnera une idée des possibilités de la 01WFD - 01/W et attirera votre attention sur quelques points importants.

●Chaque fois que cela est nécessaire, reportez-vous aux explications des fonctions que vous devez utiliser.

Ce manuel couvre deux modèles: la 01/WFD et la 01/W.
Voici les principales différences entre les deux modèles:

	01/WFD	01/W
Lecteur de disquette	3,5", 2DD, incorporé	Non
Commutateur de mode DISK	Oui	Non
Commutateur INT ↔ CARD	La banque sélectionnée change à chaque pression sur la touche BANK(A→B →C→B→D→A...). Les banques A et B font référence à la mémoire interne, tandis que les banques C et D font référence à une carte.	Commute entre INT ↔ CARD chaque fois que vous appuyez sur la touche INT/CARD.
Mise en mémoire	Les données du séquenceur (réglages et données musicales de chaque morceau, ainsi que tous les motifs) ne sont pas mises en mémoire.	Toutes les données sont mises en mémoire.
Nombre de pas du séquenceur	48.000 pas	7.000 pas

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de la Music Workstation 01/WFD-01/W de Korg. Pour être assuré d'une longue utilisation sans problème, veuillez lire attentivement ce manuel.

Précautions

Emplacement

L'utilisation de cet appareil dans les environnements suivants est susceptible d'entraîner des pannes.

- En plein soleil.
- Dans un endroit particulièrement sale ou poussiéreux.
- Dans un endroit excessivement chaud ou humide.
- Dans un endroit soumis à des vibrations excessives.

Alimentation

Branchez le cordon d'alimentation à une prise secteur débitant un courant à la tension correcte. Evitez de brancher cet appareil à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Cet appareil contient un micro-ordinateur. Des récepteurs radio ou téléviseurs placés à proximité peuvent être affectés par le fonctionnement de cet appareil. Utilisez cet appareil à une distance convenable de récepteurs radio et téléviseurs.

Manipulation

Pour éviter d'endommager l'appareil, n'appuyez pas trop fort sur les commandes et boutons.

Entretien

Si le boîtier extérieur devient sale, essuyez-le avec un chiffon doux et sec. N'utilisez pas de produits de nettoyage liquides, tels que de la benzène ou du diluant, ni de produits abrasifs ou inflammables.

Conservez ce manuel

Après avoir lu le manuel, conservez-le en lieu sûr de manière à pouvoir le retrouver si vous en avez encore besoin.

Comment utiliser ce manuel

- Commencez par lire la section "Opérations de base" tout en essayant les opérations décrites sur l'instrument.
  - Cela vous permettra d'assimiler les principes de fonctionnement de la 01/WFD -01/W. Suivez les instructions pour apprendre les fonctions de chaque touche et affichage.
- Ensuite, jetez un coup d'oeil sur la section "Référence".
  - Cela vous donnera une idée des possibilités de la 01WFD - 01/W et attirera votre attention sur quelques points importants.
- Chaque fois que cela est nécessaire, reportez-vous aux explications des fonctions que vous devez utiliser.

Ce manuel couvre deux modèles: la 01/WFD et la 01/W.
Voici les principales différences entre les deux modèles:

	01/WFD	01/W
Lecteur de disquette	3,5", 2DD, incorporé	Non
Commutateur de mode DISK	Oui	Non
Commutateur INT ↔ CARD	La banque sélectionnée change à chaque pression sur la touche BANK(A→B →C→B→D→A...). Les banques A et B font référence à la mémoire interne, tandis que les banques C et D font référence à une carte.	Commute entre INT ↔ CARD chaque fois que vous appuyez sur la touche INT/CARD.
Mise en mémoire	Les données du séquenceur (réglages et données musicales de chaque morceau, ainsi que tous les motifs) ne sont pas mises en mémoire.	Toutes les données sont mises en mémoire.
Nombre de pas du séquenceur	48.000 pas	7.000 pas

Caractéristiques

1. **Système de synthèse carrée AI entièrement numérique.** Dequis le générateur de son (une capacité de 48 Mbits) jusqu'aux effets, en passant par les filtres, tous les matériaux sonores sont traités en format numérique, ce qui assure un son de haute qualité, sans perte de signal.

2. **Une large gamme de Multisons (formes d'onde).** La 01/WFD-01/W contient 255 Multisons présélectionnés (formes d'onde PCM à échantillonnages multiples) qui offrent une vaste gamme d'ingrédients pour une création de son flexible. Des Multisons supplémentaires sont disponibles sur des cartes PCM qui s'insèrent dans la trappe appropriée pour augmenter à l'infini les possibilités sonores de l'instrument.

3. **Combinaisons offrant des possibilités d'exécution flexibles.** Avec 100 combinaisons disponibles dans chaque banque, les deux banques fournissent un total de 200 combinaisons qui peuvent être utilisées pour combiner des sons pour une représentation. La 01/WFD-01/W fonctionne comme un générateur de son multitimbres à huit timbres, ce qui en fait le complèment idéal de tout système de séquencement.

4. **Durm Kits modifiables, précieux pour la création de sons.** La 01/WFD - 01/W offre 111 types de sons de percussion et les réglages et accordages de chaque son de percussion peuvent être mémorisés dans deux Drum Kits par banque.

5. **Séquenceur multi-pistes à fonctionnalité variable.** Le séquenceur incorporé vous permet d'enregistrer des données sur 16 pistes en utilisant les modes d'enregistrement en temps réel ou pas à pas. Vous pouvez éditer les événements de données individuels. L'utilisation de motifs permet d'économiser de la mémoire et d'accélérer le processus de création de morceaux.

6. **Processeur Multi-effets Numérique pour des sons créatifs.** La 01/WFD-01/W contient un processeur Multi-effets Numérique qui offre jusqu'à 4 effets simultanément et peut être également utilisé comme deux systèmes d'effets stéréo complètement indépendants. Les effets disponibles comprennent Delay, Reverb, Equalizer, Distorsion, Rotary Speaker, etc.

7. **Possibité d'éditer en jouant.** Non seulement les sons, mais aussi les paramètres de combinaison et les réglages du séquenceur peuvent être aisément édités tout en jouant.

8. **Modelage des ondes, pour produire un son plus profond.** Un modelage d'ondes entièrement nouveau vous permet de créer des sons encore plus complexes et riches en nuances que les originaux.

9. **Compatibilité grâce à l'utilisation de fichiers Standard MIDI.** Il est possible d'utiliser des fichiers Standard MIDI mémorisés sur disquettes, ce qui assure la compatibilité avec un grand nombre d'autres appareils et permet d'utiliser des données de séquence de nombreuses sources différentes.

La pile de conservation de la mémoire

La 01/WFD - 01/W contient une pile qui conserve le contenu de sa mémoire lorsque l'appareil est hors tension. Lorsque l'afficheur indique "Battery Low", veuillez prendre contact avec votre revendeur Korg le plus proche pour procéder au remplacement de la pile.

Cartes de mémoire RAM

◆ La carte de mémoire RAM(SRC-512) a besoin d'une pile pour alimenter sa mémoire. La pile au lithium fournie (type CR2016) doit être mise en place avant d'utiliser la carte.

① Mise en place de la pile
Tournez la carte du côté sans connecteur. Vous découvrirez une fente dans le support de la pile.
Installez la pile au lithium dans le support, avec le côté "+" vers le haut.

② Commutateur de protection contre l'écriture
Aucune donnée ne peut être inscrite sur la carte si ce commutateur est réglé sur la position "ON". Pour conserver les données, mettez ce commutateur sur "ON", sauf lorsque vous voulez précisément enregistrer de nouvelles données sur la carte.

③ Remplacement de la pile
Le courant de la pile au lithium sert à protéger les données contenues dans la mémoire. La pile doit être remplacée tous les ans. Cependant, la durée de vie de la pile sera plus courte si la température ambiante dépasse 40°C (104°F).
Utilisez une pile au lithium de type CR2016.
Pour remplacer la pile, laissez la carte dans l'appareil sous tension. Cette précaution vous permettra de conserver le contenu de la mémoire. Si la carte est retirée de l'appareil alors que la pile n'est pas en place, le contenu de la mémoire sera perdu.

* Les noms des Programmes, Combinaisons, Multisons, etc. apparaissant sur les affichages donnés en exemple dans ce manuel ne correspondent pas nécessairement aux données qui se trouvent dans la mémoire de votre appareil.

TABLE DES MATIÈRES

PANNEAU AVANT 2

PANNEAU ARRIÈRE 3

OPÉRATIONS DE BASE 4
- CONNEXIONS 4
- ORGANISATION DE LA 01/WFD - 01/W 5
- JOUER UNE COMBINAISON (UNE COMBINAISON DE PLUSIEURS SONS) 8
- COMMENT UTILISER LE SÉQUENCEUR 10
- COMMENT ENREGISTRER 10
- TOUCHES DE FONCTION ET COMMANDE LINÉAIRE 11
- COMMENT CRÉER VOS PROPRES SONS 14
- LA MÉMOIRE DE LA 01/WFD - 01/W 15
- COMMENT ENTRER DES DONNÉES 16
- LE LECTEUR DE DISQUETTE ET LES DISQUETTES 17

SECTION APPLICATION 19
- COMMENT LIRE UN TABLEAU SUR UNE PAGE D'AFFICHAGE 19

1. MODE PROGRAM 20
- EDITER EN MODE PROGRAMME ("EDITION DE PERFORMANCE") 20
- COMMENT L'ÉDITION DE PERFORMANCE AFFECTE LES PARMÈTRES EDIT PROGRAM 21

2. MODE EDIT PROGRAM 22
- ORGANISATION DES PARAMÈTRES DE PROGRAMME DE LA 01/WFD - 01/W 22
- LES FONCTIONS DU MODE EDIT PROGRAM .. 23
- EDIT PROGRAM 25

3. PARAMÈTRES D'EFFETS 49
- PLACEMENT DES EFFETS 49
- PARAMÈTRES D'EFFET 82

4. MODE COMBINAISON 84
- EDITION EN MODE COMBINATION 84
- PERFORMANCE EDIT 85

5. MODE EDIT COMBINATION 86
- FONCTIONS DU MODE EDIT COMBINATION 87
- EDITION DE COMBINAISONS 88

6. MODE SEQUENCER 98
- ORGANISATION D'UN MORCEAU 98
- ORGANISATION D'UN MOTIF 99
- MÉMOIRE DE DONNÉES DE SÉQUENCE 100
- TYPES DE MESURES 100
- LES FONCTIONS DU MODE SEQUENCER 101

SÉQUENCEUR 103
- Play 108
- Enregistrement en temps réel 108
- Ouverture de motif 109
- Procédure d'enregistrement en temps réel 110
  - Enregistrer en remplaçant 110
  - Enregistrer en ajoutant 110
  - Enregistrement Punch In automatique 111
  - Enregistrement Punch In manuel 111
  - Enregistrement en boucle 113
- Enregistrement multipistes 113
- Synchronisation sur des appareils externes 113
- Enregistrement pas à pas 120
- Event Edit 125

7. MODE GLOBAL 156
- FONCTIONS DU MODE GLOBAL 156
- GLOBAL 157
  - Drum Kit 160
  - Chargement et sauvegarde de programmes sur carte 168
  - Transfert en blocs de données MIDI 177

8. MODE DISK(01/WFD SEULEMENT) 181
- FONCTIONS DU MODE DISK 181
- LES FICHIERS 181
- DISQUETTE 183
  - Chargement à partir d'une disquette 183
  - Sauvegarde sur disquette 190
  - Formatage d'une disquette 192
  - Fichier Standard MIDI 193
  - Fichier de données MIDI 197

IMPLÉMENTATION MIDI 199

MESSAGES D'ERREUR 211
- Communs à tous les modes 211
- Mode Sequencer 211
- Mode Disk(01/WFD seulement) 212
- Mode Global 213

SPÉCIFICATIONS ET OPTIONS 214

GUIDE DE DÉPANNAGE 215

CONFIGURATION DE LA MÉMOIRE DE LA 01/W 216

PANNEAU AVANT

(Pour une explication de chaque touche, veuillez vous reporter à la page 11.)

① Commande linéaire MASTER VOLUME

② Touches de sélection de mode
COMBI = Mode Combination
EDIT COMBI = Mode Edit Combination
PROG = Mode Program
EDIT PROG = Mode Edit Program
SEQ = Mode Sequencer
GLOBAL = Mode Global
DISK = Mode Disk (01/WFD uniquement)

③ 01/WFD: Touche BANK
01/W: Touche INT/CARD, touche BANK

④ Commande linéaire VALUE

⑤ Touches △ / ▽

⑥ Touches du curseur UP/DOWN

⑦ Afficheur

⑧ Touches du curseur ([A] - [H])

⑨ Touches PAGE +/-

⑩ Touches NUMBER (0 - 9)

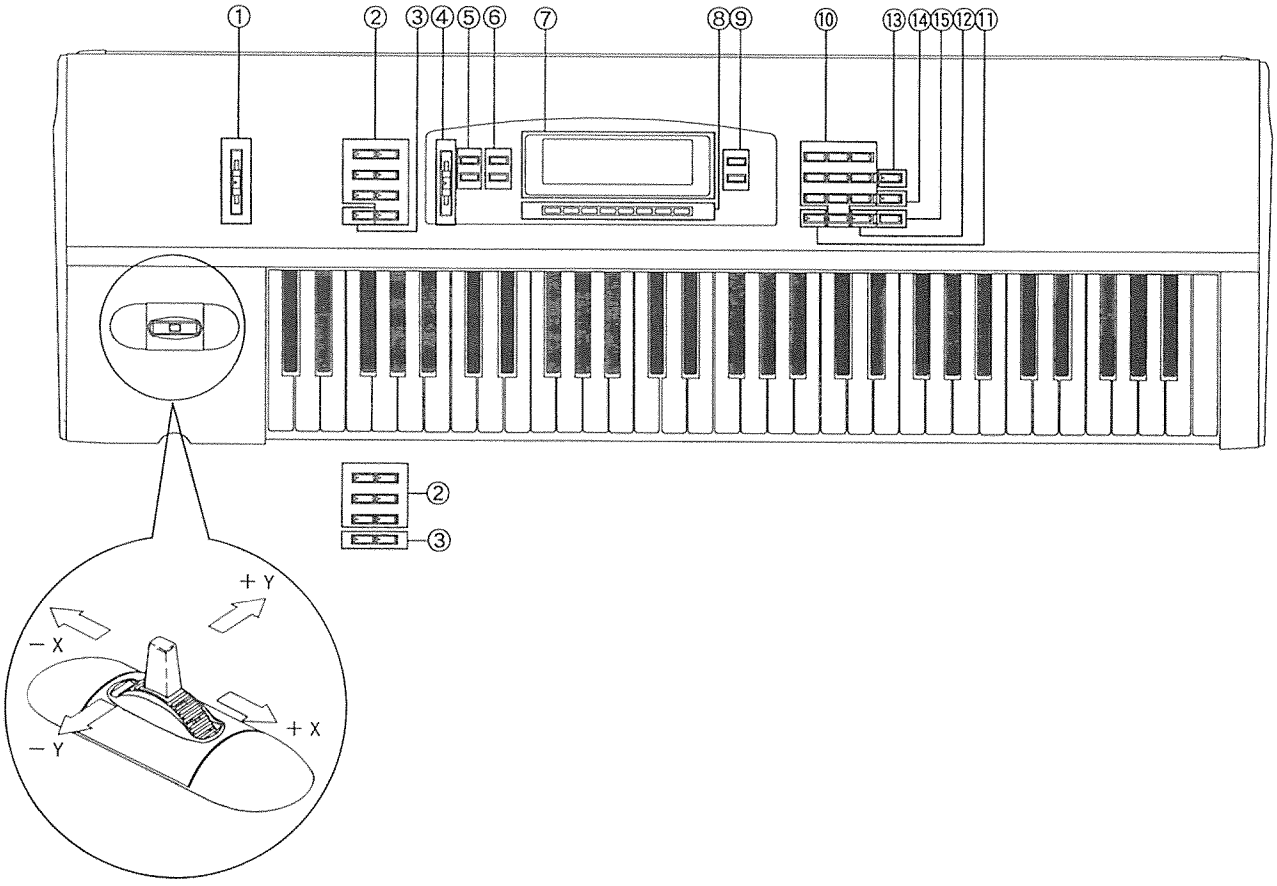
⑪ Touche 10'S HOLD (-)

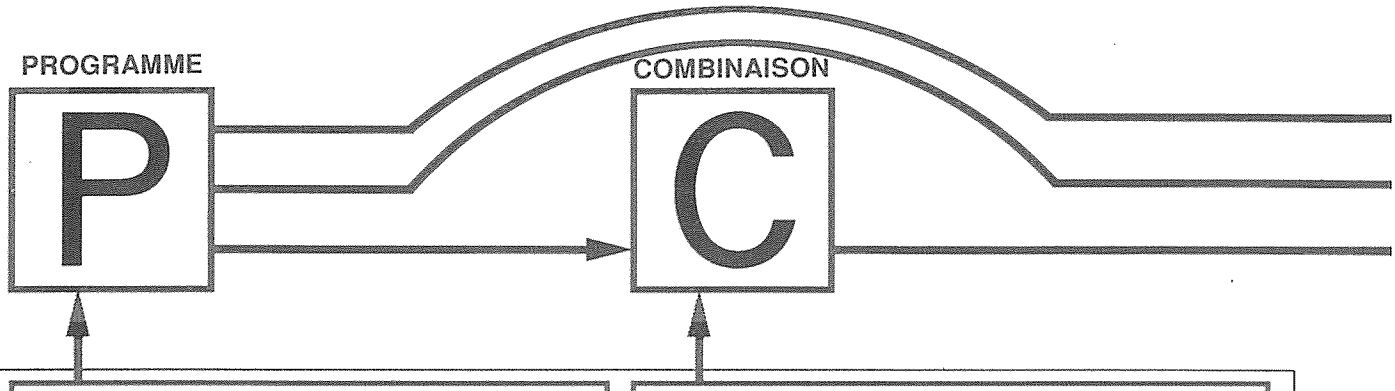
⑫ Touche COMPARE

⑬ Touche REC

⑭ Touche START/STOP

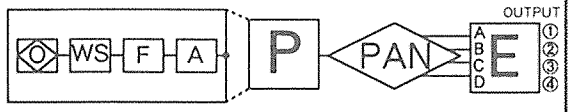
⑮ Touche RESET



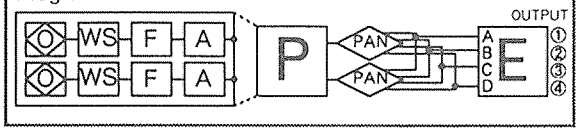


- Un programme est défini comme un son synthétisé simple.
- Les programmes peuvent être sélectionnés entre A00 et B99 (mémoire interne) ou C00 - D99 (carte).

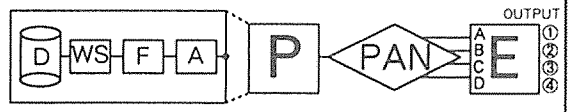
Programme simple



Programme double



Programmes utilisant un Drum Kit



- L'un des deux Drum Kits de la banque utilisée pour le Programme est sélectionné.
- Il est préférable d'utiliser les commandes panoramiques de Drum Kit qui ont été sélectionnées pour chaque réglage d'instrument dans le Drum Kit (mode Global P1, P2).

Les réglages effectués jusqu'à présent l'ont été en mode Edit Program.

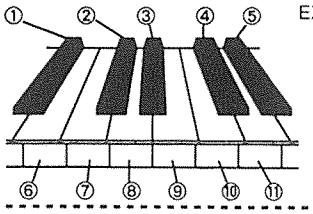
Multison (Forme d'ondes source)

L'oscillateur permet de sélectionner les Multisons 000 à 254.

- Les Multisons peuvent aussi être sélectionnés à partir d'une carte PCM.
- Reportez-vous à la page consacrée au mode Edit Program pour davantage de détails. Un même son peut être traité de différentes manières pour créer un Multison.
- WS (Wave Shaping) est utilisé pour changer la forme de l'onde.
- VDF (filtre numérique variable) est utilisé pour contrôler le timbre.
- VDA (amplificateur numérique variable) est utilisé pour contrôler le volume.
- Ces opérations se déroulent en mode Edit Program.

Connexions des instruments d'un Drum Kit.

- Les sources de son de percussion sont assignées à différentes positions du clavier.
- Les connexions d'instruments, y compris les réglages panoramiques, sont éditées en mode Global (P1, P2).

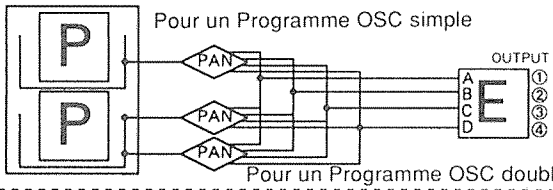


EX.
① BASS DRUM1
② SNARE 2
③ MID TOM
④ OPEN HI HAT
⑤ CRASH CYMBAL 2
⑥ BASS DRUM 2
⑦ SNARE 1
⑧ LO TOM
⑨ HI TOM
⑩ CLOSED HI HAT
⑪ CRASH CYMBAL 1

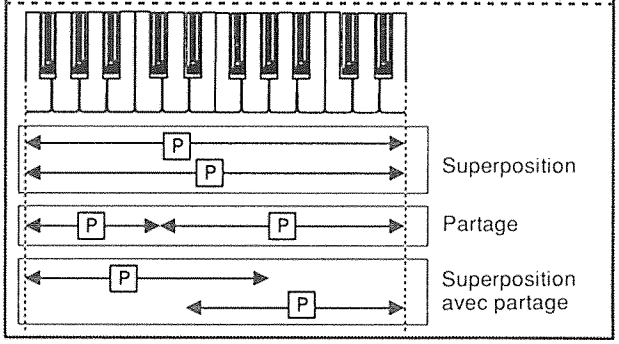
- Une Combinaison est un groupe de progammes qui ont été combinés. Les programmes sont entrées un à la fois via les Timbres (vous en avez 8 à votre disposition).
- Les effets utilisent les réglages effectués pour les Combinaisons; les réglages effectués pour les Programmes sont ignorés.
- Les Combinaisons peuvent être sélectionnées entre A00 et B99 (mémoire interne) ou C00 et D99 (carte).
- Durant l'utilisation en mode Combination, la Combinaison est modifiée lorsque des changements de programme canal MIDI (effectués en mode Global) sont reçus.
- Parce que les réglages panoramiques sont effectués pour chaque Timbre, les réglages effectués dans le Programme peuvent aussi être utilisés.

Exemple: Une Combinaison utilisant deux Programmes

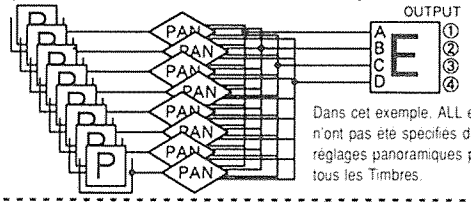
Pour un Programme OSC simple



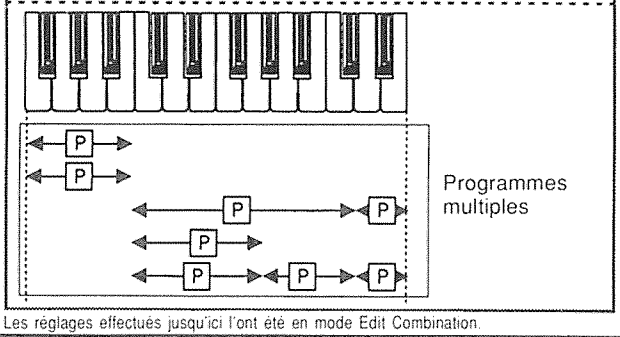
Pour un Programme OSC double



Exemple: Une Combinaison utilisant des Programmes multiples

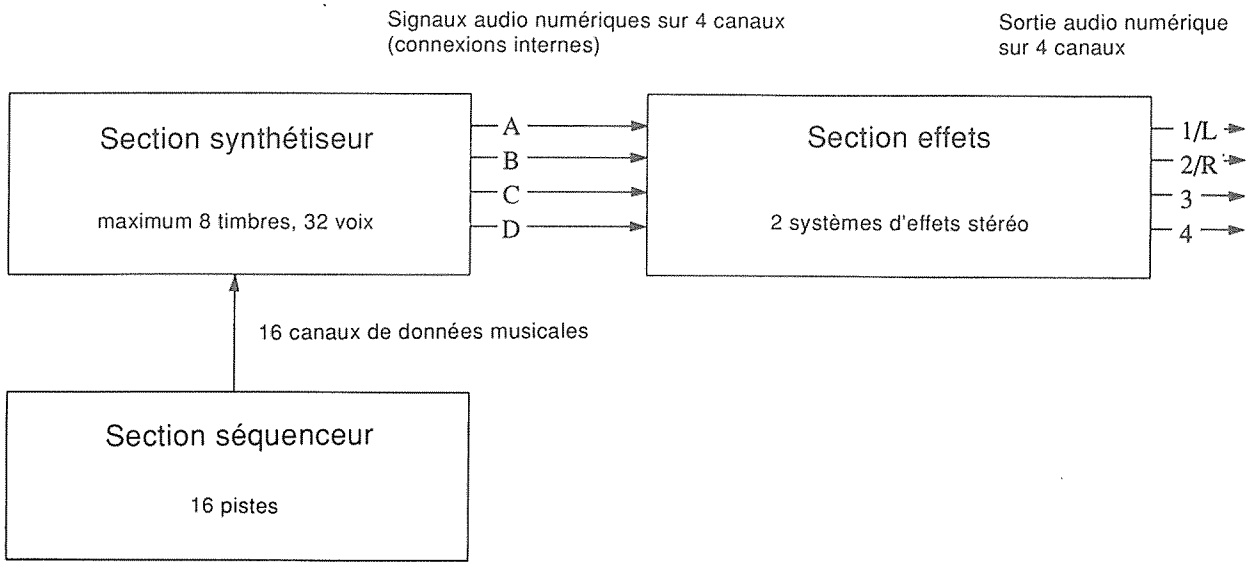


Dans cet exemple, ALL et PROG n'ont pas été spécifiés dans les réglages panoramiques pour tous les Timbres.



Les réglages effectués jusqu'ici l'ont été en mode Edit Combination.

ORGANISATION DE LA 01/WFD - 01/W



OPÉRATIONS DE BASE

CONNEXIONS

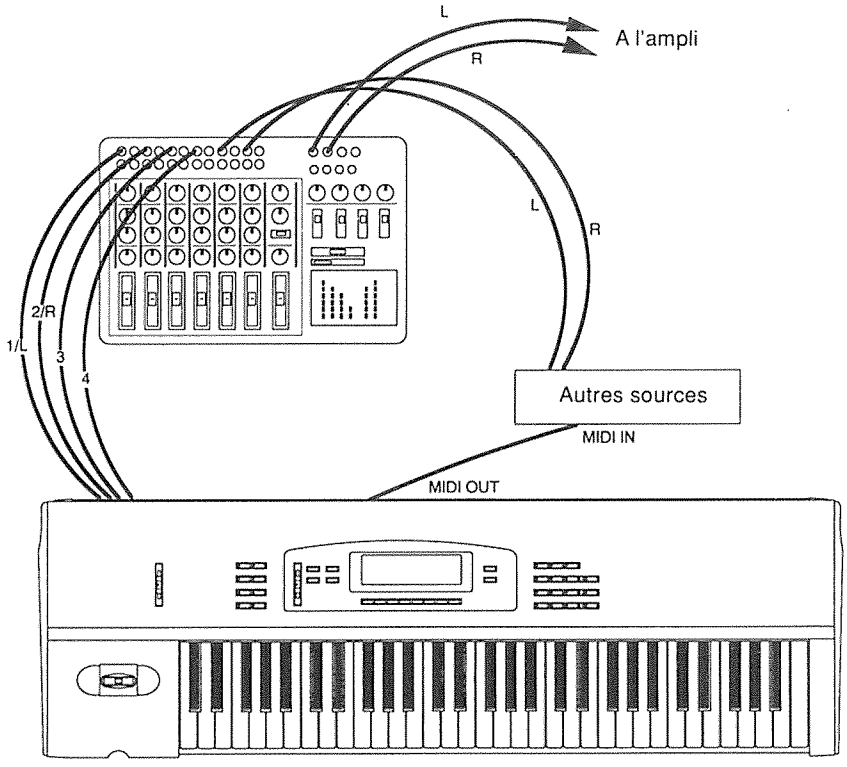
(1) D'abord, assurez-vous que l'interrupteur marche/arrêt de la 01/WFD - 01/W (panneau arrière) est sur la position "arrêt".
Vérifiez également que tous les appareils connectés soient hors tension. Réglez le volume de tous vos appareils sur le niveau minimum.

(2) Insérez la fiche du câble d'alimentation fourni dans le connecteur approprié sur le panneau arrière et branchez la fiche à l'autre extrémité dans une prise de courant.

(3) Mettez la 01/WFD - 01/W sous tension.

(4) Mettez tous les appareils connectés sous tension et augmentez progressivement le volume de la 01/WFD - 01/W et de votre ampli/mixeur jusqu'au niveau approprié.

- La plage des notes du clavier de la 01/WFD - 01/W va de C2 à C7 (sans utilisation de la fonction de transposition). En utilisant la fonction de transposition, vous pouvez couvrir 5 octaves entre C-1 et C8.



● La 01/WFD - 01/W répond aux messages de note transmis par MIDI IN pour toutes les notes entre C-1 et G9 (numéros de note 0 à 127). (Pour certains programmes, il se peut que les notes les plus aiguës ne produisent pas de son.)

! Remarque

La 01/WFD - 01/W ne possède pas de bouton de réglage du contraste. Lorsque l'appareil quitte l'atelier de fabrication, la luminosité de l'afficheur est réglée au niveau approprié, mais en fonction de la température et d'autres facteurs, il se peut que vous deviez la ré-ajuster pour une visibilité optimale. Si nécessaire, appuyez sur la touche GLOBAL pour accéder au mode GLOBAL et ajustez le contraste (pour les premiers paramètres de la première page).

PANNEAU ARRIÈRE

① **Trappe PCM DATA**
Une carte contenant des données PCM (Multisons) peut être insérée ici. Les cartes contenant des données de voix et de séquence doivent être insérées dans la trappe PROG/SEQ DATA et non dans celle-ci.

② **Trappe PROG/SEQ DATA**
Une carte contenant (ou dans laquelle vous voulez mémoriser) des données de voix ou de séquence peut être insérée dans cette trappe. Les cartes de données PCM (Multisons) doivent être insérées dans la trappe PCM DATA et non dans celle-ci.

③ **Prise MIDI THRU**

④ **Prise MIDI OUT**

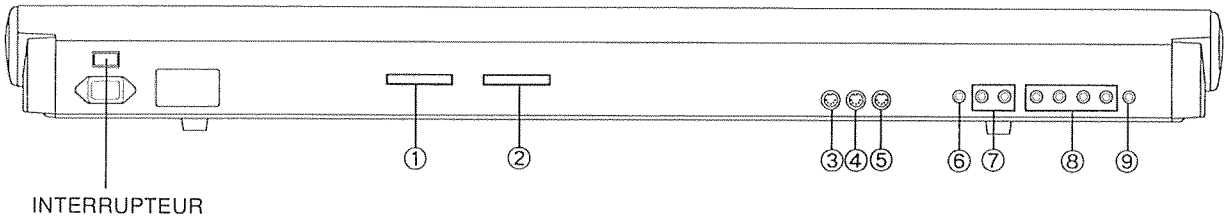
⑤ **Prise MIDI IN**

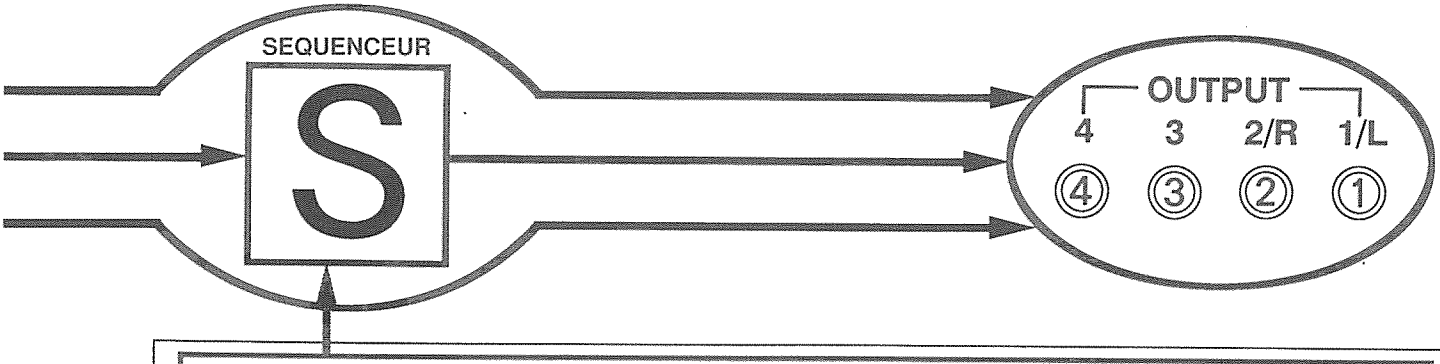
⑥ **Prise DAMPER**
Un commutateur au pied peut être connecté ici et utilisé comme pédale d'étouffement.

⑦ **Prises ASS. PEDAL/SW (1,2)**
Des pédales ou des commutateurs au pied peuvent être connectés à ces prises. Leur fonctionnement dépend de la manière dont elles ont été assignées en mode GLOBAL.

⑧ **Prises OUTPUT (1/L, 2/R, 3/4)**
Ces prises sont les sorties audio de la 01/WFD - 01/W. La sortie vers chaque prise est déterminée par différents paramètres.

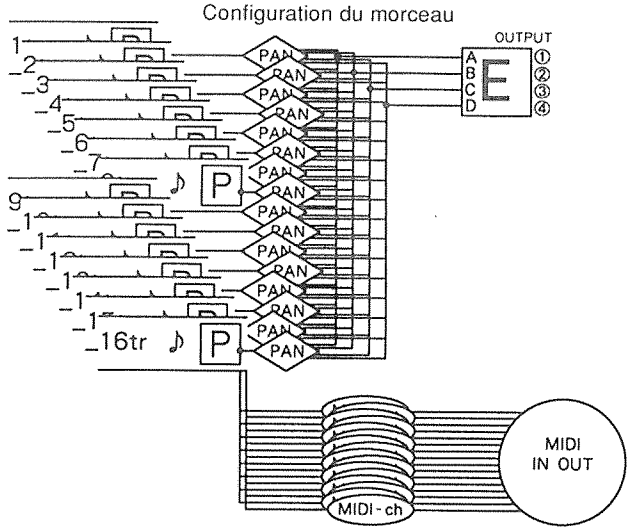
⑨ **Prise PHONES**
Un casque d'écoute peut être connecté à cette prise pour écouter le son des prises OUTPUT 1/L et 2/R.



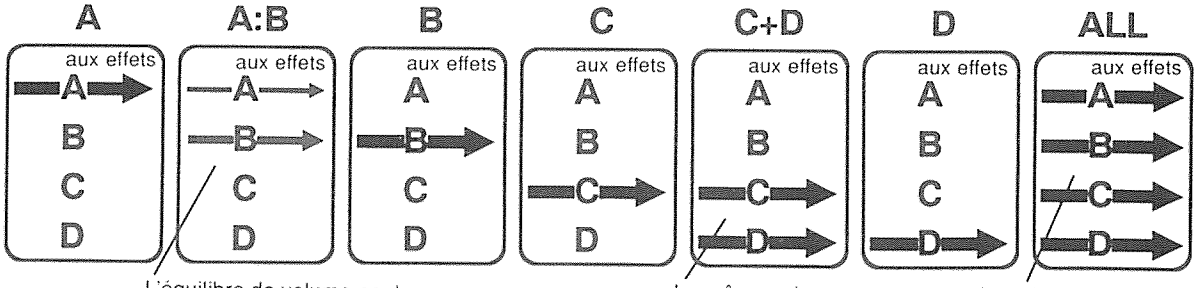


- Un Programme est assigné à chaque Piste.
- Les réglages panoramiques sont effectués pour chaque piste. Les effets sont programmés pour chaque morceau.
- 16 Pistes peuvent être utilisées pour chaque morceau.
- Les Pistes rythmiques sont créées à partir d'une combinaison de motifs. Entre 00 et 99 motifs sont faits à l'avance puis sont inclus dans la piste.
- Egalement, un canal MIDI est spécifié pour chaque Piste, ce qui permet le contrôle de sources de sons externes.

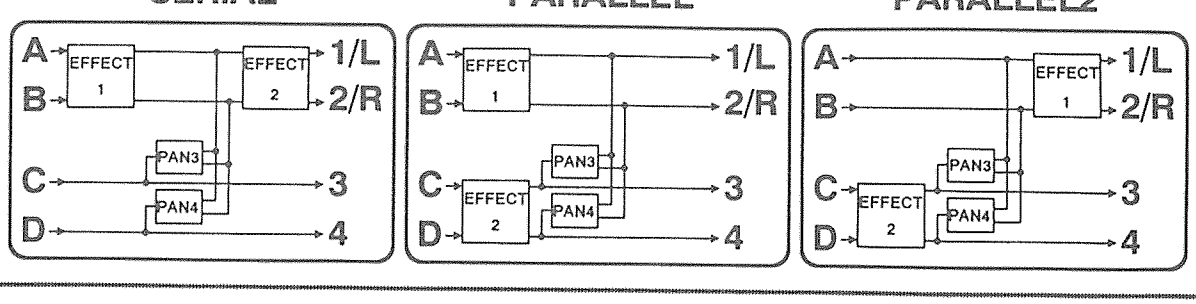
Configuration du morceau



PAN REGLAGES PANORAMIQUES



OUTPUT A B C D E ① ② ③ ④ EFFETS Une page est fournie dans chaque mode pour régler l'effet 1 (E1) et l'effet 2 (E2).



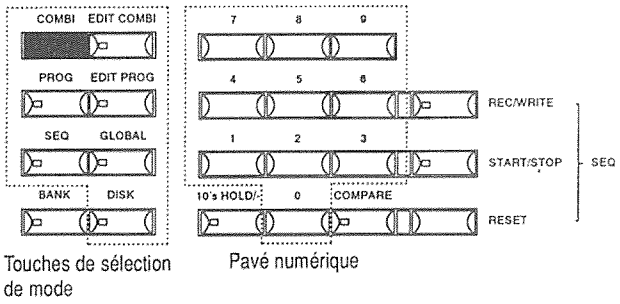
JOUER UNE COMBINAISON (UNE COMBINAISON DE PLUSIEURS SONS)

Il y a 200 combinaisons dans la mémoire interne (Banque A:00-99, Banque B:00-99) et 200 autres sont disponibles sur la carte PROG/SEQ (Banque C:00-99), Banque D:00-99).

(1) Appuyez sur la touche de sélection de mode COMBI (mode COMBINATION).

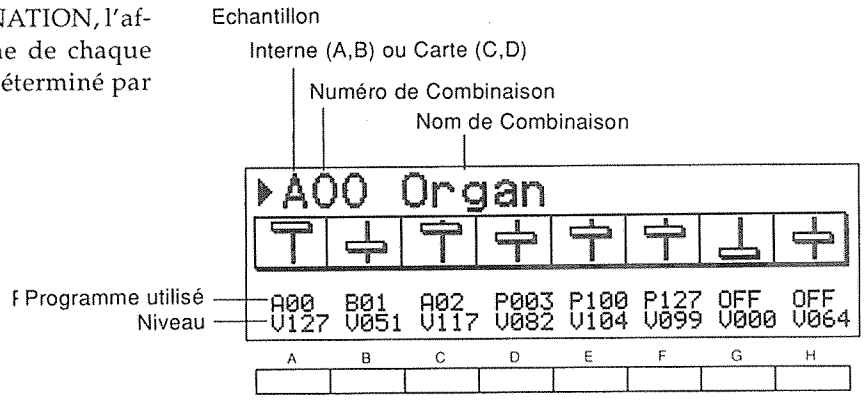
(2) Utilisez la touche BANK, (touches INT/CARD et BANK pour le modèle 01/W), les touches numériques et les touches ▽ / △ pour sélectionner la combinaison (A00 -B99, C00 - D99) que vous voulez jouer.

(3) Jouez sur le clavier et vous entendrez la combinaison que vous avez sélectionnée à l'étape (2).

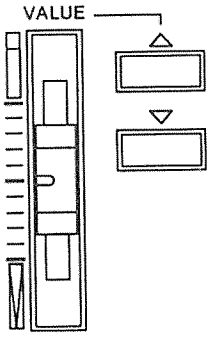


L'affichage

Lorsque vous sélectionnez le mode COMBINATION, l'affichage se présente comme suit. Le volume de chaque timbre (Timbres 1-8 à partir de la gauche) déterminé par la commande linéaire est également affiché.



Chaque affichage correspond à la touche du curseur située en dessous. Par exemple, vous pouvez appuyer sur la touche du curseur [D], puis utiliser la commande linéaire VALUE pour changer le volume du Timbre 4 (valeur de volume "82" dans cet exemple).



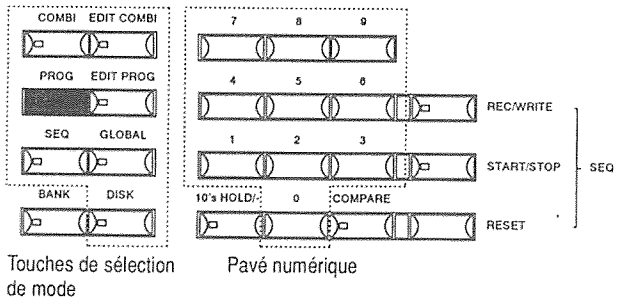
JOUER UN PROGRAMME (UN SEUL SON)

Il y a 200 programmes dans la mémoire interne (Banque A: 00-99, Banque B:00-99) et 200 autres disponibles sur la carte PROG/SEQ (Banque C:00-99, Banque D:00-99).

(1) Appuyez sur la touche de sélection de mode PROG (mode PROGRAM).

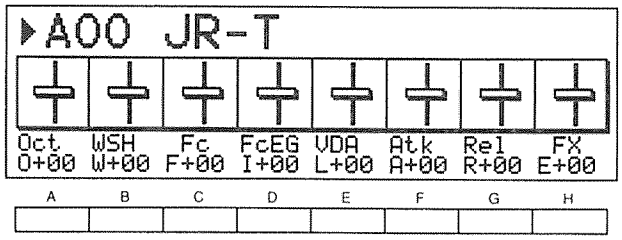
(2) Utlisez la touche BANK (touche INT/CARD et touche BANK pour le modèle 01/W), les touches numériques et les touches △ / ▽ pour sélectionner le Programme (A00 -B99, C00 - D99) que vous souhaitez jouer.

(3) Jouez sur le clavier et vous entendrez le Programme que vous avez sélectionné à l'étape (2).



L'affichage

Exemple



Lorsque vous sélectionnez le mode PROGRAM, l'affichage sera comme illustré dans l'exemple. Ici, vous pouvez appuyer sur une touche du curseur entre [A] et [H] pour afficher le nom du paramètre correspondant et sa valeur, puis utiliser la commande linéaire VALUE pour ajuster la valeur du paramètre affiché au-dessus de cette touche. De cette manière, vous pouvez aisément éditer un son sans entrer en mode EDIT PROGRAM. Cette possibilité est particulièrement utile durant une représentation live.

*Les différents paramètres affectent le son de la manière suivante. (Pour une explication plus détaillée, veuillez vous référer à "Mode PROGRAM".)

O = Octave
Ceci ajuste le réglage d'octave vers le haut ou le bas (-3 ... +3)

W = Wave Shaping Intensity
Ceci ajuste l'importance de la déformation de la forme d'onde PCM. Plus la valeur est élevée, plus la déformation est importante (-10 ... +10).

F = VDF Cutoff (fréquence de coupure du filtre)
Ceci ajuste la fréquence à laquelle le VDF commence à couper. Plus la valeur est élevée, plus le son est sombre (-10 ... +10).

V = VDF EG Intensity
Ceci ajuste le réglage de VDF EG (-10 ... +10).

L = VDA Level
Ceci ajuste le volume global du Programme (-10 ... +10).

A = VDA EG Attack Time
Ce paramètre ajuste le temps d'attaque VDA EG du Programme. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est lente.

R = VDF, VDA EG Release Time
Ce paramètre ajuste le temps de relâchement du Programme. Plus la valeur est élevée, plus le temps de relâchement est long (-10 ... +10).

E = Dry:Effect Balance
Ce paramètre ajuste l'équilibre de volume entre le son traité par l'effet et le son direct. Lorsque cette valeur est augmentée, la proportion du son traité par l'effet (par rapport au son direct) augmente (-10 ... +10).

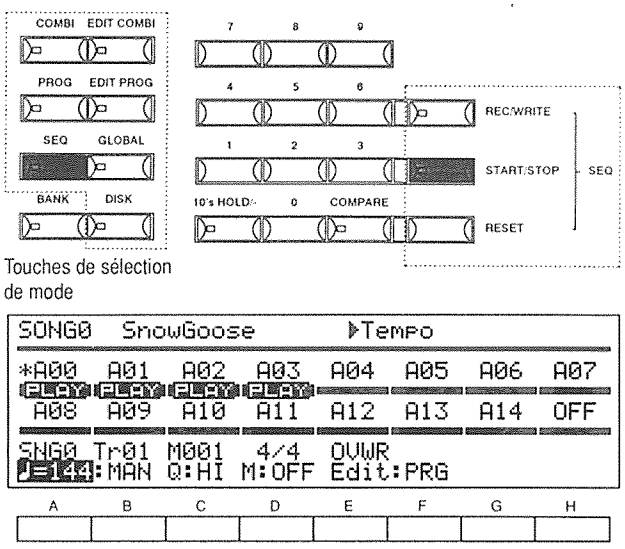
! Remarque

Les paramètres que vous éditez ici sont ramenés à leurs valeurs originales lorsque vous sélectionnez un autre Programme. Si vous passez à un autre mode après les avoir ajustés en mode PROGRAM, les paramètres de Programme correspondants (deux ou davantage dans certains cas) seront modifiés (vos éditions seront mémorisées) et lorsque vous retournerez au mode PROG, ces valeurs seront à nouveau affichées comme 00. Le son reste comme il a été édité. Vous pouvez sauvegarder le son en utilisant la touche REC/WRITE.

COMMENT UTILISER LE SÉQUENCEUR

La disquette fournie avec la 01/WFD contient les données de morceaux de démonstration. Suivez la procédure en commençant à l'étape (1). La 01/W est livrée de série avec les données de démonstration en mémoire. Dans ce cas, suivez la procédure en commençant à l'étape (6).Voici comment entendre les morceaux de démonstration.

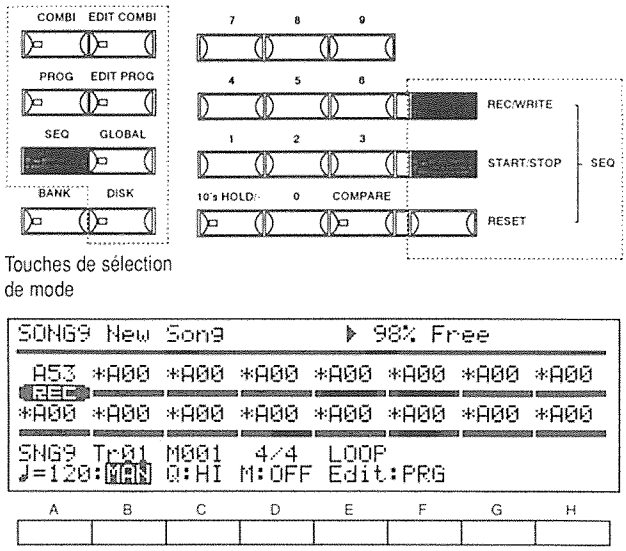
(1) Insérez la disquette contenant les données de morceaux de démonstration dans le lecteur.
(2) Appuyez sur la touche de sélection de mode DISK. (La page d'affichage Load Disk du mode DISK apparaît.)
(3) Utilisez les touches du curseur UP/DOWN pour déplacer le curseur (la zone en vidéo inversé) sur "Load All Data".
(4) Utilisez les touches △ / ▽ pour sélectionner le fichier à charger.
(5) Appuyez sur [G][Load]. L'affichage indique "YES/NO". Appuyez sur [F] [YES] pour charger les données de la disquette dans la mémoire interne.
(6) Appuyez sur la touche START/STOP pour accéder au mode SEQUENCER. Le séquenceur commence la reproduction des morceaux.
(7) Apuyez une nouvelle fois sur la touche START/STOP pour interrompre la reproduction.
(8) Tout en maintenant la touche RESET enfoncée, appuyez sur la touche START/STOP et la reproduction commencera à partir du début du morceau. Si vous appuyez sur la touche START/STOP sans maintenir la touche RESET, la reproduction reprendra à partir du passage où vous vous êtes arrêté.



COMMENT ENREGISTRER

Essayons maintenant d'enregistrer sur le séquenceur.

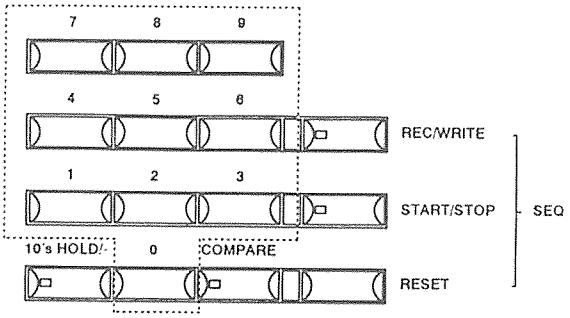
(1) Appuyez sur la touche de sélection de mode SEQ pour accéder au mode SEQUENCER.
(2) Appuyez sur la touche numérique 0 pour appeler la Page 0, qui vous permet de sélectionner un morceau.
(3) Utilisez la commande linéaire VALUE pour sélectionner le morceau que vous voulez enregistrer. Pour cet exemple, sélectionnez "9".
(4) Appuyez sur la touche du curseur [B], puis utilisez la commande linéaire VALUE pour sélectionner la piste sur laquelle vous allez enregistrer. Pour cet exemple, sélectionnez "1".
(5) Appuyez sur la touche du curseur [F], puis appuyez sur la touche DOWN pour afficher "PROG", puis déplacez le curseur sur Track 1. (Pour réaliser ceci, appuyez deux fois sur la touche UP, puis appuyez sur la touche du curseur [A].) Utilisez la commande linéaire VALUE pour sélectionnez le Programme que vous souhaitez utiliser.
(6) Appuyez sur la touche REC/WRITE.
(7) Appuyez sur la touche START/STOP. L'enregistrement commencera. Après deux mesures pour rien, commencez à jouer.
(8) Lorsque vous avez terminé de jouer, appuyez sur la touche START/STOP une fois de plus pour arrêter l'enregistrement.
(9) Appuyez une nouvelle fois sur la touche START/STOP pour entendre la reproduction de ce que vous venez de jouer.



TOUCHES DE FONCTION ET COMMANDE LINÉAIRE

Touches numériques

- En mode COMBINATION, utilisez ces touches pour sélectionner les Combinaisons.
- En mode PROGRAM, utilisez ces touches pour sélectionner les Programmes. Dans les autres modes, utilisez ces touches pour sélectionner la page de la fonction (les numéros de pages sont affichés sur la ligne supérieure de chaque page).
- Vous pouvez également entrer un nombre en utilisant la touche 10's HOLD, tout en maintenant enfoncée la touche du curseur [A] - [H]). Voyez "Comment entrer des données" à la page 16, pour davantage de détails.

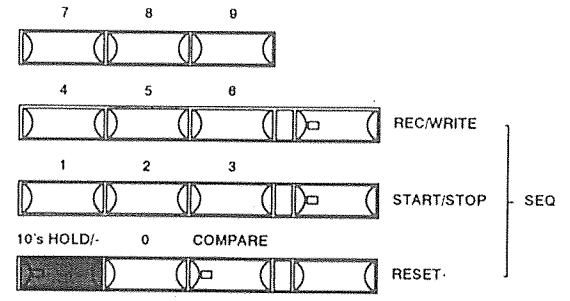


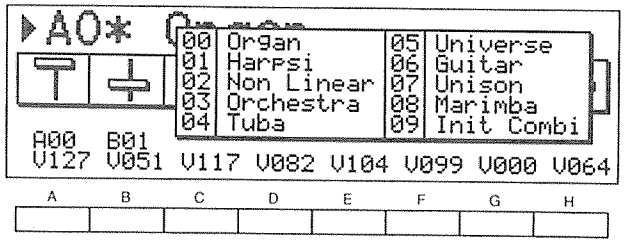
Pavé numérique

Touche 10's HOLD/-

En mode PROGRAM ou COMBINATION, vous pouvez utiliser la touche 10's HOLD/- pour fixer le chiffre des dizaines du nombre, de manière à ne changer que le chiffre des unités. Par exemple, si vous avez sélectionné 21 et que vous appuyez sur la touche 10's HOLD/-, alors le chiffre des dizaines, "2", sera fixé et vous pourrez appuyer sur "7" pour sélectionner "27" ou sur "3" pour sélectionner "23". (C'est ce que nous appelons la fonction 10's HOLD.) Pour annuler ceci, appuyez une nouvelle fois sur la touche 10's HOLD/-. (Le voyant de la touche s'allume lorsque la fonction 10's HOLD est activée.)

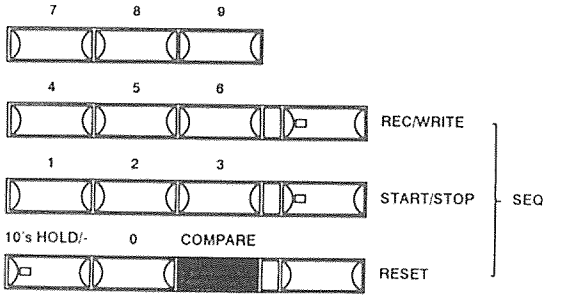
- Si vous utilisez les touches ▽/△, le commutateur au pied ou les messages de changement de programme MIDI pour changer le Programme ou la Combinaison, la fonction 10's HOLD est annulée.
- En mode PROGRAM et en mode COMBINATION, une pression sur la touche numérique tout en maintenant la touche 10's HOLD/- affiche dix Programmes ou Combinaisons, dont le chiffre des dizaines est le même que celui de la touche numérique pressée (voyez l'illustration de droite).
- Si vous utilisez les touches numériques pour entrer des données, cette touche sert également à entrer des valeurs négatives pour sélectionner un Multison d'une carte PCM.

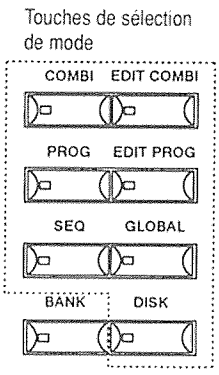


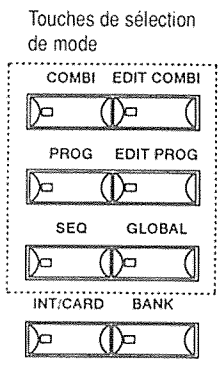


Touche COMPARE

En mode EDIT PROGRAM et en mode EDIT COMBINATION, cette touche vous permet de rétablir temporairement les valeurs de tous les paramètres utilisés pour un Programme ou une Combinaison aux réglages qu'ils avaient avant que vous ne commenciez à éditer. Appuyez une nouvelle fois sur la touche COMPARE pour revenir aux valeurs résultant de votre édition. Cependant, si vous éditez un Programme ou une Combinaison tout en comparant, vos éditions précédentes seront perdues. (Le voyant de la touche s'allume lorsque la fonction de comparaison est activée.) Aussi, lorsque vous passez du mode Edit Program ou du mode Edit Combination à un autre mode, la pression de la touche Compare en mode Program ou en mode Combination permet à la fonction de rappel d'édition de rappeler des valeurs définies.





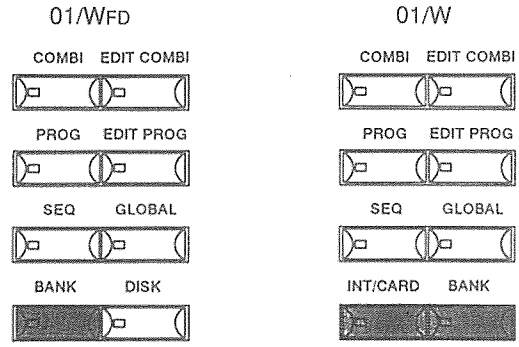


Touches de sélection de mode

La touche allumée indique le mode actuel.

Touche BANK (01/WFD)

Utilisez cette touche pour sélectionner des Combinaisons, des Programmes ou des morceaux de la mémoire interne (Banques A, B) ou d'une carte PROG/SEQ. (Le voyant s'allume lorsque la carte est sélectionnée.
La banque sélectionnée change avec chaque pression sur la touche (A→BC→D→A→ B...). Dans le cas d'un morceau, chaque pression sur cette touche change la sélection de la manière suivante: I (interne)→C→D→I.



Touche INT/CARD, BANK (01/W)

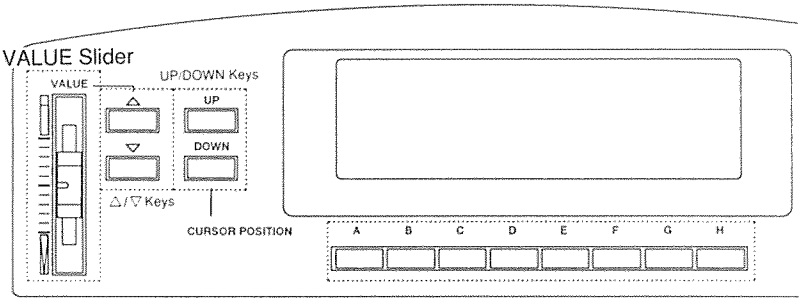
Appuyez sur la touche INT/CARD pour commuter entre la sélection des Combinaisons ou Programmes de la mémoire interne ou d'une carte. Une pression sur la touche BANK commute entre les banques internes A et B ou les banques sur carte C et D.

- Les formes d'onde sur carte PCM (Multisons) sont sélectionnées par le paramètre Oscillator Assign du mode EDIT PROGRAM ou par les paramètres de Drum Kit du mode GLOBAL. (Cette touche CARD n'est pas utilisée.)
- Le contenu d'une carte PROG/SEQ est organisé en 2 banques (C,D).
- Les données de morceau du séquenceur sur carte peuvent être utilisées directement seulement à la reproduction. Pour éditer ou enregistrer, vous devez d'abord utiliser les fonctions du mode GLOBAL pour les charger dans la mémoire interne. N'oubliez pas que le chargement des données de séquenceur de la carte dans la mémoire interne aura pour effet d'effacer toutes les données de séquenceur qui se trouvaient éventuellement déjà dans la mémoire interne.
- Veillez à bien insérer correctement les cartes dans la trappe appropriée.

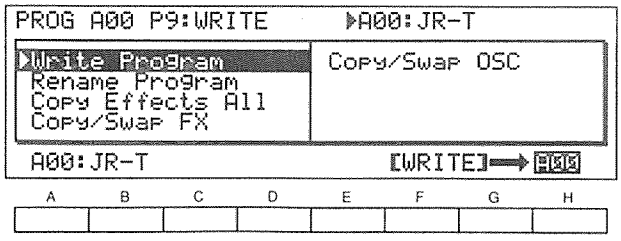
Touches du curseur UP/DOWN, touches du curseur [A] à [H], commande linéaire VALUE

Après avoir utilisé les touches du curseur UP/DOWN pour sélectionner la ligne de paramètres que vous voulez éditer, appuyez sur la touche [A] - [H] en dessous du paramètre souhaité. Ensuite, utilisez la commande linéaire VALUE pour modifier la valeur de ce paramètre. Pour exécuter une fonction entre [] sur l'affichage, appuyez sur la touche en-dessous.

- Vous pouvez utiliser différentes fonctions en appuyant sur une autre touche tout en maintenant une des touches [A] - [H] enfoncée. (Voyez "Comment entrer des données", à la page 16.)

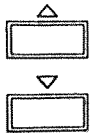


Commande linéaire VALUE et touches du curseur



Touches VALUE △ / ▽

Utilisez ces touches pour spécifier une valeur précise pour un paramètre qui peut être difficile à régler au moyen de la commande linéaire VALUE. Pour augmenter la valeur par 1, appuyez sur △ . Pour diminuer la valeur par 1, appuyez sur ▽ . Si vous continuez de maintenir le commutateur pressé, la valeur changera de manière continue. En appuyant simultanément sur △ et ▽ vous pouvez défaire la modification (c'est-à-dire rétablir la valeur du paramètre lorsque vous l'avez sélectionné).



Appuyez sur la touche de sélection de mode COMBI/PROG (ou immédiatement après avoir sélectionné le mode COMBI/PROG) et le curseur"▶" sera affiché à gauche du numéro de Combinaison/Programme dans le coin supérieur gauche de l'affichage. Si vous appuyez alors sur la touche △ , la Combinaison ou le Programme suivant(e) sera sélectionné(e). Si vous appuyez sur la touche ▽ , la Combinaison ou le Programme précédent(e) sera sélectionné(e).

- Dans ce cas, le déplacement de la commande linéaire VALUE ne changera pas la Combinaison ou le Programme. Selon les réglages d'effets de la Combinaison ou du Programme, vous pourrez également contrôler les effets.
- Appuyez sur une touche du curseur ([A] - [H]) et le curseur ira se placer au paramètre correspondant, de manière à vous permettre d'utiliser les touches △ / ▽ et la commande linéaire VALUE pour éditer. (C'est ce que nous appelons la fonction "Performance Edit".)

Touches PAGE +/-

Les différentes fonctions de la 01/WFD - 01/W sont organisées en pages d'affichage. Utilisez ces touches pour passer à la page suivante (PAGE+) ou revenir à la page précédente (PAGE-).

Touche START/STOP

Cette touche sert à enclencher et à arrêter le séquenceur. Pendant la reproduction, le voyant clignote en rouge sur le premier temps de chaque mesure et en vert sur les autres temps.

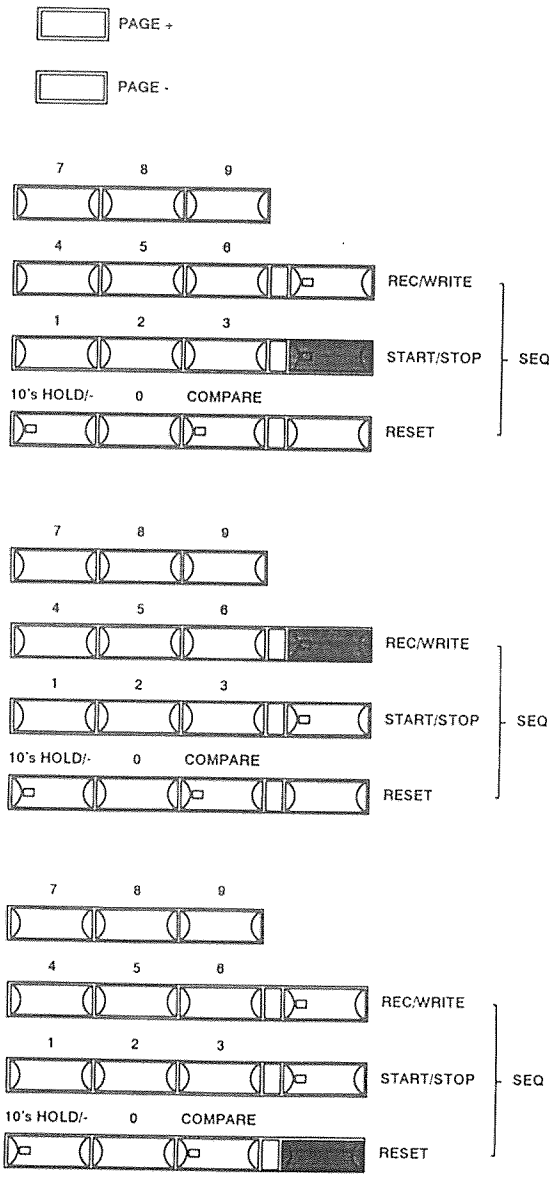
Touche REC/WRITE

Cette touche sert à enregistrer en mode SEQ. Lorsque la touche REC/WRITE est allumée, une pression sur la touche START/STOP commence l'enregistrement. Pour annuler l'enregistrement, appuyez une nouvelle fois sur la touche REC/WRITE sans appuyez sur START/STOP. (Le voyant s'allume lorsque l'enregistrement est activé.) Dans les modes Combi, Edit Combi, Prog ou Edit Prog, appuyez sur la touche REC/WRITE pour enregistrer cette Combinaison ou ce Programme.

Touche RESET

Une pression sur la touche START/STOP en mode SEQ interrompt la reproduction et une pression sur la touche RESET rétablit la position du morceau au début du morceau. Lorsque vous avez utilisé la fonction Next Song pour une reproduction continue, ceci sera le début du morceau à partir duquel la reproduction a commencé. Si vous appuyez ensuite sur la touche START/STOP, la reproduction commencera à partir du début du morceau et le numéro de Programme, le volume, etc. de la position de départ seront utilisés.

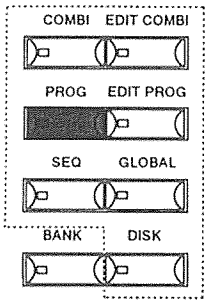
- Si vous appuyez sur la touche START/STOP sans appuyer sur cette touche, la reproduction commencera à partir de l'endroit où vous l'avez interrompue en dernier (continuation).
- Lorsque la 01/WFD - 01/W est commandée par le séquenceur ou à partir de MIDI IN et que, pour une raison ou une autre, une note reste bloquée, vous pouvez appuyer sur la touche COMPARE pour couper les notes. (Ceci peut être utilisé dans n'importe quel mode.)



COMMENT CRÉER VOS PROPRES SONS

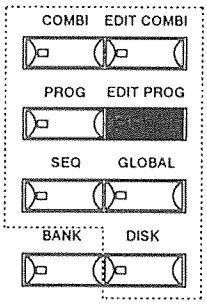
Cette section vous explique comment créer vos propres sons sur la 01/WFD -01/W.

1. En mode PROGRAM, sélectionnez le son que vous voulez éditer.



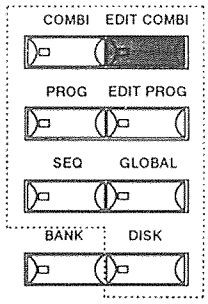
Veuillez vous reporter à la section Référence, 1. Mode Program (page 20).

2. En mode EDIT PROGRAM, créez le son souhaité et enregistrez-le dans la mémoire.



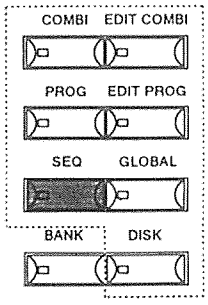
Veuillez vous reporter à la section Référence, 2. Mode Edit Program (page 22).

3. En mode EDIT COMBINATION, créez une Combinaison en utilisant le Programme que vous avez créé.



Veuillez vous reporter à la section référence, 5. Mode Edit Combination (page 86).

4. En mode SEQUENCER, utilisez le son que vous avez créé pour enregistrer un morceau



Veuillez vous reporter à la section référence, 6. Mode Sequencer (page 98).

LA MÉMOIRE DE LA 01/WFD - 01/W

Pour des explications plus détaillées, veuillez vous reporter à la section "Organisation de la mémoire de la 01/WFD - 01/W ", à la fin de ce manuel.

- N'importe quelle banque peut être utilisée pour sélectionner une Combinaison en mode COMBINATION.
- N'importe quelle banque peut être utilisée pour sélectionner un Programme en mode PROGRAM.
- Pour sélectionner un Programme qui utilise tous les Timbres en mode EDIT COMBINATION, les Programmes à utiliser dans les Combinaisons des Banques A et B (mémoire interne) doivent être sélectionnés également dans les Banques A et B. Les Programmes devant être utilisés dans des Combinaisons des Banques C et D doivent aussi être sélectionnés dans les Banques C et D. En d'autres termes, le Programme et la Combinaison doivent être sélectionnés dans les même banques de la mémoire interne (de la carte).
- Les Drum Kits doivent être sélectionnés dans la même Banque que le Programme. Par exemple, pour sélectionner un Drum Kit pour un Programme de la Banque C, la sélection doit être effectuée à partir de la Banque C.

Egalement, un Drum Kit utilisé en édition dans le mode GLOBAL doit être pris dans la banque actuellement sélectionnée pour le Programme en mode PROGRAM. Par exemple, lorsque vous voulez éditer un Drum Kit de la Banque A, commencez par sélectionner un Programme (qui possède le Drum Kit que vous voulez éditer) dans la Banque A en mode PROGRAM.

- Les données contenues dans la Banque A sont utilisées comme les données globales. Pour cette raison, lorsque les données globales sont chargées d'une carte (Load Combi/Prog), les réglages globaux changent lorsque le chargement s'effectue vers la Banque A, mais les réglages ne changent pas en cas de chargement vers la Banque B. En outre, même lorsque des données sont sauvegardées sur carte (Save Combi/Prog) à partir que la Banque B, les données globales de la Banque A seront également sauvegardées.
- Etant donné que les données de séquence sont perdues de la mémoire interne lorsque l'alimentation est coupée, assurez-vous de sauvegarder les données que vous voulez conserver sur une disquette ou une carte (01/WFD) avant de mettre l'appareil hors tension. Pour le modèle 01/W (sans lecteur de disquette), les données seront conservées en mémoire, même si l'alimentation est coupée. Les données de séquence ne peuvent être chargées directement à partir d'une carte qu'en mode reproduction. Vous devez d'abord charger les données dans la mémoire interne avant de pouvoir éditer ou enregistrer et les données doivent être re-sauvegardées sur carte lorsque ces opérations sont terminées.

<< Mémoire interne >>

01/WFD	<BANQUE A> 100 Combinaisons 100 Programmes 2 Drum Kits 1 jeu de données globales	<BANQUE B> 100 Combinaisons 100 Programmes 2 Drum Kits	Données de séquenceur (10 morceaux, 100 motifs, jusqu'à 48000 pas)	Les données de séquence sont perdues lorsque l'alimentation est coupée. Si vous voulez conserver les données, sauvegardez-les sur une disquette ou une carte avant de mettre l'appareil hors tension
01/W	<BANQUE A> 100 Combinaisons 100 Programmes 2 Drum Kits 1 jeu de données globales	<BANQUE B> 100 Combinaisons 100 Programmes 2 Drum Kits	Données de séquenceur (10 morceaux, 100 motifs, jusqu'à 7000 pas)	Ces données sont conservées même lorsque l'alimentation est coupée.

<< Cartes de données PROG/SEQ >>

Les données d'une carte PROG/SEC (Carte RAM de 512 Kbits) sont organisées en deux Banques (C et D) et chaque Banque peut contenir l'un des deux groupes de données suivants:

100 Combinaisons 100 Programmes 1 jeu de données globales 2 Drum Kits	OU	Données de séquence: 10 morceaux, 100 motifs (jusqu'à la limite de 7000 pas)

☆Les cartes PCM sont de différents types.

☆Le tableau suivant indique les modes qui vous permettent d'enregistrer des données sur carte et de lire des données d'une carte.

	Lecture	Ecriture
100 Progammes, 100 Combinaisons, 2 Drum Kits, 1 jeu de données globales	Mode Global P5-1	Mode Global P6-1
Toutes les données de séquence (10 morceaux, 100 motifs)	Mode Global P5-2	Mode Global P6-2
1 Combinaison	Mode Combi	Mode Edit Combi P9-1
1 Programme	Mode Prog	Mode Edit Prog P9-1
1 Drum Kit	Mode Edit Prog	Mode Global P1,2

Remarque: Si vous utilisez une nouvelle carte, commencez par sauvegarder les données de chaque banque en utilisant les réglages P6-1 et P6-20 du mode GLOBAL. Le fait de sauvegarder des données formatera les Banques et vous permettra de charger des données, de lire un Programme de la carte et d'enregistrer un Programme sur la carte.
Par exemple, la sauvegarde des données des deux Banques C et D en mode GLOBAL P6-1 (100 Programmes, 100 combinaisons) formatera les deux banques pour des Programmes et des Combinaisons.

COMMENT ENTRER DES DONNÉES

- Il y a différentes manières d'entrer des données dans la 01/WFD - 01/W . Utilisez la commande linéaire VALUE ou les touches △ / ▽ (Voyez "Touches de fonction et commande linéaire")
- Entrez les valeurs numériques au moyen des touches numériques [0] à [9] et la touche 10's HOLD/-, tout en maintenant l'une des touches [A] à [H] enfoncée.
- Entrez des valeurs au clavier en jouant une note tout en maintenant l'une des touches [A] à [H] enfoncée.

Entrée au moyen des touches numériques

Cette méthode est pratique pour sélectionner un Programme à utiliser dans une Combinaison, pour sélectionner un Multison ou pour entrer un nombre spécifique.

(1) Sélectionnez le paramètre que vous voulez éditer.
(2) Appuyez sur la touche ([A] - [H]) qui est affichée en dessous du paramètre. (Continuez d'appuyer sur la touche jusqu'à l'étape (4).)
(3) Utilisez les touches numériques ([0] à [9]) pour entrer la valeur désirée. Pour entrer une valeur négative (-), appuyez sur la touche 10'S HOLD/-. (Cette touche sert également à sélectionner la banque à utiliser par un Timbre dans une Combinaison.)
(4) Lorsque vous relâchez la touches que vous avez enfoncées à l'étape (2), la valeur est entrée.

*En général, la valeur numérique que vous spécifiez sera la même que la valeur affichée, mais certains paramètres (Octave, MG Waveform, etc.) font exception. Si la valeur spécifiée dépasse la plage de réglage valide du paramètre, le paramètre sera réglé sur la valeur valide la plus proche. (Par exemple, si vous entrez le nombre 20 pour un paramètre qui a une plage de réglage de -12 à +12, ce paramètre prendra la valeur +12.)

Entrée au clavier

Cette méthode est pratique pour spécifier la zone d'une fenêtre de touches ou pour sélectionner une touche d'un Drum Kit en utilisant les paramètres de nom de note. La procédure est essentiellement la même que pour l'entrée au moyen des touches numériques, mais vous utilisez le clavier au lieu des touches numériques après les étapes 1 et 2.

Le clavier de la 01/WFD - 01/W vous permet de spécifier des notes dans la plage de C2 à C7 (ou vous pouvez utiliser le paramètre Key Transpose du mode GLOBAL pour couvrir cinq octaves au choix entre C1 et C8), mais vous pouvez également utiliser MIDI pour spécifier une note (dans ce cas, n'importe quelle note entre C-1 et G9: numéros de note MIDI 0 à 127).

- Les touches numériques ne peuvent pas être utilisées pour entrer des paramètres pour l'entrée au clavier.

Remplacer les valeurs entrées par les valeurs non éditées

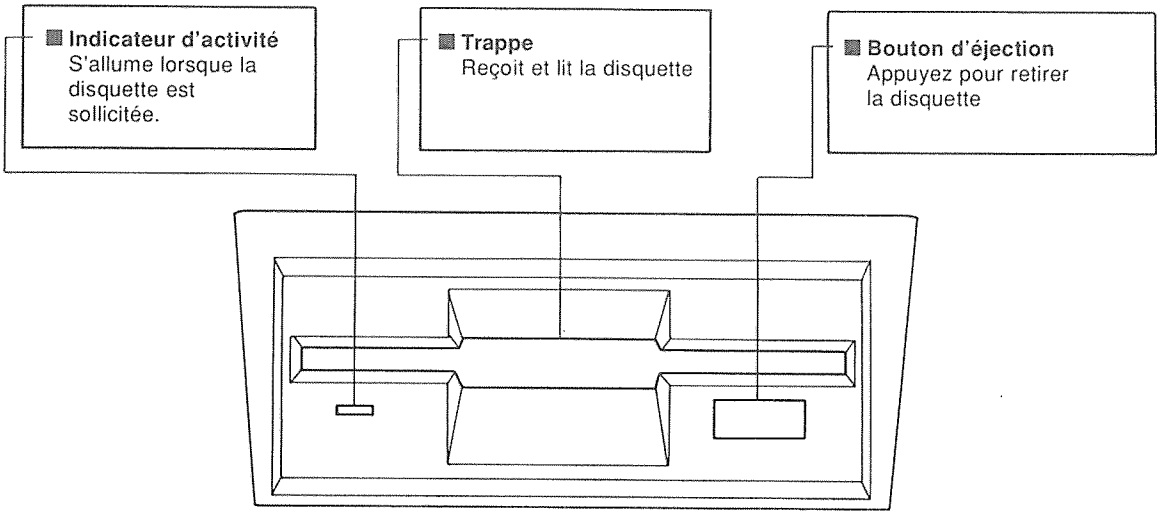
Si la touche COMPARE est pressée pendant l'édition d'une Programme ou d'une Combinaison, les valeurs de tous les paramètres seront ramenées aux valeurs qu'ils avaient lorsque le Programme ou la Combinaison a été sélectionné(e) et le voyant de la touche COMPARE s'allume.

Une seconde pression sur cette touche rétablit les valeurs spécifiées durant l'édition et le voyant s'éteint.

LE LECTEUR DE DISQUETTE ET LES DISQUETTES

Le modèle 01/WFD est pourvu d'un lecteur de disquette.
Veuillez observer les précautions suivantes:

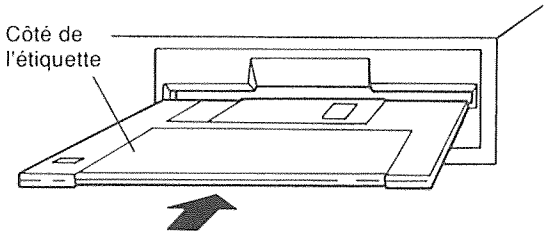
Lecteur de disquette



■ Insertion d'une disquette

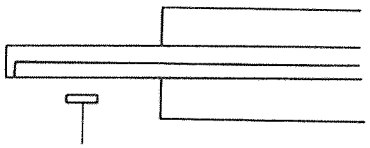
Insérez la disquette dans le lecteur avec le côté portant l'étiquette vers le haut. Enfoncez la disquette dans le lecteur bien à fond, de manière à ce qu'elle se verrouille en place.

* Les disquettes doivent être insérée avec précaution, par une pression horizontale.

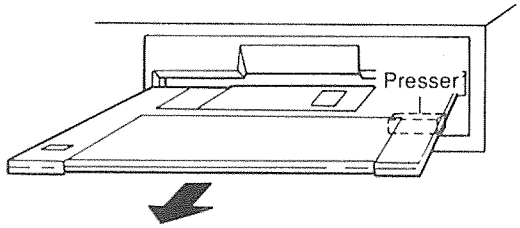


■ Retrait d'une disquette

(1) Assurez-vous que le voyant d'activité est bien éteint.

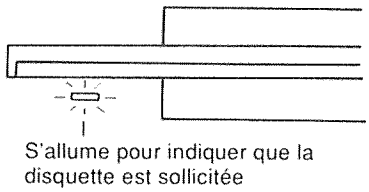


(2) Appuyez sur le bouton d'éjection et retirez la disquette.



■ Précautions relatives au lecteur de disquette

* Le voyant d'activité s'allume lorsque la disquette est sollicitée (lecture ou écriture). Ne retirez jamais la disquette et ne mettez pas l'appareil hors tension pendant que la disquette est sollicitée. Vous pourriez endommager la disquette et les données qui se trouvent dessus.



■ Nettoyage de la tête du lecteur

- Si la tête du lecteur de disquette s'encrasse, des erreurs sont susceptibles de se produire. La crasse accumulée peut rayer la disquette. Il est important de nettoyer régulièrement la tête afin d'éviter l'accumulation de crasse.
- Pour nettoyer la tête du lecteur, utilisez une disquette de nettoyage à agent liquide pour lecteurs double-faces, disponible dans le commerce. L'utilisation d'une disquette de nettoyage à une seule face peut endommager le lecteur.

• Procédure de nettoyage

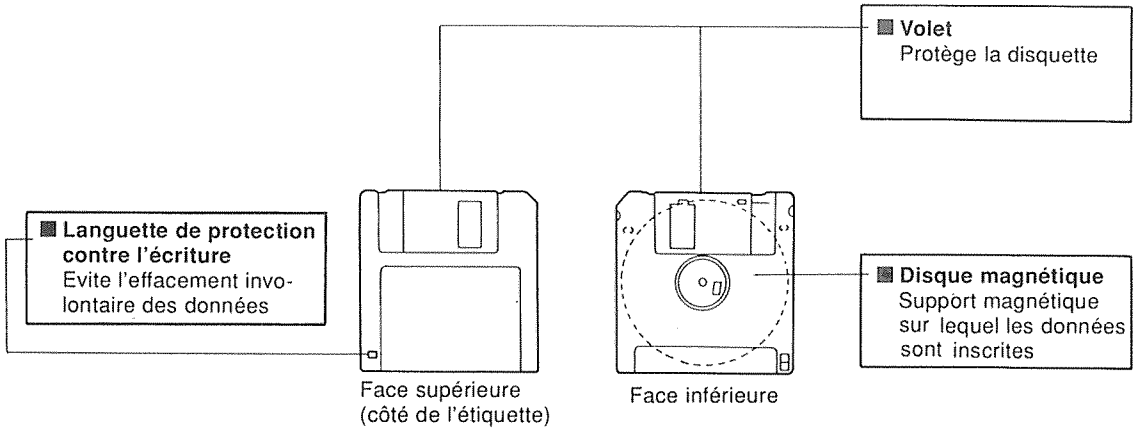
(1) Imbibez la disquette de nettoyage avec le produit (reportez-vous aux explications fournies avec la disquette de nettoyage).

(2) Insérez immédiatement la disquette de nettoyage dans le lecteur et exécutez une opération de chargement. (N'importe quel type de chargement fera l'affaire.) Un message d'erreur est affiché.

(3) Après environ 10 secondes, appuyez sur le bouton d'éjection et retirez la disquette de nettoyage.

(4) N'utilisez pas le lecteur pendant cinq minutes environ (pour laisser sécher le produit).

Disquette



■Manipulation des disquettes

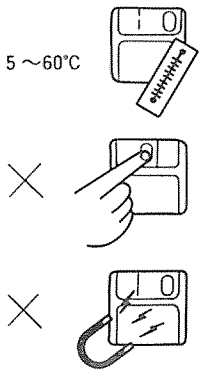
• Evitez d'utiliser ou d'entreposer vos disquettes dans des endroits excessivement chauds, humides, sales ou poussiéreux. Ne les laissez pas non plus traîner en plein soleil.

• N'ouvrez pas le volet. Vous risqueriez de rayer ou de salir le disque magnétique.

• Ne laissez pas traîner vos disquettes à proximité d'un téléviseur, d'un haut-parleur, d'un transformateur électrique ou de tout autre appareil susceptible de générer un champ magnétique. Lorsqu'une disquette est exposée à un champ magnétique important, les données qu'elle contient risquent d'être effacées.

• Ne transportez jamais la 01/WFD - 01/W avec une disquette en place dans le lecteur. En bougeant, la tête du lecteur risque de rayer le disque magnétique et de rendre la disquette inutilisable.

• Eviter de poser des objets sur vos disquettes. Elles pourraient être déformées et rendues inutilisables.



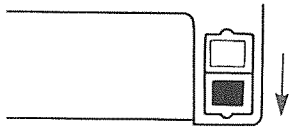
■La languette de protection

La petite languette coulissante située dans le coin de la disquette vous permet d'éviter tout effacement involontaire des données mémorisées.

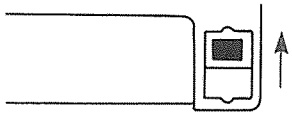
★Lorsque la languette recouvre l'orifice, il est possible d'enregistrer sur la disquette.

★Lorsque l'orifice est découvert, il n'est pas possible d'enregistrer sur la disquette.

★Enregistrement interdit



★Enregistrement autorisé

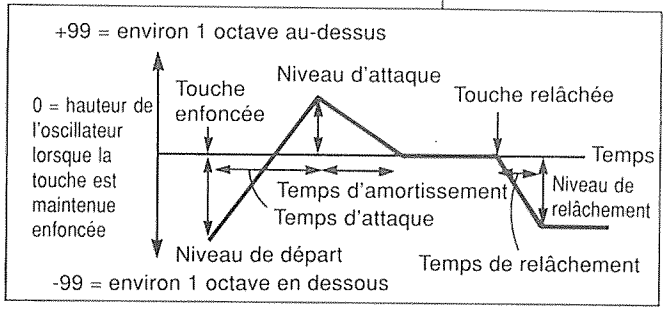


Remarque:

Après avoir sauvegardé des données importantes, réglez la languette de protection sur la position qui interdit l'écriture (le trou est alors découvert) de manière à ne pas effacer involontairement les données.

COMMENT LIRE UN TABLEAU SUR UNE PAGE D'AFFICHAGE

P0-6 PITCH EG (Générateur d'enveloppe de hauteur) ——①

[A] S	Start Level	-99 à +99	Spécifie la manière dont la hauteur de OSC1 changera dans le temps. ② 
[B] AT	Attack Time	0 à 99	
[C] A	Attack Level	-99 à +99	
[D] DT	Decay Time	0 à 99	
[E] RT	Release Time	-99 à +99	
[F] R	Release Level	-99 à +99	
[G] L	EG Level Vel. Sens	-99 à +99	Spécifie la manière dont la vélocité de la touche affectera la profondeur de Pitch EG.
[H] T	EG Time Vel. Sens	-99 à +99	Spécifie la manière dont la vélocité de la touche affectera la vitesse de Pitch EG.

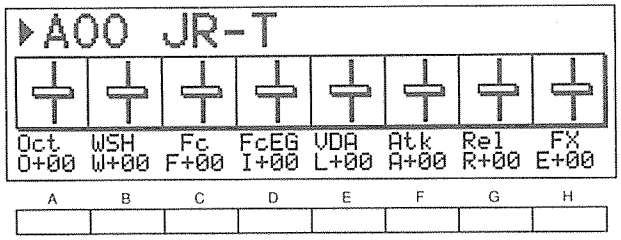
③ ④ ⑤ ⑥

(1) P0-6 PITCH EG (générateur d'enveloppe de hauteur). Ceci indique que l'affichage est pour la sixième ligne de la page 0 et contient les paramètres Pitch EG.
(2) Les schémas se rapportant à cette page.
(3) Touches de positionnement du curseur pour aller à ce paramètre.
(4) Nom du paramètre
(5) Plage de valeurs (valeurs numériques, etc.) et contenu du paramètre. (La valeur écrite la plus à gauche dans ce panneau apparaît lorsque la commande linéaire VALUE est réglée sur la position la plus basse.)
(6) Explication de la fonction du paramètre
*Dans ce manuel, "curseur" fait référence au paramètre affiché en vidéo inversé.

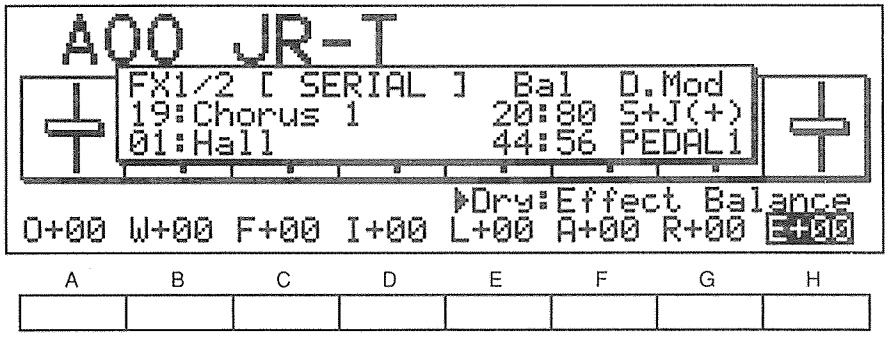
1. MODE PROGRAM

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner et jouer les Programmes (sons) de la mémoire. Vous pouvez sélectionner les Programmes internes A00 à B99, et les Programmes sur carte C00 à D99.
Pour sélectionner les Programmes, utilisez la touche BANK, la touche INT/CARD(01/W uniquement), les touches numériques (0 à 9), la touche △ et la touche ▽ , un commutateur au pied (PROG UP/DOWN) ou les messages de changement de programme MIDI.

- Si vous souhaitez utiliser un commutateur au pied pour sélectionner les Programmes, réglez le paramètre Assignable Pedal du mode GLOBAL sur "Program Up" ou "Program Down" (voir page 165.)
- "► FX1" ou "► FX2" sera affiché à droite du nom du Programme dans les situations pour lesquelles la commande linéaire VALUE peut être utilisée pour contrôler la modulation dynamique d'un effet.
- Si vous voulez utiliser MIDI pour sélectionner des programmes, réglez le paramètre MIDI Filter PROG du mode GLOBAL sur "ENA" (voir page 159).
- Avant de sélectionner un Programme sur Carte, insérez une carte PROG/SEG contenant des données de Programme.
- Lorsque vous passez du mode EDIT PROGRAM à un autre mode, la pression de la touche COMPARE en mode PROGRAM permet à la fonction de rappel d'édition de rappeler des valeurs définies.
  Exemple:
  Si vous avez créé un son de piano en mode EDIT PROGRAM et que vous passez ensuite en mode PROGRAM, la pression de la touche COMPARE va garder le numéro de programme tel qu'il est et jouer le son de piano et ce, même si vous avez sélectionné un numéro de programme différent.



EDITER EN MODE PROGRAM ("EDITION DE PERFORMANCE")



[A] O	Octave	–3 à +3	Change les octaves de OSC1 et OSC2.
[B] W	Wave Shaping	–10 à +10	Ajuste le niveau EG (ajuste la déformation de la forme d'onde PCM).
[C] F	VDF Cutoff	–10 à +10	Ajuste la fréquence de coupure de VDF1 et VDF2 (ajuste le timbre).
[D] I	VDF EG Intensity	–10 à +10	Ajuste l'intensité EG de VDF 1 et 2 (comment les changements de temps affectent le timbre).
[E] L	VDA Level	–10 à +10	Ajuste le niveau de OSC1 et OSC2 (ajuste le volume).
[F] A	Attack Time	–10 à +10	Ajuste le temps d'attaque de VDA1 et VDA2 (la vitesse à laquelle le son commence).
[G] R	Release Time	–10 à +10	Ajuste le temps de relâchement de VDF1, 2 et de VDA1, 2.
[H] E	Dry:Effect Balance	–10 à +10	Ajuste l'équilibre entre le son direct et le son traité pour Effet 1, 2.

- Vous pouvez éditer les principaux paramètres de Programme en mode PROGRAM, en maintenant une touche de positionnement du curseur ([A] à [H]) enfoncée et en utilisant la commande linéaire VALUE et les touches △ / ▽. Ceci peut être particulièrement utile durant une représentation live.
- L'édition de ces réglages de programme affecte automatiquement les paramètres Edit Program correspondants indiqués sur l'écran (Voyez ci-dessous.)
- Après avoir utilisé ces opérations d'édition, vous pouvez enregistrer votre programme modifié dans la mémoire en utilisant la touche REC/WRITE ou en mode EDIT PROGRAM (page 9).
- Pour retourner à l'affichage précédent, appuyez sur la touche CURSOR UP.

COMMENT L'ÉDITION DE PERFORMANCE AFFECTE LES PARAMÈTRES EDIT PROGRAM

Lorsque vous éditez au cours d'une représentation, en ajustant les différents paramètres Performance Edit dans la direction "+", les paramètres Edit Program seront affectés comme suit. (Les changements dans la direction "-" auront l'effet opposé.)

Changements effectués en mode PROGRAM ("Edition de Performance")	Résultat de l'édition dans la direction "+".	
Octave	OSC 1, 2 Octave	Ajusté à l'octave supérieure
Wave Shaping	Wave Shaping 1, 2, Start Level Wave Shaping 1, 2 Sustain Level	Ajusté dans la direction "+" (*1)
VDF Cutoff	VDF1, 2 Cutoff	Ajusté dans la direction "+" (*1)
VDF EG Intensity	VDF 1,2 EG Intensity	Ajusté dans la direction "+" (*2)
VDA Level	OSC1, 2 Level	Ajusté dans la direction "+" (*1)
Attack Time	VDA1, 2 Attack Time	Ajusté dans la direction "+" (*1)
Release Time	VDF1, 2 Release Time VDA1, 2 Release Time	Ajusté dans la direction "+" (*1)
Dry:Effect Balance	Effect 1, 2 Balance	Ajusté dans la direction "+" (*1)

(*1) Cinq fois la valeur sera ajouté à la valeur. Pour les valeurs négatives, cinq fois la valeur sera soustrait de la valeur [Valeur = Valeur ± 5xV].

(*2) Trois fois la valeur sera ajouté à la valeur. Pour les valeurs négatives, trois fois la valeur sera soustrait de la valeur [Valeur = Valeur ± 3xV].

- Les valeurs résultantes sont limitées à la plage de chaque paramètre.

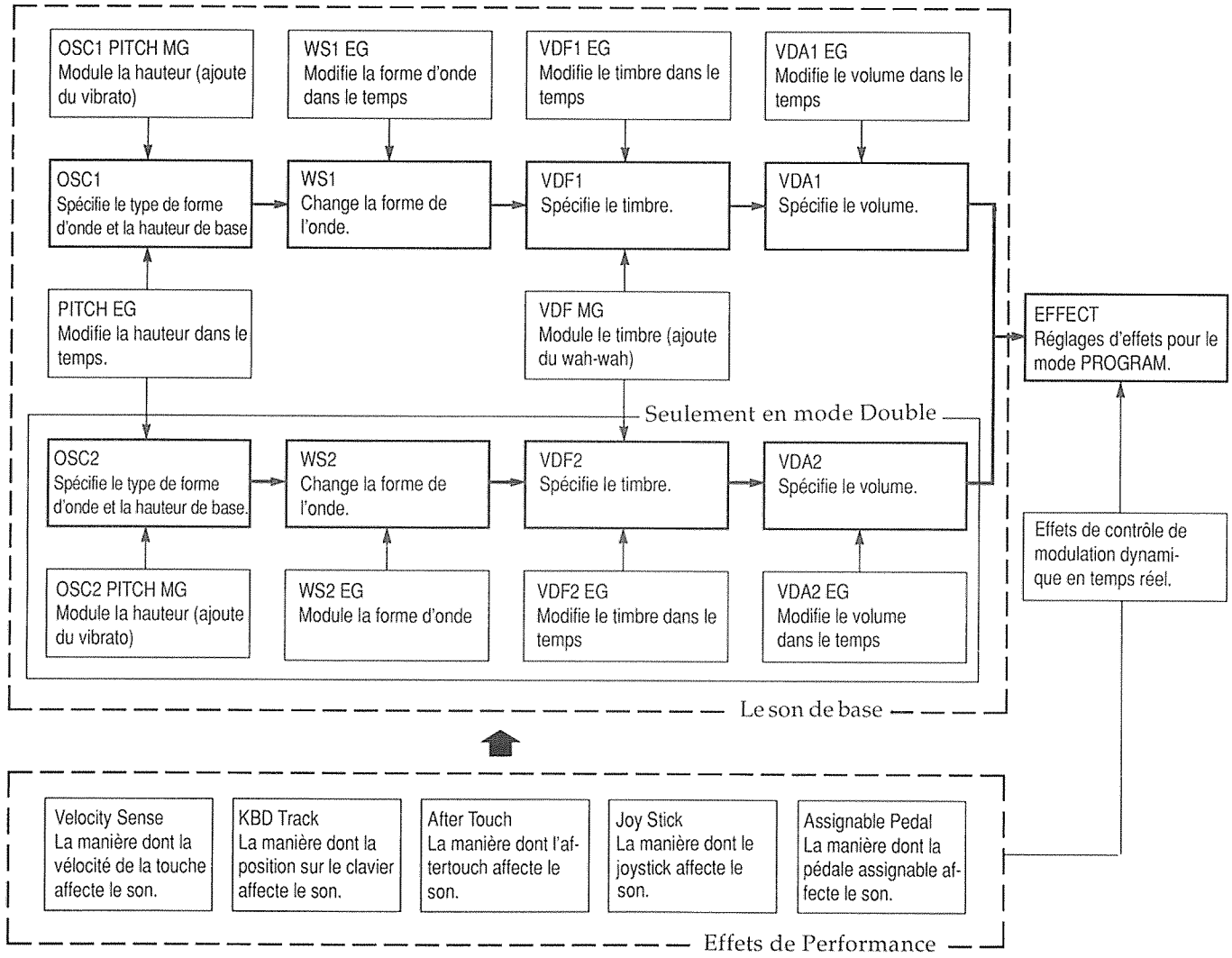
2. MODE EDIT PROGRAM

Ce mode est celui dans lequel vous pouvez éditer les paramètres de Programme tels que les réglages EG et la sélection d'une forme d'onde.

- Pour éditer un Programme, vous devez d'abord le sélectionner en mode PROGRAM.
- Vous pouvez également éditer les Programmes en mode PROGRAM ("Edition de Performance").
- Lorsque vous avez terminé d'éditer, utilisez la page 9 pour écrire vos éditions dans la mémoire. vous pouvez aussi écrire vos éditions dans la mémoire en appuyant sur la touche REC/WRITE. (Si vous sélectionnez un autre Programme avant d'avoir effectué cela, vos éditions seront perdues.)
- Durant l'édition, vous pouvez appuyer sur COMPARE pour entendre le Programme original, avant qu'il ne soit édité. Si vous appuyez sur COMPARE une nouvelle fois sans éditer, vous reviendrez au Programme en cours d'édition.

*En mode EDIT PROGRAM, les touches numériques sélectionnent les pages, mais vous pouvez également les utiliser en conjonction avec les touches du curseur [A] à [H] pour entrer des nombres.

ORGANISATION DES PARAMÈTRES DE PROGRAMME DE LA 01/WFD - 01/W



LES FONCTIONS DU MODE EDIT PROGRAM

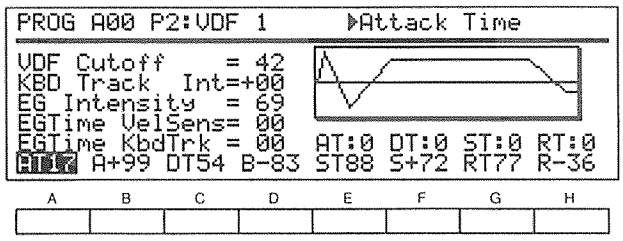
• Appuyez sur une touche numérique (0 - 9) pour sélectionner la page de chaque fonction.
Utilisez les touches △ / ▽ pour sélectionner la page qui contient l'élément que vous souhaitez éditer et utilisez les touches du curseur ([A] à [H]) pour sélectionner le paramètre

Page	Paramètres	Fonctions
P0 OSC	0 - 1 OSC Mode	Mode Oscillateur
	0 - 2 Assign, Hold	Nombre de voix dans le son et réglages Hold
	0 - 3 OSC1 Multisound, Level	Forme d'onde et niveau de OSC1
	0 - 4 OSC2 Multisound, Level	Forme d'onde, niveau et hauteur de OSC2 (Seul. mode Double)
	0 - 5 OSC2 Interval, Detune	Ecart de l'OSC2 par rapport à l'OSC1 (Seul. mode Double)
	0 - 6 Pitch EG	Changement de hauteur dans le temps
P1 Emphasis, WS	1 - 1 Emphasis 1	Ajoute de la brillance à l'oscillateur 1
	1 - 2 Emphasis 2	Ajoute de la brillance à l'oscillateur 2 (Seul. mode Double)
	1 - 3 Wave Shaping 1	Ajuste la modification de la forme d'onde de OSC1
	1 - 4 Wave Shaping 2	Ajuste la modification de la forme d'onde de OSC2 (Seul. mode Double)
P2 VDF1	2 - 1 VDF1 Cutoff	Fréquence de coupure de VDF1
	2 - 2 VDF1 KBD Tracking	La manière dont la position de la touche affecte VDF1
	2 - 3 VDF1 EG Int., Vel Sens	Sensibilité à la vélocité et intensité EG de VDF1
	2 - 4 VDF1 EG Time Vel Sens	La manière dont la vélocité de la touche affecte VDF1 EG Time
	2 - 5 VDF1 EG Time KBD Tracking	La manière dont la position de la touche affecte VDF1 EG Time
	2 - 6 VDF1 EG	Changement de la fréquence de coupure de VDF1 dans le temps
P3 VDF2	3 - 1 VDF2 Cutoff	(Seul. mode Double) Fréquence de coupure de VDF2
	3 - 2 VDF2 KBD Tracking	La manière dont la position de la touche affecte VDF2
	3 - 3 VDF2 EG Int., Vel Sens	Sensibilité à la vélocité et intensité EG de VDF2
	3 - 4 VDF2 EG Time Vel Sens	La manière dont la vélocité de la touche affecte VDF2 EG Time
	3 - 5 VDF2 EG Time KBD Tracking	La manière dont la position de la touche affecte VDF2 EG Time
	3 - 6 VDF2 EG	Changement de la fréquence de coupure de VDF2 dans le temps
P4 VDA1	4 - 1 VDA1 Velocity Sense	La manière dont la vélocité de la touche affecte VDA1
	4 - 2 VDA1 KBD Tracking	La manière dont la position de la touche affecte VDA1
	4 - 3 VDA1 EG Time Vel Sense	La manière dont la vélocité de la touche affecte VDA1 EG
	4 - 4 VDA1 EG Time KBD Tracking	La manière dont la position de la touche affecte VDA1 EG
	4 - 5 VDA1 EG	Changement de VDA1 dans le temps
P5 VDA2	5 - 1 VDA2 Velocity Sense	(Seul. mode Double) La manière dont la vélocité de la touche affecte VDA2
	5 - 2 VDA2 KBD Tracking	La manière dont la position de la touche affecte VDA2
	5 - 3 VDA2 EG Time Vel Sense	La manière dont la vélocité de la touche affecte VDA2 EG
	5 - 4 VDA2 EG Time KBD Tracking	La manière dont la position de la touche affecte VDA2 EG
	5 - 5 VDA2 EG	Changement de VDA2 dans le temps

(Seul. mode Double): Ces paramètres sont affichés seulement si P0-1 OSC Mode a été réglé sur DOUBLE.

Page	Paramètres	Fonctions
P6 Pitch Modulation	6 - 1 JS, AT Pitch Bend	La manière dont le joystick et l'aftertouch affectent la hauteur
	6 - 2 Pitch MG1	Modulation de hauteur pour l'oscillateur 1 (Vibrato)
	6 - 3 Pitch MG1 Mod	Modulation Pitch MG1
	6 - 4 Pitch MG2	Modulation de hauteur pour l'oscillateur 2 (vibrato) (Seul. mode Double)
	6 - 5 Pitch MG2 Mod	Modulation Pitch MG2 (Seul. mode Double)
P7VDF/VDA	Modulation	
	7 - 1 JS, AT Cutoff Bend	La manière dont le joystick et l'aftertouch affectent la fréquence de coupure
	7 - 2 After Touch VDA Amp	La manière dont l'aftertouch affecte le volume
	7 - 3 VDF MG	Modulation VDF (effet wah-wah)
	7 - 4 VDF MG Mod	Modulation VDF MG
P8 Effect	8 - 1 Effect 1 Type, Dynamic Mod	Sélectionne l'effet 1, réglages de modulation dynamique
	8 - 2 Effect 1 Parameter	Paramètres pour l'effet 1
	8 - 3 Effect 2 Type Dynamic Mod	Sélectionne l'effet 2, réglages de modulation dynamique
	8 - 4 Effect 2 Parameter	Paramètres pour l'effet 2
	8 - 5 Effect Placement	La manière dont les effets 1 et 2 sont disposés
P9 Write/ Copy	9 - 1 Write Program	Ecrire un programme
	9 - 2 Rename Program	Renommer un programme
	9 - 3 Copy Effects All	Copier les paramètres d'effet
	9 - 4 Copy/Swap FX	Copier/échanger entre les effets 1 et 2
	9 - 5 Copy/Swap OSC	Copier/échanger des paramètres entre OSC1 et OSC2.

- La plage globale de changement de hauteur produite par Pitch Bend, Pitch EG, Pitch Modulation, Aftertouch, etc. est limitée à une octave. (Dans certaines plages de hauteur, certains Multisons auront une plage de changement de hauteur encore plus étroite.)
- La plage globale de changement tonal produit par les différents paramètres VDF et les VDF EG et VDF MG est limitée à la plage tonale que le VDF peut contrôler.
- La plage de changement de volume produite par Oscillator Level et les paramètres VDA est limitée à la plage de volume que le VDA peut contrôler.
- Un graphique de l'EG est affiché pendant que vous éditez les paramètres EG (Pitch EG, WS EG1/2, VDF EG1/2, VDA EG1/2).

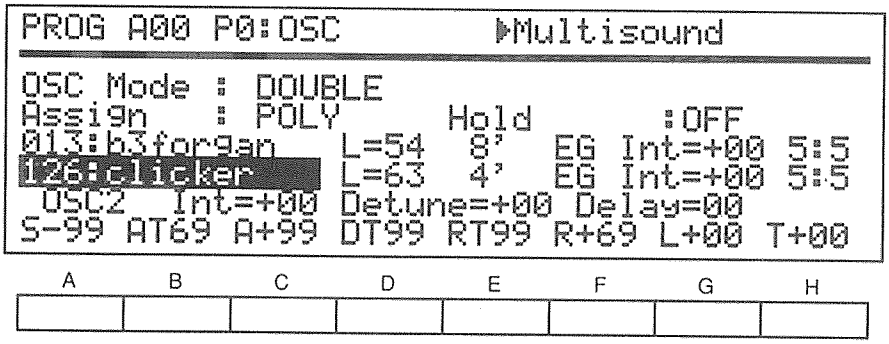


- L'affichage est une indication graphique des différents paramètres et diffère de la forme réelle de l'enveloppe.
- Pour annuler l'affichage graphique de l'enveloppe, déplacez le curseur sur un paramètre non-EG.

EDIT PROGRAM

Page-0 OSC

P0-1 OSC Mode
P0-2 Assign/Hold
P0-3 OSC1 Multisound/OSC1 Level
P0-4 OSC2 Multisound/OSC2 Level
P0-5 OSC2 Interval、Detune
P0-6 Pitch EG



P0-1 OSC Mode

	OSC Mode		Mode générateur de son
		SINGLE	Mode un oscillateur (single)
		DOUBLE	Mode deux oscillateurs (double)
		DRUMS	Mode percussions (drums)

▼OSC Mode détermine le type du Programme. Le nombre d'oscillateurs et le type de la forme d'onde utilisée dépendront de ce réglage.
- Si vous changez le mode OSC, vous devrez re-sélectionner le Multison OSC1 (ou Drum Kit).
- Lorsque SINGLE est sélectionné, un système OSC-WS-VDF-VDA est utilisé. Vous pouvez alors jouer 32 notes simultanément.
- Lorsque DOUBLE est sélectionné, deux systèmes OSC-WS-VDF-VDA sont utilisés. Ceci vous permet de créer des sons plus complexes, mais vous ne pouvez jouer que 16 notes simultanément.
- Lorsque DRUMS est sélectionné, un Drum Kit (un ensemble de sons de percussions) sélectionné en mode GLOBAL est utilisé comme source de son et les réglages panoramiques pour le Drum Kit seront utilisés. Les autres détails sont les mêmes que pour SINGLE.

*Le Drum Kit sélectionné doit être un des deux Drum Kits qui se trouvent dans la même banque que le Programme.

P0-2 Assign/Hold

[A]	Assign		Nombre de voix utilisées
		POLY	Joue des accords jusqu'au nombre maximum de voix
		MONO	Jeu monophonique.
[E]	Hold	ON/OFF	Détermine si le son se maintient lorsqu'une touche est relâchée.

▼Assign détermine si ce Programme jouera en polyphonie (POLY) ou monophonie (MONO).

▼Lorsque Hold est On, les notes sont maintenues même lorsque la touche est relâchée. Ceci est utile surtout avec le Drum Kit. Généralement, vous laisserez ce réglage sur Off.
- Si Hold est On et que VDA EG Sustain Level est réglé sur "0", le son ne s'arrêtera pas.

P0-3 OSC1 Multisound / Level / Pitch EG Intensity / Pan

[A]	Multison	0 - 254, C00 -	Sélectionne le Multison pour OSC1 (forme d'onde de base (lorsque OSC Mode est SINGLE ou DOUBLE)
	Drum Kit		Sélectionne le Drum Kit (lorsque OSC mode est DRUMS)
		A: Drum Kit 1, 2	Lorsque le Programme est dans la Banque A
		B: Drum Kit 1, 2	Lorsque le Programme est dans la Banque B
		C: Drum Kit 1, 2	Lorsque le Programme est dans la Banque C
		D: Drum Kit 1, 2	Lorsque le Programme est dans la Banque D
[D] L	OSC Level	0 - 99	Volume de l'oscillateur 1
[E]	Octave		Spécifie l'octave de l'oscillateur 1
		32'	2 octaves plus bas
		16'	1 octave plus bas
		8'	Hauteur normale
		4'	1 octave plus haut
[F] EG Int	Pitch EG Intensity	-99 à +99	La profondeur du changement de hauteur dans le temps.
[H]	Pan	A, 9:1 - 1:9, B, C, C+D, D, ALL	La destination de sortie de l'oscillateur 1

▼Lorsque le réglage P0 - 1 OSC Mode est SINGLE ou DOUBLE, ce paramètre sélectionne le Multison utilisé par l'oscillateur 1.
- Les Multisons indiqués par "NT" produisent la même hauteur de son quelle que soit la touche enfoncée.
- Etant donné que chaque Multison (forme d'onde) a une limite supérieure pour sa plage de hauteur, certains Multisons ne produiront pas de son lorsqu'ils sont joués dans les octaves les plus élevées.
- Si une carte PCM en option est insérée dans la trappe appropriée du panneau arrière, vous pouvez sélectionner les Multisons de la carte également. Pour voir les Multisons sélectionnables, déplacez la commande linéaire VALUE ou appuyez sur la touche 10's HOLD/- si vous utilisez l'entrée au moyen des touches numériques.

> Remarque:
> N'insérez et ne retirez les cartes PCM que lorsque l'alimentation est coupée ou lorsque l'appareil ne produit aucun son.

▼Lorsque le Mode OSC est réglé sur DRUM KIT, ce paramètre sélectionne soit Drum Kit 1, soit Drum Kit 2. Cependant, votre sélection est limitée au Drum Kit dans la même banque que celle utilisée pour le programme.
- Vous pouvez assigner des sons de percussions à un Drum Kit à P1, P2, en mode GLOBAL. Cependant, parce que le Drum Kit sélectionné sera dans la même banque que celle du Programme actuellement sélectionné, choisissez d'abord la banque en mode PROGRAM, puis sélectionnez un Programme avec le réglage Drum souhaité avant de passer au mode GLOBAL.

▼OSC Level détermine le volume de l'oscillateur 1. 99 est le volume maximum.
- Pour certains sons, des réglages élevés de OSC Level entraînent de la distorsion lorsque des accords sont joués. Si c'est le cas, abaissez le réglage OSC Level.

▼Octave règle la hauteur de base de l'oscillateur 1 en unités d'une octave. Si le réglage n'est pas 8', vous devrez être vigilant en réglant les touches pour KBD Track. En outre, lorsque le mode OSC est DRUMS, réglez ce paramètre sur 8'.

▼Pitch EG Intensity détermine l'intensité du changement de Pitch EG produite par les réglages de P0-6 Pitch EG.

▼Pan détermine la destination de sortie de l'oscillateur 1 (c'est-à-dire l'entrée du système d'effets).
Vous pouvez sélectionner A, B, C, D ou ALL.
L'équilibre AB peut être réglé → A, 9:1 - 1:9, B
L'équilibre CD ne peut pas être réglé → C, C+D, D
Il est possible d'envoyer le son à partir de toutes les sorties → ALL
- Si le mode OSC a été réglé sur DRUMS, rien ne sera affiché et les réglages panoramiques effectués pour le Drum Kit en mode GLOBAL seront utilisés.

P0-4 OSC 2 (Oscillateur 2) (Mode DOUBLE uniquement)

[A]	Multisound	0 - 254, C00 - A/B, C/D; Drum Kit 1, 2	Sélectionne un Multison pour OSC 2 Sélectionne un Drum Kit
[D] L	OSC Level	0 - 99	Volume de l'oscillateur 2
[E]	Octave	32' 16' 8' 4'	Spécifie l'octave de l'oscillateur 2 2 octaves plus bas 1 octave plus bas Hauteur normale 1 octave plus haut
[F] EG Int	Pitch EG Intensity	-99 à +99	La profondeur du changement de hauteur dans le temps.
[H]	Pan	A, 9:1 - 1:9, B, C, C+D, D, ALL	La destination de sortie de l'oscillateur 2

*Les réglages pour l'oscillateur 2 ne peuvent être effectués que si OSC Mode (P0-1) est réglé sur DOUBLE.

▼Multisound sélectionne le Multison pour l'oscillateur 2. La sélection s'effectue de la même manière que pour P0-3 OSC1 Multisound.

▼Osc Level (niveau de l'oscillateur) détermine le volume de l'oscillateur 2.

▼Octave détermine l'octave de l'oscillateur 2.

▼Pitch EG Intensity détermine l'intensité de l'effet P0-6 Pitch EG.

▼Pan détermine la destination de sortie de l'oscillateur 2.

P0-5 OSC2 Interval/Detune/Delay (Mode DOUBLE uniquement)

[B] Int	Interval	-12 à +12	Ecart (en demi-tons chromatiques) entre OSC2 et OSC1
[D] Detune	Detune	-50 à +50	Désaccordage entre OSC1 et OSC2
[F] Delay	Delay Start	0 à 99	Temps de retard de OSC2 par rapport à OSC1.

▼Interval détermine la différence de hauteur (en demi-tons chromatiques sur une plage de -12 à +12) de l'oscillateur 2 par rapport à l'oscillateur 1. Ceci peut être utilisé de manière à ce que les oscillateurs 1 et 2 forment un accord.

▼Detune spécifie la différence de hauteur entre les oscillateurs 1 et 2 par pas de 1 centième de demi-ton, dans la plage -50 à +50. En désaccordant légèrement les oscillateurs 1 et 2 l'un par rapport à l'autre, vous pouvez créer des sons encore plus riches.

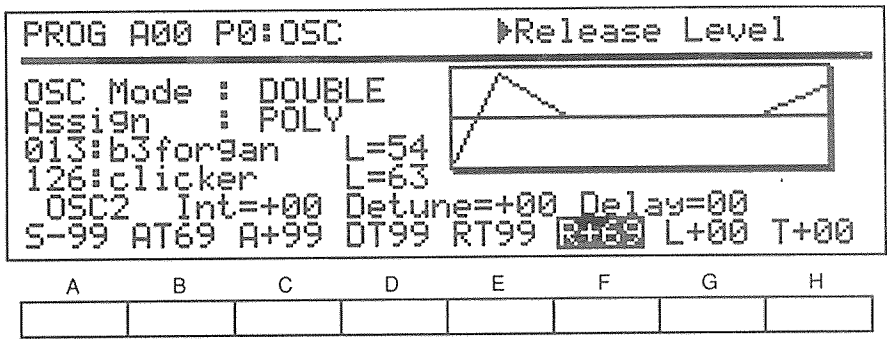
Le tableau ci-dessous indique comment Detune affecte la hauteur

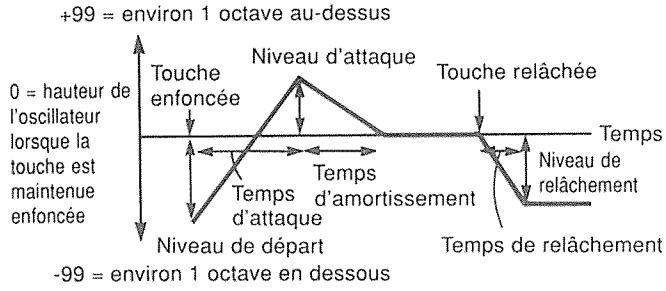
Detune	Hauteur de OSC1	Hauteur de OSC2
+50	-25 centièmes	+25 centièmes
.	.	.
.	.	.
0	0	0
.	.	.
.	.	.
-50	+25 centièmes	-25 centièmes

- Si vous réglez Detune sur une valeur positive (+), la hauteur de OSC1 sera abaissée et la hauteur de OSC2 sera augmentée. Les valeurs négatives auront l'effet opposé. Lorsque cette valeur est augmentée, les hauteurs de OSC1 et OSC2 s'écartent de plus en plus de 0.

▼Delay Start spécifie le temps de retard de l'oscillateur 2 par rapport à l'oscillateur 1, sur une plage de 0 à 99. (Si vous ne voulez pas utiliser cet effet, réglez ce paramètre sur la valeur 0.)

P0-6 Pitch EG



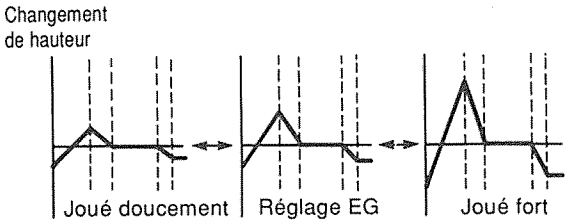
[A] S	Start Level	-99 à +99	Ces paramètres déterminent le changement de hauteur dans le temps.
[B] AT	Attack Time	0 à 99	
[C] A	Attack Level	-99 à +99	
[D] DT	Decay Time	0 à 99	
[E] RT	Release Time	0 à 99	
[F] R	Release Level	-99 à +99	
[G] L	EG Level Vel.Sens.	99 à +99	La manière dont la vélocité affecte l'intensité de Pitch EG.
[H] T	EG Time Vel.Sens.	'99 à +99	La manière dont la vélocité affecte la vitesse de Pitch EG.

▼Ces paramètres déterminent la manière dont la hauteur change dans le temps

- L'inversion des valeurs "+" et "-" pour chaque niveau de l'enveloppe inverse la forme de l'enveloppe.
- L'intensité de l'effet est déterminée par le paramètre EG Intensity pour OSC1 en P0-3 et pour OSC2, en P0-4.

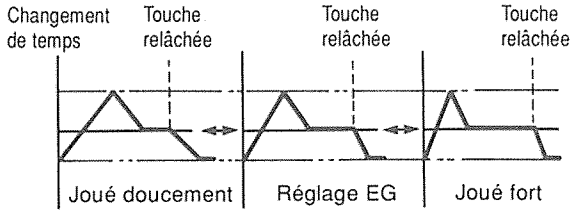
▼Pour les valeurs positives de EG Level Vel. Sens. (sensibilité à la vélocité du niveau EG), le changement de hauteur devient plus marqué si vous jouez plus fort. Les valeurs négatives ont l'effet inverse. La plage de changement de hauteur produit par Pitch EG est limitée à ±1 octave.

- Pour les réglages positifs (+)



▼Pour les valeurs positives de EG Time Vel. Sens. (sensibilité à la vélocité de la durée de EG), le changement de hauteur devient plus rapide si vous jouez plus fort. Les valeurs négatives ont l'effet opposé.)

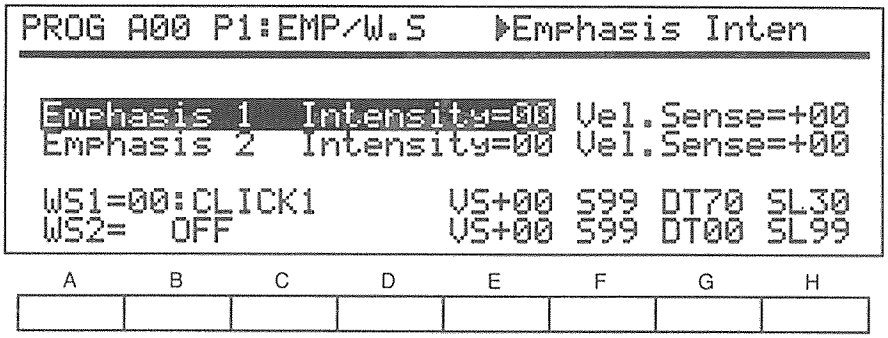
- Pour les réglages positifs (+)



Page-1 Emphasis, Wave Shaping

P1-1 Emphasis 1
P1-2 Emphasis 2

P1-3 Wave Shaping 1
P1-4 Wave Shaping 2



P1 -1 Emphasis 1

[A]	Emphasis Intensity	0 à 99	L'effet d'emphase
[F]	Emphasis Velocity Sens	-99 à +99	La manière dont la vélocité affecte l'effet d'emphase.

*L'emphase est un effet qui fait ressortir le son plus clairement.

▼Intensity détermine la profondeur de l'effet d'emphase. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est important.

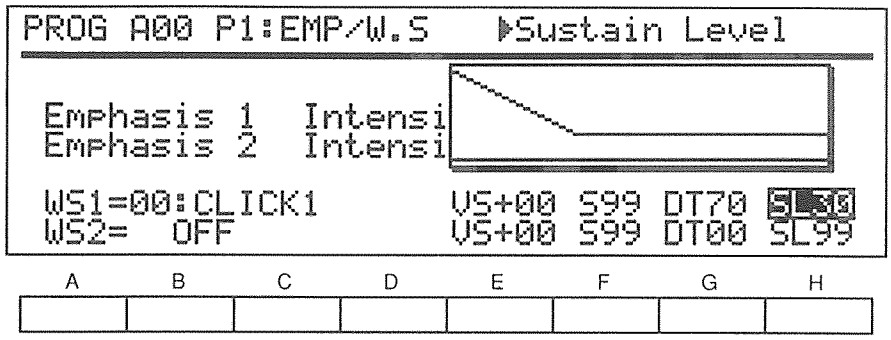
▼Velocity Sens (sensibilité à la vélocité) détermine la manière dont la vélocité de la touche affecte l'emphase.

- Pour les valeurs positives (+), les notes jouées fort auront plus d'emphase. Pour les valeurs négatives (-), les notes jouées fort auront moins d'emphase.
- Lorsque la valeur se rapproche de -99 ou +99, la dynamique de votre jeu a plus d'effet.

P1-2 Emphasis 2 (mode DOUBLE uniquement)

▼Spécifie le réglage d'emphase pour l'oscillateur 2.
- Les détails sont les mêmes que pour P1-1.

P1-3 Wave Shaping 1



[A]	WS Table	OFF, 0 à 59	Sélectionne la table utilisée pour façonner la forme d'onde.
[E] VS	WS Velocity Sens	-99 à +99	La manière dont la vélocité affecte l'intensité du changement.
[F] S	WS EG Start Level	0 à 99	La manière dont Wave Shaping change dans le temps.
[G] DT	WS EG Decay Time	0 à 99	
[H] SL	WS EG Sustain Level	0 à 99	

*Ceci modifie la forme d'onde du signal audio PCM qui est sorti par l'oscillateur 1, en générant des harmoniques qui n'étaient pas présentes dans le signal original. Le caractère essentiel du son est déterminé par le Multison que vous sélectionnez en P0-3, mais ces paramètres Wave Shaping peuvent être appliqués pour changer le son en quelque chose de très différent.

▼WS Table sélectionne la table qui sera utilisée pour déformer la forme d'onde PCM. Par exemple, les tables de forme d'onde peuvent changer légèrement le caractère du son, ajouter de la résonnance, de la distorsion, etc.
Si vous ne voulez pas modifier la forme d'onde, sélectionnez "OFF".

▼WS Velocity Sens détermine la manière dont les niveaux EG (niveau de départ, niveau de maintien) seront affectés par votre dynamique au clavier.
- Pour des valeurs positives (+), les notes jouées fort produiront des changements plus importants. Lorsque la valeur se rapproche de -99 ou de +99, la dynamique de votre jeu aura un effet plus important.

*La sélection de certains réglages peut créer de la distorsion dans le son.

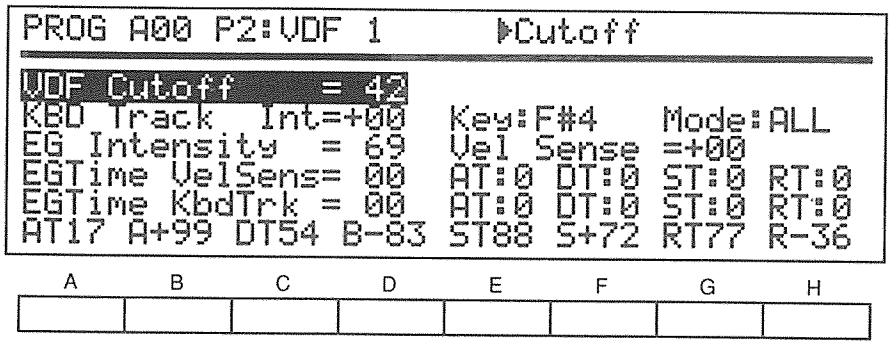
▼WS EG (Générateur d'enveloppe de la forme d'onde)
- Ces paramètres déterminent la manière dont le façonnage appliqué à la forme d'onde change dans le temps.
- Les niveaux WS EG déterminent l'importance de la déformation de la forme d'onde.
- Des niveaux plus élevés entraînent un changement plus important.
- Pour certaines tables, le volume peut diminuer avec des niveaux plus bas.

P1-4 Wave Shaping 2 (Mode DOUBLE uniquement)

*Ceci déforme la forme d'onde du signal audio PCM qui est sorti par l'oscillateur 2, en générant des harmoniques qui n'étaient pas présentes dans le signal original.
- Les détails sont les mêmes que pour P1-3 Wave Shaping 1.

Page-2 VDF1

P2-1 VDF1 Cutoff
P2-2 VDF1 KBD Tracking
P2-3 VDF1 EG Int./Vel Sense
P2-4 VDF1 EG Time Vel Sense
P2-5 VDF1 EG Time KBD Tracking
P2-6 VDF1 EG

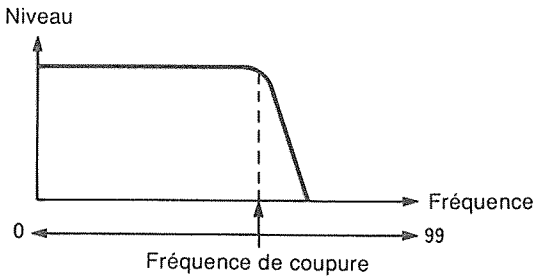


P2-1 Cutoff

	VDF Cutoff	0 à 99	Fréquence de coupure de VDF1 (brillance tonale)

*Le VDF (Filtre numérique variable) coupe la plage des hautes fréquences du Multison pour contrôler le timbre.

▼Cutoff détermine la fréquence de coupure du VDF. Plus la valeur est basse, plus le son est sombre.



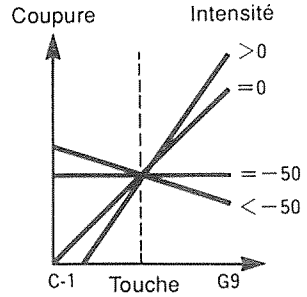
P2-2 KBD Tracking

[A]	KBD Tracking Intensity	-99 à +99	La manière dont la position sur le clavier affecte VDF1.
[E] Key	Key	C-1 à G9	Si KBD Tracking Mode est réglé sur LOW ou HIGH, ceci détermine la touche à partir de laquelle la fonction de pondération du clavier commence. Si ALL est sélectionné, ceci détermine la touche autour de laquelle la fonction de pondération du clavier est réglée (c'est-à-dire la touche pour laquelle il n'y aura pas de changement).
[G] Mode	KBD Tracking Mode	 OFF LOW HIGH ALL	La zone dans laquelle la pondération du clavier est effective. Pas de pondération du clavier Pondération du clavier dans la plage inférieure Pondération du clavier dans la plage supérieure Pondération du clavier dans la plage entière

*VDF Keyboard Tracking fait varier la fréquence de coupure du VDF en fonction de la position sur le clavier.

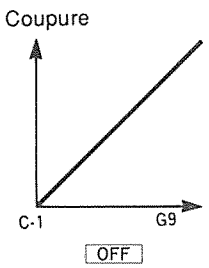
▼Pour les valeurs positives (+) de KBD Tracking Intensity, plus les notes sont aiguës, plus elles sont brillantes. (Les valeurs négatives auront l'effet opposé.) Lorsque la valeur se rapproche de +99 ou de -99, le changement est plus important et pour une valeur de 0, la fréquence de coupure change proportionnellement à la hauteur.

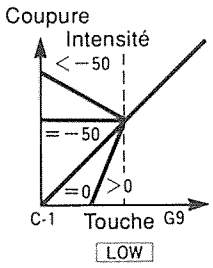
- Lorsque la valeur est -50, la fréquence de coupure est la même pour toutes les notes, quelque soit la position sur le clavier.

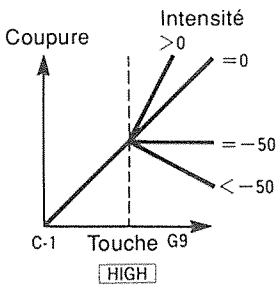


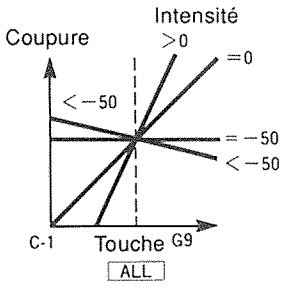
▼KBD Tracking Mode spécifie la zone dans laquelle la pondération du clavier est effective. Lorsque ce paramètre est réglé sur OFF, les paramètres P2-2 Keyboard Tracking Intensity et P2-5 EG Time KBD Track sont désactivés.

▼Si KBD Tracking Mode est réglé sur LOW ou HIGH, le paramètre Key spécifie la touche à partir de laquelle la podération du clavier est effectuée. Si KBD Tracking Mode est réglé sur ALL, le paramètre Key spécifie la touche autour de laquelle la pondération du clavier aura lieu (c'est-à-dire la touche à laquelle le temps Cutoff/EG Time ne change pas). Vous pouvez spécifier le paramètre Key à partir du clavier.









P2-3 EG intensity

[A]	EG Intensity	0 à 99	La profondeur du changement tonal produit par VDF1 EG.
[E]	Vel Sense	-99 à +99	Détermine la manière dont la vélocité affecte l'effet de VDF1 EG.

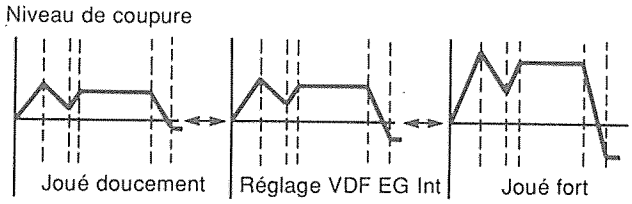
▼EG Intensity détermine l'intensité du changement dans la fréquence de coupure produit par VDF EG sur l'élément suivant (P2-6). Pour une valeur de 99, l'EG de coupure produit le changement maximum.

▼Vel Sense détermine la manière dont la dynamique du clavier affecte le timbre.

- Avec les valeurs positives (+), les notes jouées doucement ont un changement de fréquence de coupure moins important que spécifé par VDF EG.
- Avec des valeurs négatives (-) les notes jouées fort ont un changement de fréquence de coupure moins important que spécifié par VDF EG. (Ces changements sont par rapport aux valeurs spécifiées par EG Intensity.)

☆Pour de nombreux instruments acoustiques, les notes jouées doucement ont moins d'énergie dans les hautes fréquences. Pour simuler ceci, vous pouvez régler le VDF sur une fréquence de coupure assez basse et régler tous les niveaux de maintien VDF EG, l'intensité de VDF EG et les paramètres de sensibilité à la vélocité de l'intensité de VDF EG sur des valeurs positives.

- Pour les valeurs positives (+)



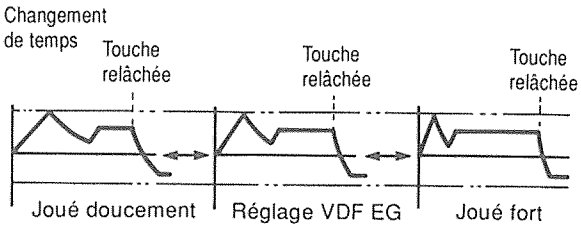
P2-4 EG time Velocity Sense (Sensibilité à la vélocité du temps EG)

[A]	EG Time Vel. Sens	0 - 99	La manière dont la vélocité affecte le temps de VDF1 EG.
[E] AT	Attack Time	-, 0, +	La direction dans laquelle EG Time Velocity affecte les paramètres de VDF1 EG (pour une valeur de 0, il n'y aura pas d'effet).
[F] DT	Decay time	-, 0, +	
[G] ST	Slope Time	-, 0, +	
[H] RT	Release Time	-, 0, +	

▼EG time Vel. Sens détermine la manière dont la dynamique du clavier affecte la vitesse de VDF EG. Lorsque le réglage est "+", les notes jouées fort ont une durée plus courte (temps d'attaque, d'amortissement, de pente et de relâchement). Lorsque le réglage est "-", les notes jouées fort auront un temps plus long.

- La valeur de EG Time Vel. Sens s'applique également aux quatre autres paramètres. Vous pouvez spécifier +/- (la direction du changement) indépendamment pour les paramètres d'attaque, d'amortissement, de pente et de relâchement. Ceci est aussi vrai pour P2-5 VDF EG Time KBD Track, P4-3 VDA EG Time Vel. Sense et P4-4 VDA EG Time KBD Track.

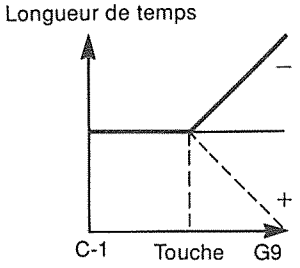
- Si chaque paramètre est réglé sur "+"



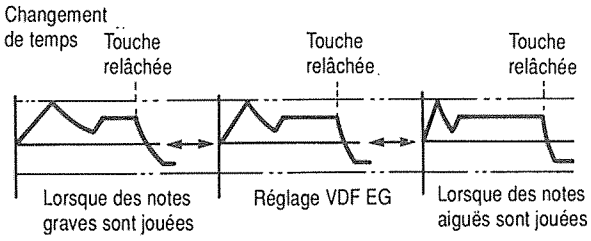
P2-5 EG Time KBD Track

[A]	EG Time KBD Track	0 à 99	La manière dont la position des touches affectera le temps de VDF1 EG
[E] AT	Attack Time	-, 0, +	La direction dans laquelle EG Time KBD Track affectera les paramètres de VDF1 EG (lorsque la valeur est 0, il n'y a pas d'effet)
[F] DT	Decay Time	-, 0, +	
[G] ST	Slope Time	-, 0, +	
[H] RT	Release Time	-, 0, +	

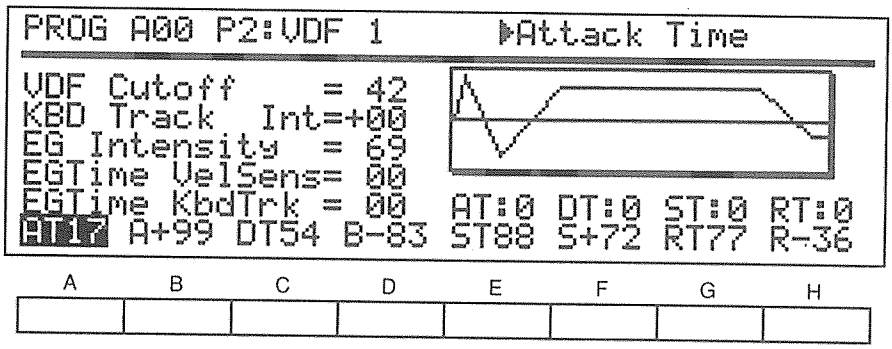
▼EG Time KBD Track détermine la manière dont la position sur le clavier affectera la vitesse de VDF EG. Lorsque le réglage est "+", les notes au-dessus de la touche spécifiée en P2-2 [E] auront des temps VDF EG plus courts (attaque/amortissement/pente/relâchement). Lorsque le réglage est "-", les notes au-dessus de la touche spécifiée par P2-2 [E] auront des temps VDF EG plus longs. La touche spécifiée par P2-2 et KBD Tracking Mode détermine la plage qui est affectée.



- Si chaque paramètre est réglé sur "+".

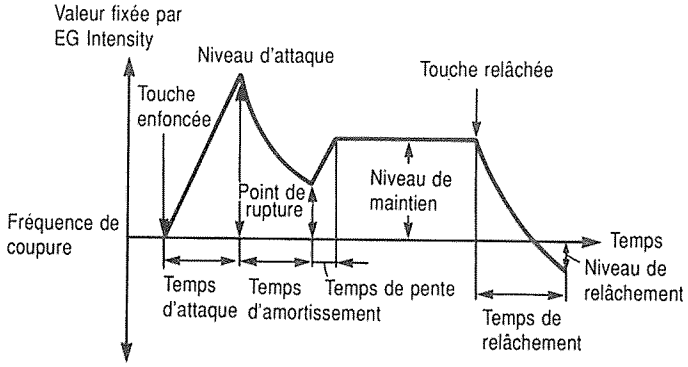


P2-6 VDF1 EG



[A] AT	Attack Time	0 à 99
[B] A	Attack Level	-99 à +99
[C] DT	Decay Time	0 à 99
[D] B	Break Point	-99 à +99
[E] ST	Slope Time	0 à 99
[F] S	Sustain Level	-99 à +99
[G] RT	Release Time	0 à 99
[H] R	Release Level	-99 à +99

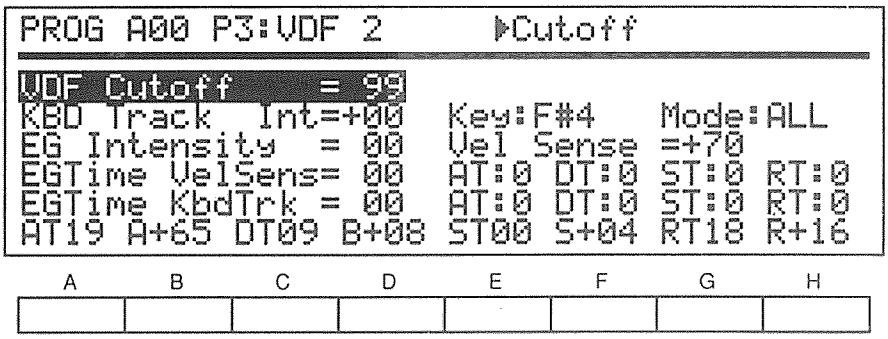
La manière dont la coupure du VDF1 change dans le temps.



*Ces paramètres déterminent la manière dont la fréquence de coupure de VDF1 changera dans le temps.
- Si vous inversez les valeurs "+" et "-" des niveaux EG, l'EG sera inversé.
- VDF1 EG Intensity détermine les niveaux EG globaux.

Page-3 VDF2 (uniquement pour le mode DOUBLE)

P3-1 VDF2 Cutoff
P3-2 VDF2 KBD Tracking
P3-3 VDF2 EG Int./Vel Sense
P3-4 VDF2 EG Time Vel Sense
P3-5 VDF2 EG Time KBD Tracking
P3-6 VDF2 EG

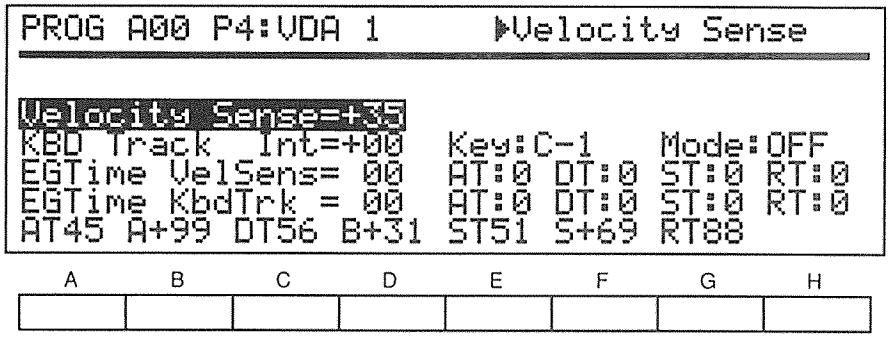


▼Ceci est le VDF pour l'oscillateur 2.
- Les détails sont les mêmes que pour Page-2 VDF1.

☆Pour sélectionner le mode DOUBLE ou le mode SINGLE, utilisez Page-0 OSC Mode.

Page -4 VDA1

P4-1 VDA1 Velocity Sense
P4-2 VDA1 KBD Tracking
P4-3 VDA1 EG Time Vel Sense
P4-4 VDA1 EG Time KBD Tracking
P4-5 VDA1 EG



P4-1 Velocity Sense

	VDA Velocity Sense	-99 à +99	La manière dont la vélocité de la touche affecte le changement de volume produit par VDA1

▼VDA Velocity Sense détermine la manière dont la vélocité de la touche affectera le volume. Pour les valeurs postives (+), les notes jouées doucement seront plus douces. Pour les valeurs négatives (-), les notes jouées fort seront plus douces. Lorsque la valeur se rapproche de +99 ou de -99, la vélocité de la touche aura un plus grand effet sur le volume.

☆En mode DOUBLE, vous pouvez obtenir un effet d'atténation croisée de vélocité en donnant aux oscillateurs 1 et 2 des réglages opposés pour VDA Velocity Sense. Ceci vous permet de réaliser des transitions entre deux sons en jouant doucement ou fort (utilisez Oscillator Copy en P9-5) et en réglant seulement le paramètre Panpot sur des valeurs différentes (A et B), vous pouvez utiliser la vélocité pour contrôler le réglage panoramique.

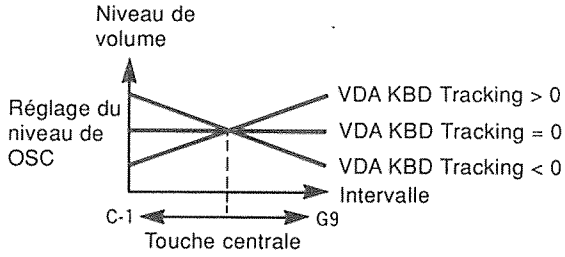
P4-2 KBD Tracking

[A]	KBD Tracking	-99 à +99	La manière dont la position sur le clavier affectera le changement de volume de VDA1.
[E] Key	Key	C-1 à G9	Lorsque KBD Tracking Mode est réglé sur LOW ou HIGH, ceci spécifie la touche à partir de laquelle la pondération du clavier commencera à prendre effet. Lorsque KBD Tracking Mode est réglé sur ALL, ceci spécifie la touche centrale autour de laquelle la pondération du clavier VDA1 prendra effet (c'est-à-dire la note qui ne sera pas affectée.
[G] Mode	KBD Tracking Mode		La plage dans laquelle la pondération du clavier est effective.
		OFF	Pas de pondération du clavier.
		LOW	La pondération du clavier est effective pour la plage de notes inférieure
		HIGH	La pondération du clavier est effective pour la plage de notes supérieure
		ALL	La pondération du clavier est effective dans la totalité de la plage de notes.

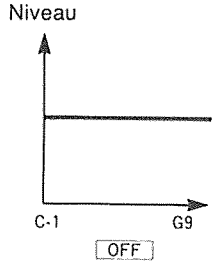
*VDA KBD Tracking détermine la manière dont le volume de VDA sera affecté par la position de la touche.

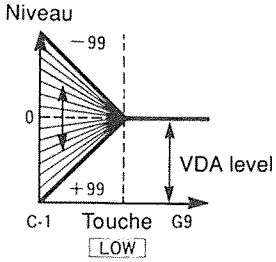
▼Avec les réglages positifs (+1 à +99) de KBD Tracking Intensity, le volume augmente à mesure que vous jouez des notes élevées. Avec les réglages négatifs (-1 à -99), le volume diminue à mesure que vous jouez des notes élevées.

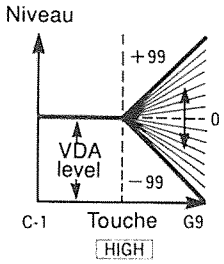
▼Lorsque KBD Tracking Mode est réglé sur LOW ou HIGH, le paramètre Key spécifie la touche à partir de laquelle la pondération du clavier commencera à prendre effet. Lorsque KBD Tracking Mode est réglé sur ALL, le paramètre Key spécifie la touche centrale autour de laquelle la pondération du clavier sera effectuée (c'est-à-dire la touche pour laquelle le volume et le temps EG ne seront pas affectés. Vous pouvez spécifier le paramètre Key à partir du clavier.

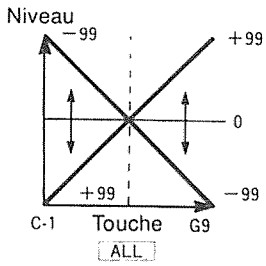


▼KBD Tracking Mode détermine la plage dans laquelle la pondération du clavier est effective. Lorsque ce paramètre est OFF, les paramètres P4-2 KBD Tracking et P4-4 EG Time KBD Track sont désactivés.



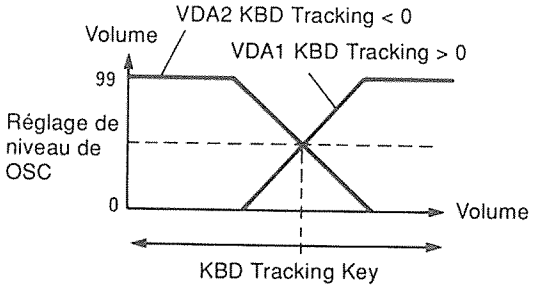




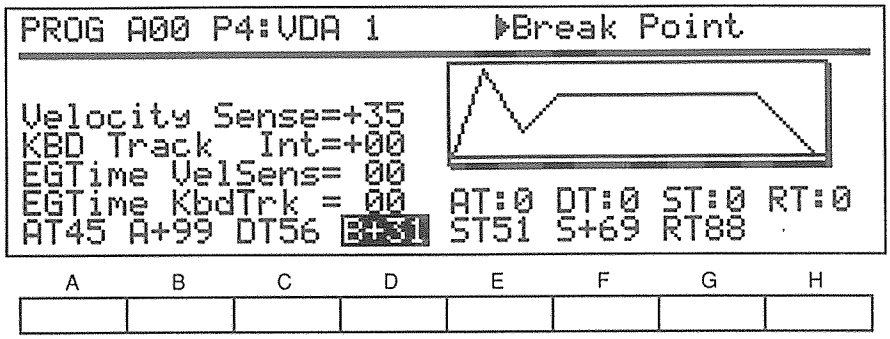


☆En mode DOUBLE, vous pouvez créer un effet d'atténuation croisée "positionnel" en spécifiant une pondération de clavier identique pour les deux oscillateurs 1 et 2 et en donnant à leur réglage des signes opposés.

- Le volume résultant après que le réglage KBD Tracking est appliqué reste dans la plage de 0 à 99.



P4-3 EG Time Velocity Sensitivity

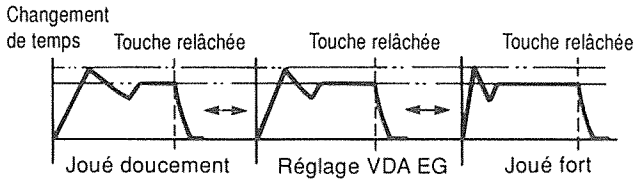


[A]	EG Time Vel. Sense	0 à 99	La manière dont la vélocité de la touche affecte le temps VDA1 EG.
[E] AT	Attack Time	-, 0, +	Ces réglages déterminent la direction dans laquelle les différents paramètres de VDA1 EG (temps d'attaque, etc.) seront affectés par la vélocité de la touche, avec l'intensité spécifiée par le paramètre EG Time Vel. Sense. (Lorsque ces paramètres sont réglés sur 0, la vélocité n'a aucun effet.)
[F] DT	Decay Time	-, 0, +	
[G] ST	Slope Time	-, 0, +	
[H] RT	Release Time	-, 0, +	

▼EG Time Vel. Sense détermine l'importance de l'effet que la vélocité de la touche aura sur la vitesse des paramètres de temps VDA EG (attaque, amortissement, pente et relâchement). Pour chaque paramètre, vous pouvez spécifier la direction du changement contrôlé par la vélocité de la touche; les paramètres réglés sur "+" auront des temps VDA EG plus courts si vous jouez plus fort et les paramètres réglés sur "-" auront des temps VDA EG plus longs si vous jouez plus fort.

☆Par exemple, si Attack Time est réglé sur "+", les notes jouées fort auront une attaque fulgurante et les notes jouées doucement auront une attaque progressive. Ceci est particulièrement effectif avec les sons de cordes.

- Lorsque tous les paramètres sont réglés sur "+":



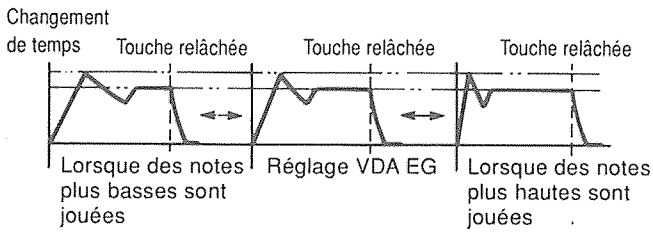
P4-4 EG Time KBD Tracking

[A]	EG Time KBD Track	0 à 99	La manière dont la position de la touche affecte le temps VDA1 EG.
[E] AT	Attack Time	-, 0, ,+	Ces réglages déterminent la direction dans laquelle les différents paramètres VDA EG (temps d'attaque, etc.) seront affectés par la position de la touche, avec l'effet spécifié par la fonction EG Time KBD Track. (Les paramètres réglés sur 0 ne sont pas affectés par la position de la touche.)
[F] DT	Decay Time	-, 0, +	
[G] ST	Slope Time	-, 0, +	
[H] RT	Release Time	-, 0, +	

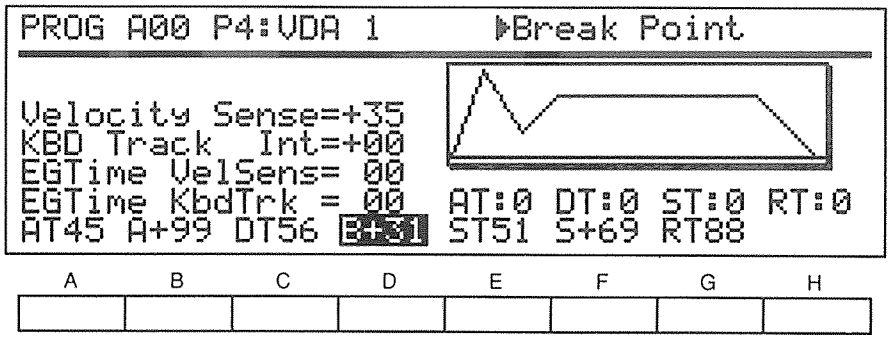
▼EG Time KBD Track détermine l'importance de l'effet de la position de la touche sur la vitesse des paramètres de temps VDA EG individuels (Attaque, amortissement, pente, relâchement). Pour chaque paramètre, vous pouvez spécifier la direction du changement contrôlé par la position de la touche; lorsque vous jouez des notes plus hautes que le réglage de P4-2 [E], les paramètres réglés sur "+" auront des temps VDA EG de plus en plus courts et les paramètres réglés sur "-" auront des temps VDA EG de plus en plus longs.

La touche spécifiée par P4-2 et le paramètre KBD Tracking Mode déterminent la plage qui est affectée.

- Lorsque tous les paramètres sont réglés sur "+":

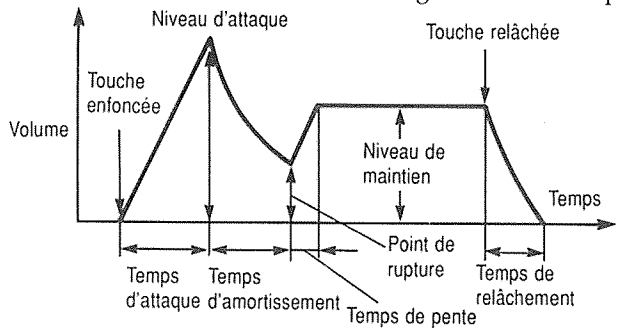


P4-5 VDA1 EG



[A] AT	Attack Time	0 à 99
[B] A	Attack Level	0 à 99
[C] DT	Decay Time	0 à 99
[D] B	Break Point	0 à 99
[E] ST	Slope Time	0 à 99
[F] S	Sustain Level	0 à 99
[G] RT	Release Time	0 à 99

Ces paramètres spécifient la forme de VDA EG pour déterminer la manière dont le volume changera dans le temps.

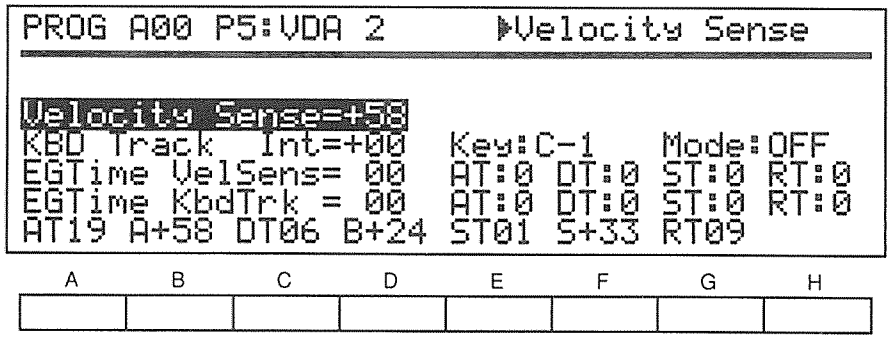


*Le VDA (amplificateur numérique variable) est la section qui modifie le volume de la forme d'onde.

▼Le VDA EG détermine la manière dont le volume change dans le temps.

Page-5 VAD2 (seulement en mode DOUBLE)

P5-1 VDA2 Velocity Sense
P5-2 VDA2 KBD Tracking
P5-3 VDA2 EG Time Vel Sense
P5-4 VDA2 EG Time KBD Tracking
P5-5 VDA2 EG



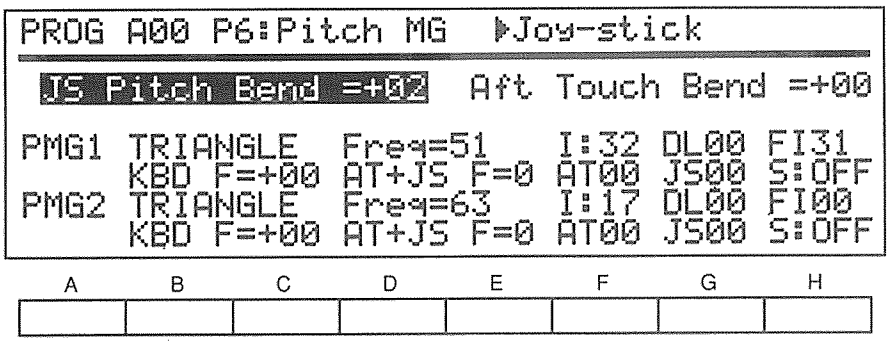
▼Ceci est le VDA pour l'oscillateur 2.
- Les détails sont les mêmes que pour Page-4 VDA1.

☆Pour sélectionner le mode DOUBLE ou le mode SINGLE, utilisez Page-0 OSC Mode.

Page-6 Pitch Modulation

P6-1 Joy Stick Pitch Bend Range/
After Touch Bend

P6-2 Pitch MG1
P6-3 Pitch MG1 Modulation
P6-4 Pitch MG2
P6-5 Pitch MG2 Modulation

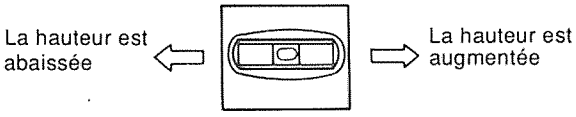


P6-1 Joy Stick Pitch Bend Range / After Touch Bend

[A]	Joy Stick Pitch Bend Range	-12 à +12	L'effet maximum que l'aftertouch aura sur la hauteur (jusqu'à +/- 1 octave)
[E]	After Touch Bend	-12 à +12	L'effet maximum que le joystick aura sur la hauteur

▼Joy Stick Pitch Bend Range spécifie le changement de hauteur maximum (en demi-tons) que produit le joystick lorsqu'il est déplacé vers la gauche ou la droite. Avec la valeur maximale de 12, la hauteur change d'une octave vers le haut ou le bas. Avec les valeurs positives, le déplacement du joystick vers la droite entraîne une augmentation de la hauteur. Les valeurs négatives ont l'effet inverse.

- Avec les valeurs positives:



▼After Touch Bend spécifie le changement de hauteur maximal (dans une plage de -12 à +12 demi-tons) qui sera produit lorsque vous exercez une pression sur une touche déjà enfoncée à fond (aftertouch).

P6-2 Pitch MG1

[B]	Waveform	TRIANGLE SAW UP SAW DOWN SQUARE RANDOM	Sélectionne la forme d'onde de modulation Triangulaire Dents de scie ascendantes Dents de scie descendantes Carrée Aléatoire
[D] Freq	Frequency	0 à 99	Vitesse de la modulation
[F] I	Intensity	0 à 99	Profondeur de la modulation
[G] DL	Delay	0 à 99	Retard entre le moment où la touche est enfoncée et celui où la modulation commence.
[H] FI	Fade In	0 à 99	Le temps entre le moment où la modulation commence et celui où elle atteint le niveau spécifié par le paramètre Intensity.

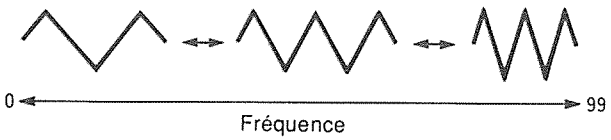
*Pitch MG (générateur de modulation de hauteur) fait varier périodiquement la hauteur (crée un vibrato). Il s'agit des paramètres Pitch MG de l'oscillateur 1.

▼Waveform sélectionne la forme d'onde du paramètre, c'est-à-dire la "forme" de la variation de l'onde.

- Triangle — Onde triangulaire (la plus souvent utilisée)
- Saw Up — Onde en dents de scie ascendantes
- Saw Down — Onde en dents de scie descendantes
- Square — Onde carrée
- Random — Onde irrégulière

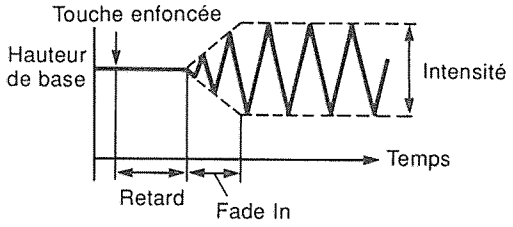
▼Frequency détermine la fréquence de modulation (la vitesse avec laquelle la hauteur varie). Un réglage de 99 entraîne la modulation la plus rapide.

- Lorsqu'une onde triangulaire est sélectionnée:



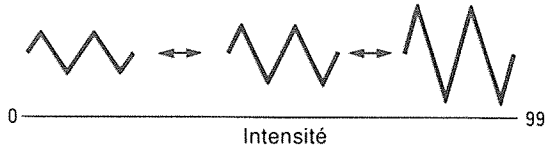
▼Delay détermine le temps de retard entre le moment où une touche est pressée et celui où la modulation commence.

▼Fade In spécifie le temps entre le moment où la modulation commence et celui où elle atteint le niveau spécifié par le paramètre Intensity.



▼Intensity détermine la profondeur de la modulation.

- Lorsqu'une onde triangulaire est sélectionnée:



P6-3 Pitch MG1 Modulation

[B] KBD F	Frequency Mod by KBD Track	-99 à +99	La manière dont KBD Track affecte la vitesse de MG.
[D] AT+ JS F	Frequency Mod by After Touch + Joy Stick	0 à 9	La manière dont l'aftertouch et le joystick affectent la vitesse de Pitch MG.
[F] AT	Intensity Mod by After Touch	0 à 99	La manière dont l'aftertouch affecte la quantité de Pitch MG.
[G] JS	Intensity Mode by Joy Stick	0 à 99	La manière dont le joystick affecte Pitch MG.
[H] S	Key Sync	OFF	La modulation s'applique à toutes les notes de la même manière.
		ON	La modulation recommence de manière indépendante pour chaque nouvelle note.

▼Lorsque + est sélectionné pour Frequency Mod by KBD Track, plus les notes jouées sont aiguës, plus la vitesse de Pitch MG est grande. Lorsque - est sélectionné, la vitesse de Pitch MG diminue lorsque les notes deviennent plus aiguës. Pitch MG n'est pas affecté lorsque la valeur 0 est sélectionnée. C4 est la touche centrale.

▼Frequency Mod by After Touch + Joy Stick spécifie l'importance de l'augmentation de vitesse de Pitch MG en réponse à l'aftertouch et au joystick.

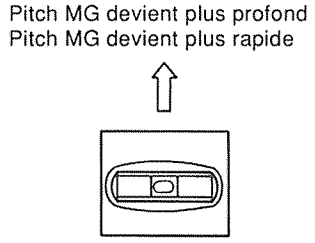
▼Plus la valeur Joy Stick est élevée, plus l'effet sur Pitch MG est important lorsque le joystick est déplacé vers l'avant.

▼Plus la valeur After Touch est élevée, plus l'effet sur Pitch MG est important lorsqu'une touche est frappée fort.

▼Si Key Sync est ON, la forme d'onde de modulation recommencera pour chaque nouvelle note jouée.

*After Touch vous permet d'affecter le son en exerçant une pression sur une touche déjà enfoncée.

*Le joystick peut être déplacé selon l'axe +Y (s'écartant de vous) pour contrôler l'effet Pitch MG.

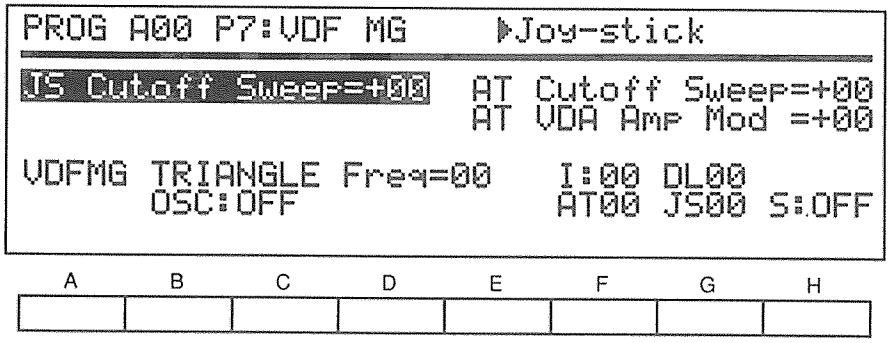


P6-4,5 Pitch MG2, Pitch MG2 Modulation (mode Double uniquement)

Ces paramètres déterminent Pitch MG pour l'oscillateur 2.

- Les détails sont les mêmes que pour P6-2,3 Pitch MG1 et Pitch MG1 Mod.

Page-7 VDF/VDA Modulation

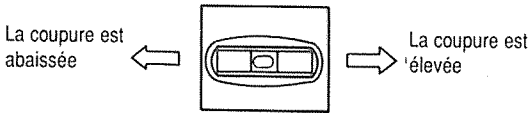


P7-1 VDF Sweep by JS, AT (VDF Sweep by Joy Stick, After Touch)

[A]	Joy Stick VDF Sweep Intensity	-99 à +99	La manière dont le joystick affectera la coupure du VDF.
[E]	After Touch VDF Cutoff	-99 à +99	La manière dont l'aftertouch affectera la coupure (timbre)

▼VDF Sweep Intensity spécifie la manière dont la coupure du VDF change lorsque le joystick est déplacé vers la gauche ou la droite. Pour des valeurs positives, le déplacement du joystick vers la droite augmente la valeur de coupure. Les valeurs négatives auront l'effet inverse.

- Pour les valeurs positive (+):



▼Pour les valeurs positives de After Touch VDF Cutoff, une pression sur le clavier augmente la valeur de coupure (le son devient plus brillant). Les valeurs négatives ont l'effet opposé.

P7-2 VDA Amp Mod by After Touch

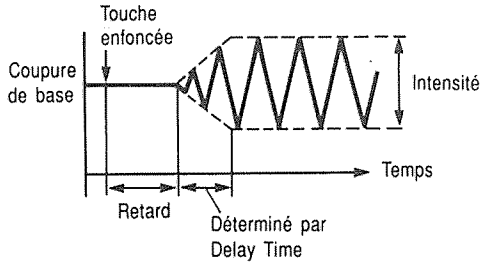
[E]	After Touch VDA Amplitude	-99 à +99	La manière dont l'aftertouch affecte le volume.

▼Lorsque la valeur de After Touch VDA Amplitude est positive, une pression sur le clavier augmente le volume. Les valeurs négatives ont l'effet opposé.

P7-3 VDF MG

[B]	Waveform		Sélectionne la forme d'onde de modulation.
		TRIANGLE	Onde triangulaire
		SAW UP	Onde en dents de scie ascendantes
		SAW DOWN	Onde en dents de scie descendantes
		SQUARE	Onde carrée
		RANDOM	Aléatoire
[D] Freq	Frequency	0 à 99	Vitesse de la modulation
[F] I	Intensity	0 à 99	L'intensité de la modulation
[G] DL	Delay	0 à 99	Le temps entre le moment où une touche est pressée et celui où la modulation commence.

▼VDF MG (modulation de VDF) crée une variation périodique de la fréquence de coupure, ce qui produit un effet "wah-wah".
- Les détails sont les mêmes que pour Pitch MG, mais il n'y a pas de paramètre Fade In. (Le temps Fade In dépend du temps Delay).



P7-4 VDF MG Modulation

[B] OSC	OSC Select	OFF	Pas d'effet de modulation
		OSC1	La modulation n'affecte que VDF1
		OSC2	La modulation n'affecte que VDF2
		BOTH	La modulation affecte à la fois VDF1 et VDF2.
[F] AT	Intensity Mod by After Touch	0 à 99	La manière dont l'aftertouch affecte VDF MG.
[G] JS	Intensity Mod by Joy Stick	0 à 99	La manière dont le joy stick affecte VDF MG.
[H] S	Key Sync	OFF	La modulation s'applique à toutes les touches de la même manière.
		ON	La modulation est re-déclenchée chaque fois qu'une touche est enfoncée.

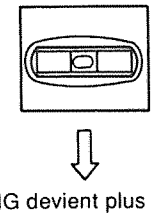
▼Etant donné que VDF MG est commun à VDF1 et VDF2, OSC Select spécifie le VDF auquel le MG sera appliqué.

▼Lorsque la valeur de MG Int by AT est élevée, l'aftertouch augmente l'effet du VDF. Lorsque la valeur est 0, il n'y a pas de changement.

▼Lorsque la valeur de MG Int by Joy Stick est élevée, le déplacement du joystick vers vous approfondit l'effet de VDF MG.

▼Si Key Sync est ON, la forme d'onde de modulation sera re-déclenchée chaque fois qu'une touche est pressée.
- Les détails sont les mêmes que pour P6-3 Key Sync.

*La profondeur de VDF Cutoff MG est contrôlée par la direction -Y du joystick (c'est-à-dire en tirant le joystick vers vous).



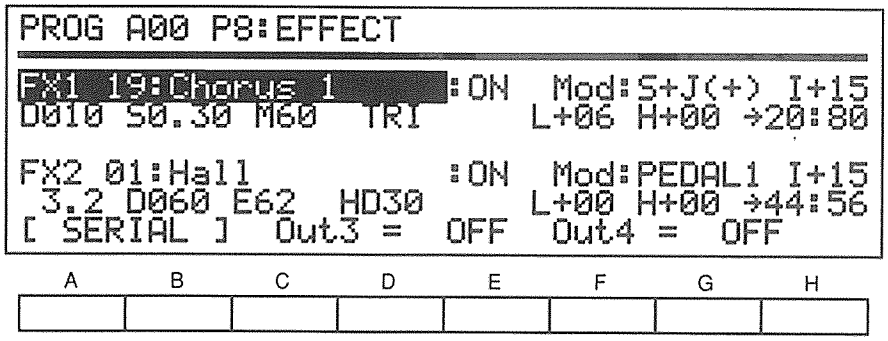
VDF MG devient plus profond

Page-8 Effets

Pour des informations plus détaillées sur les paramètres suivants, veuillez vous reporter à "Paramètres d'effets" (p.49).

P8-1 Effect 1 Type,Dynamic Mod
P8-2 Effect 1 Parameter

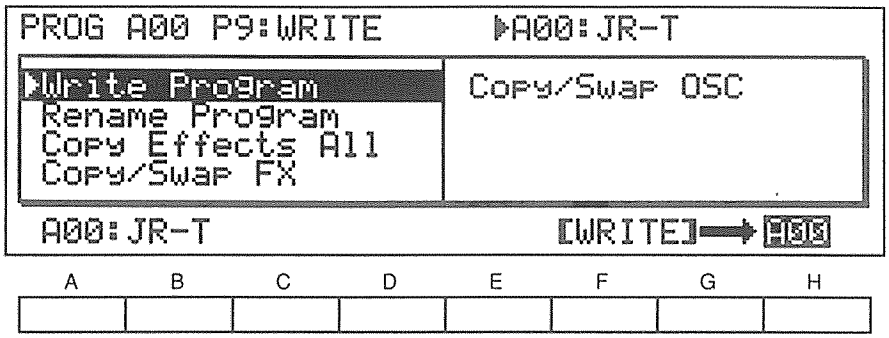
P8-3 Effect 2 Type,Dynamic Mod
P8-4 Effect 2 Parameter
P8-5 Effect Placement



- Les réglages d'effets effectués ici ne s'appliquent qu'au Programme pour lequel ils sont effectués.
- En mode Programme, la sortie Pan (A-D) de l'oscillateur est envoyée aux unités d'effet.

*Si une touche du curseur [A] - [H] est maintenue lorsque la touche EDIT PROG est pressée en mode COMBINATION ou EDIT COMBINATION, les réglages du mode COMBINATION seront conservés en mode EDIT PROGRAM. En conséquence, cette page ne sera pas sélectionnée.

P-9 Write/Copy



P9-1 Write

[F]		[WRITE]	Exécute l'opération d'écriture.
[H]		A00 à B99, C00 à D99	Le numéro de Programme à écrire.

▼Cette opération sert à écrire un Programme édité dans la mémoire interne ou sur une carte RAM.

■Sur le modèle 01/W, pour écrire (sauvegarder) un Programme sur disquette, utilisez l'opération du mode DISK. Celle-ci sauvegarde les 200 programmes internes sur disquette.

(1) Sélectionnez le numéro de Programme pour la destination d'écriture (touche du curseur [H]). Le nom du Programme de la destination d'écriture sera affiché dans le coin supérieur droit.

(2) Appuyez sur [WRITE] (touche du curseur [F]).

(3) L'affichage indique "Are you sure?". Si vous êtes sûr de vouloir enregistrer les données en mémoire, appuyez sur [YES] (touche du curseur [E]).
- N'oubliez pas que les données qui se trouvaient déjà dans cette mémoire seront effacées.
- Pour quitter sans enregistrer les données, appuyez sur [NO] (touche du curseur [G]).
- L'enregistrement de données n'est pas possible si la fonction Program Memory Protect a été activée (pour la désactiver, passez en mode Global).

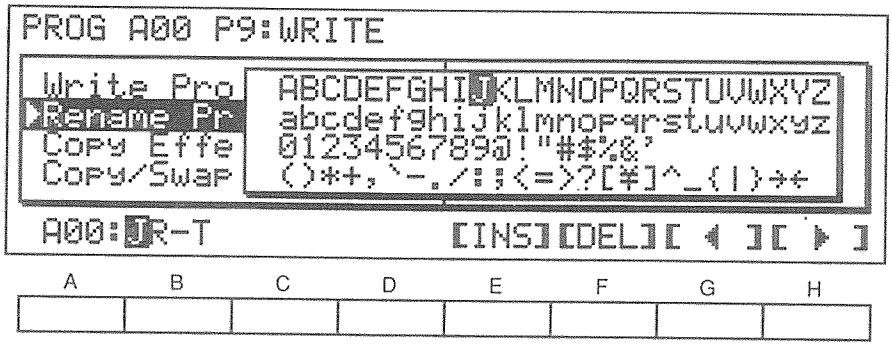
(4) Lorsque l'écriture est terminée, l'affichage indique "Write Completed".
- Appuyez sur une touche du curseur ([A] à [H]) pour retourner à l'affichage à partir duquel vous avez commencé la procédure.

☆Si vous enregistrez un Programme de percussions dans une banque différente en mode Oscillator, le Drum Kit utilisé changera pour correspondre à celui de la banque de destination. N'oubliez pas de le copier également.

☆Pour copier un Programme de la mémoire interne sous un autre numéro de Programme, sélectionnez le Programme source en mode PROGRAM et utilisez cette fonction d'écriture pour l'écrire sous le numéro de mémoire de destination.

☆Appuyez sur la touche REC/WRITE si vous voulez écrire les données dans le Programme actuellement sélectionné. L'enregitrement peut être fait sans passer à cette page.

P9-2 Rename



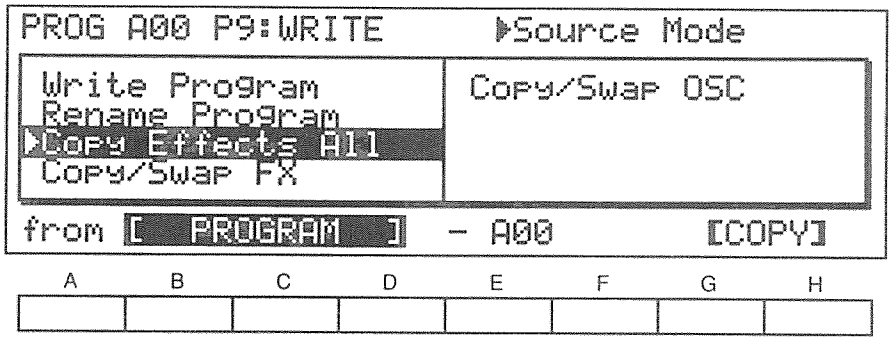
[E]		[INS]	Insère un caractère à la position du curseur.
[F]		[DEL]	Efface un caractère à la position du curseur.
[G]		[◀]	Déplace le curseur vers la gauche.
[H]		[▶]	Déplace le curseur vers la droite.

▼Utilisez cette fonction pour modifier le nom du Programme.

▼Utilisez [◀] (touche du curseur [G], [▶] (touche du curseur [H]), [INS] (touche du curseur [E], [DEL] (touche du curseur [F]), la commande linéaire VALUE et les touches △ / ▽ pour modifier le nom du Programme. Une pression sur [INS] insère une copie du caractère à la position du curseur à droite de la position du curseur. Une pression sur [DEL] efface le caractère à la position du curseur.

- Un nom de Programme peut être composé de 10 caractères ou symboles max.

P9-3 Copy Effects All



[B]	Source Mode	PROGRAM COMBINATION SONG	Copie à partir d'un Programme. Copie à partir d'une Combinaison. Copie à partir d'un Morceau.
[E]	Source Number	A00 à B9/C00 à D99 A00 à B99/C00 à D99 0 à 9/C0 à D9	Le numéro de Programme à copier Le numéro de Combinaison à copier Le numéro de Morceau à copier.
[G]		[COPY]	Exécute la copie.

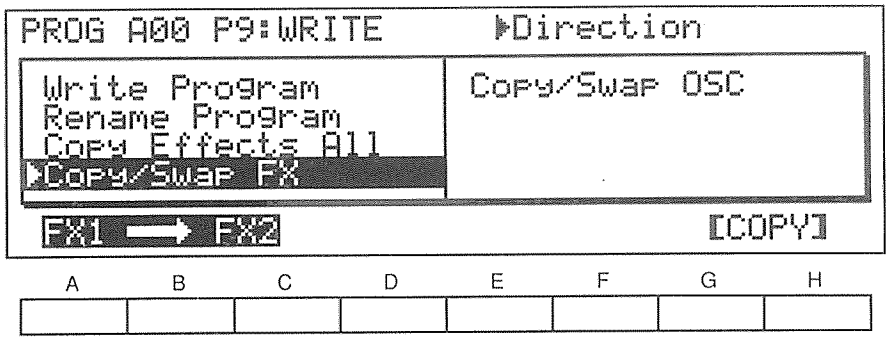
■Cette opération copie seulement les paramètres d'effets d'une Combinaison, d'un Programme ou d'un Morceau.
- Les données seront copiées dans le Programme en cours d'édition.

(1) Sélectionnez le type de données ([B]) à partir duquel vous voulez copier les paramètres d'effets.

(2) Sélectionez le numéro de mémoire ([E]) à partir duquel vous voulez copier les paramètres d'effets.
Si vous copiez les paramètres d'effets à partir d'un Programme, sélectionnez le numéro de Programme. Si vous les copiez à partir d'une Combinaison, sélectionnez le numéro de Combinaison. Si vous les copiez à partir d'un Morceau, sélectionnez le numéro de Morceau.

(3) Appuyez sur [COPY] ([G] pour copier les paramètres d'effets de la mémoire sélectionnée.

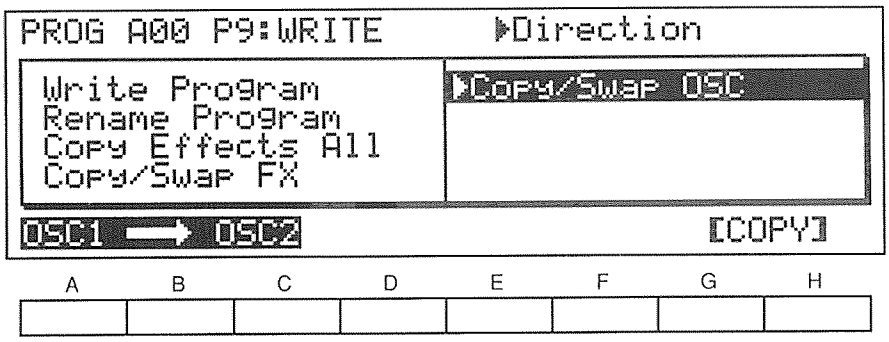
P9-4 Copy/Swap FX



[A]		FX1 → FX2 FX1 ← FX2 FX1 ↔ FX2	Copie les réglages de FX1 sur FX2. Copie les réglages de FX2 sur FX1. Echange les réglages de FX1 et FX2.
[G]		[COPY]	Exécute l'opération de copie/échange.

■Cette opération copie (ou échange) les valeurs de paramètre entre l'effet 1 et l'effet 2.

P9-5 Copy/Swap OSC



[A]		OSC1 → OSC2 OSC1 ← OSC2 OSC1 ↔ OSC2	Copie les réglages de OSC1 sur OSC2. Copie les réglages de OSC2 sur OSC1. Echange les réglages de OSC1 et OSC2.
[G]		[COPY]	Exécute l'opération de copie/échange.

■Cette opération copie (ou échange) les paramètres d'oscillateur (OSC, Emphasis, WS, VDF, VDA, Pitch MG, VDF MG Destination) entre les oscillateurs.

*Veuillez remarque que Multisound et Octave ne sont pas copiés.

3. PARAMÈTRES D'EFFETS

La 01/WFD - 01/W possède deux systèmes d'unités multi-effets numériques stéréo. Chaque unité d'effets peut produire une grande variété d'effets tels que reverb, delay, chorus, flanger, phase shifter, distortion et exciter. Les paramètres des effets peuvent être modifiés pour éditer les effets jusque dans les moindres détails.
Des réglages d'effets peuvent être effectués séparément en tant que paramètres de Programme, paramètres de Combinaison et paramètres de Morceau pour vous permettre d'utiliser la configuration d'effets la plus appropriée pour chaque situation.

- Lorsque vous jouez des Programmes, chaque son peut avoir ses propres réglages d'effet, de sorte que vous pouvez utiliser les effets en tant que composantes du processus de création de son.
- Lorsque vous jouez des Programmes de Drum Kit, des Combinaisons ou lorsque vous utilisez le séquenceur, il est aussi possible d'appliquer des effets à des sons spécifiques.

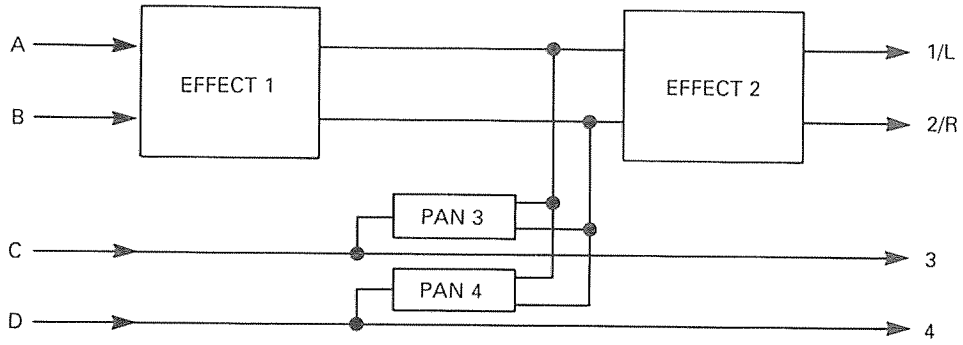
Vous pouvez éditer les paramètres d'effets en mode EDIT PROGRAM, en mode EDIT COMBINATION et en mode SEQUENCER. (Les paramètres d'édition sont les mêmes.)

La section des effets a quatre entrées (A, B, C, D), quatre sorties (1/L, 2/R, 3, 4), deux unités d'effets et deux réglages panoramiques (PAN 3,4). Les deux effets peuvent être connectés en série ou en parallèle. (Dans la 01/WFD - 01/W, tout le cheminement et le traitement du signal se fait en format numérique et le signal n'est convertit de numérique en analogique qu'après être passé par la section des effets.)

Modulation dynamique
Les paramètres d'effets (tels que Dry:effect balance, Modulation Speed, etc.) peuvent être contrôlés en temps réel en utilisant le joy stick, l'aftertouch ou d'autres contrôleurs pour une gamme d'expression musicale encore plus vaste.
Les réglages de modulation dynamique peuvent être effectués indépendamment pour chacun des deux systèmes d'effets (la source de contrôle et la sensibilité). Cependant, les paramètres peuvent être contrôlés pour chaque effet et une flèche "→" est affichée à gauche du paramètre.

PLACEMENT DES EFFETS

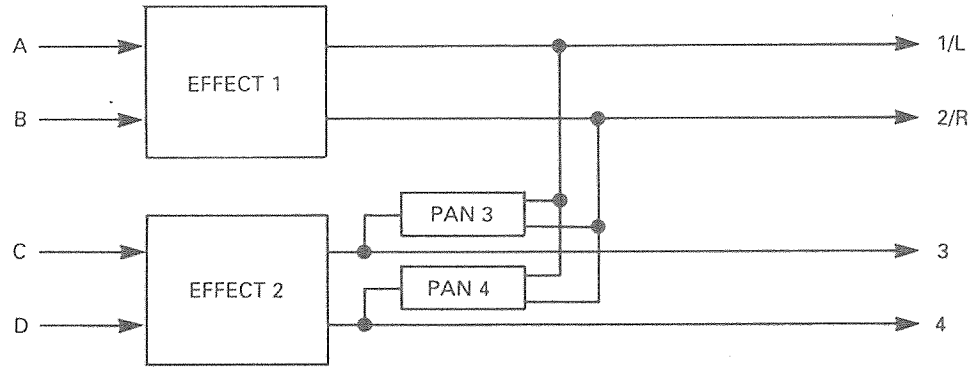
Placement = Série



En mode série, deux effets 1 et 2 sont appliqués aux entrées A et B et le son est sorti par 1/L et 2/R. Les sorties 3 et 4 sortent les signaux directement par C et D. Il est également possible de mixer le signal d'entrée de C et D dans les deux entrées de l'effet 2.

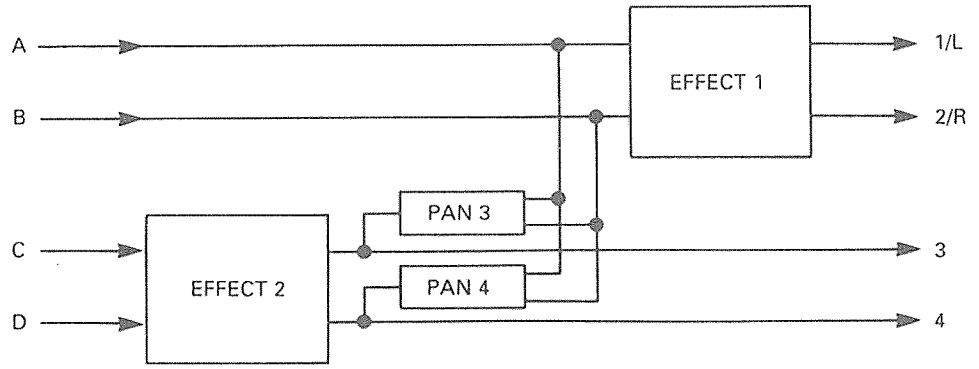
☆Par exemple, en utilisant les entrées C et D, vous pouvez éviter d'appliquer l'effet 1 à un son spécifique ou appliquer l'effet 1 uniquement à un son spécifique, puis appliquer l'effet 2 à tous les sons.

Placement = Parallèle



En mode Parallèle, des effets séparés sont appliqués aux entrées A et B et aux entrées C et D et la sortie est envoyée respectivement par 1/L et 2/R et 3 et 4. Il est également possible de mixer la sortie de 3 et 4 dans la sortie de 1/L et 2/R.

Placement = Parallèle 2



L'effet 1 est appliqué à l'entrée de A et B.
L'effet 2 est appliqué à l'entrée de C et D et ces données peuvent être partagées par l'effet 1.

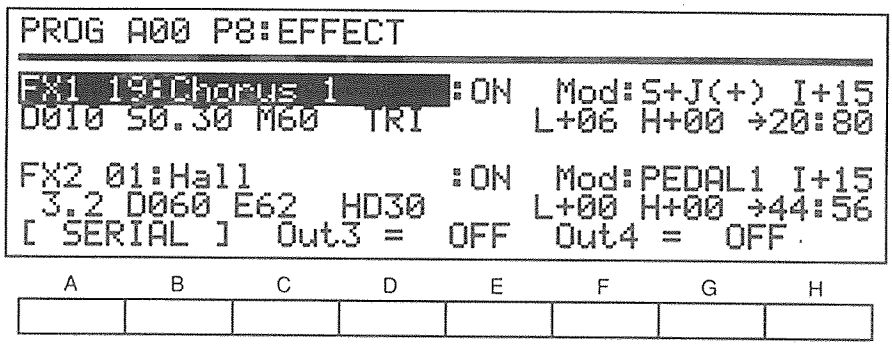
☆Les réglages Out 3 Pan et Out 4 Pan peuvent être utilisés des manières suivantes:
- Lorsque différents sons sont entrés par C et D, vous pouvez créer un mixage stéréo en utilisant Out 3 Pan et Out 4 Pan pour positionner ces sons dans le champ stéréo.
- Il y a deux types d'effets: des effets de type stéréo (1 à 37) et des effets dans lesquels chaque voie a un effet différent (38 à 47).
- L'entrée par A - D est déterminée par les réglages panoramiques pour les paramètres d'oscillateur, les paramètres de timbre et les paramètres de piste des modes EDIT PROGRAM, EDIT COMBINATION et SEQUENCER, respectivement.

☆Si des effets de type stéréo ont été sélectionnés pour les unités d'effets 1/2, lorsque le placement est Parallèle, vous pouvez régler la sortie 3 Pan sur L et la sortie 4 Pan sur R pour envoyer les sorties des effets 1 et 2 en tant que mixage stéréo.

☆Si vous utilisez un mixeur ou un effet externe, il est aussi possible de régler la sortie 3 Pan et la sortie 4 Pan sur "OFF" et d'utiliser les sorties 3/4 comme des sorties séparées.

*Vous pouvez contrôler la sortie de 1/L et 2/R seulement avec un casque d'écoute. Donc, le son entré par C et D ne peut pas être contrôlé lorsque la sortie 3 Pan et la sortie 4 Pan sont réglées sur OFF.

Page 8 Effect



P8-1 Effect 1

[A]	Effect Type	00 01 à 47	Aucun effet sélectionné Sélectionne le type d'effet.
[E]	Switch	OFF, ON	Active ou désactive l'effet.
[F] Mod	Dynamic Modulation Source		Source de contrôle de la modulation dynamique
		NONE	Non utilisé
		JS(+Y)	Joystick (+Y)
		JS(-Y)	Joystick (-Y)
		AFTT	After Touch
		PEDAL 1	Pédale 1
		PEDAL 2	Pédale 2
		VDA EG	VDA EG
		SLIDER	Commande linéaire VALUE
		S + J (+)	Joystick (+Y)
		S + J (-)	Joystick (-Y)
		S + AFTT	After Touch
		S + PDL1	Pédale 1
		S + PDL2	Pédale 2
		S + VDA	VDA EG
[H] I	Dynamic Modulation Intensity	-15 à +15	Spécifie la profondeur de la modulation dynamique de l'effet.

- Lorsque vous sélectionnez le type d'effet, les paramètres de l'effet sont ramenés à leurs valeurs initiales.
- Si vous sélectionnez le type d'effet 24: Symphonic Ensemble, il ne sera pas possible de sélectionner les effets suivants en même temps.

19 - 23	CHORUS
24	SYMPHONIC ENSEMBLE
25 - 27	FLANGER
32,33	PHASER
34	ROTARY SPEAKER
35,36	TREMOLO
38,39	CHORUS, FLANGER-DELAY
42	DELAY/CHORUS
43	DELAY/FLANGER
46	DELAY/PHASER
47	DELAY/ROTARY SPEAKER

- Si le commutateur au pied a été assigné à effet ON/OFF, l'effet sera alternativement activé et désactivé à chaque pression sur le commutateur au pied. [E] SWITCH affiche et règle ce statut. Egalement, la fonction de changement de commande vous permet d'utiliser un séquenceur MIDI pour activer ou désactiver les commandes No 91 (Effet 1) et No 92 (Effet 2).
- Lorsque vous sélectionnez un Programme, une Combinaison ou un Morceau, le statut On/Off est réglé comme spécifié par les réglages d'effet dans ce mode.

☆Pour tous les effets autres que Delay (13 - 14), Chorus (19 - 20), Exciter (28) et Tremolo (35 - 36), les réglages d'égaliseur (LOW EQ et HIGH EQ) sont valides même lorsque le réglage ON/OFF de l'effet est sur OFF. Lors de l'édition d'un son, vous pouvez désactiver tous les effets (y compris l'égaliseur) en réglant le type d'effet sur "No effect".

- Si l'effet sélectionné a un paramètre qui peut être contrôlé par la modulation dynamique (ce qui est indiqué par"→" à gauche), vous pouvez spécifier la source de modulation dynamique [F] et l'intensité [H] pour contrôler ce paramètre en temps réel.
- Le symbole "→" n'est pas affiché pour les effets Rotary Speaker (34) et Delay/Rotary (47), mais la commutation entre lent et rapide peut être faite.
- "SLIDER", "S + J (+)", etc. pour la source de modulation dynamique indique la commande linéaire VALUE. Si vous n'utilisez pas l'éditeur de Performance en mode PROGRAM ou COMBINATION, vous pouvez utiliser la modulation dynamique avec la commande linéaire VALUE

" >FX1" ou " >FX2" est affiché à droite du nom du Programme ou de la Combinaison.

- "VDA EG" pour la modulation dynamique a 32 voix pour chaque VDA EG.
- Lorsqu'un commutateur au pied doit être utilisé comme source de modulation dynamique, assignez le commutateur sur "Effect Control" en mode GLOBAL.
- Lorsqu'une pédale est utilisée pour contrôler la modulation dynamique, réglez la fonction de cette pédale sur EFFECT CONTROL en mode GLOBAL. Egalement, EFFECT CONTROLS 1 et 2 (Bn, OC, vv ou Bn, OD, vv) transmis via MIDI correspondent aux pédales 1 et 2 (pendant le fonctionnement en mode GLOBAL).

P8-2 Effect 1 Parameter

▼Il s'agit des paramètres pour l'effet 1.
- Les paramètres dépendront du type d'effet. Veuillez vous reporter aux explications de chaque type d'effet.

P8-3 Effect 2

▼Ceci sélectionne le type d'effet pour l'unité d'effets 2.
- Les détails sont les mêmes que pour l'unité d'effets 1.

P8-4 Effect 2 Parameter

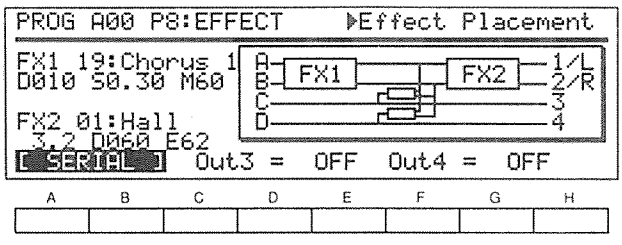
▼Il s'agit des paramètres pour l'effet 2.
- Les détails sont les mêmes que pour l'unité d'effets 1.

P8-5 Effect Placement

[A]	Effect Placement	SERIAL PARALLEL PARALLEL 2	Spécifie la manière dont les unités d'effets sont connectées. Série Parallèle Parallèle 2
[C]	Out3 Panpot	OFF L, 99:1 à 1:99, R	Le son de la sortie 3 n'est pas envoyé par L ou R Réglage panoramique de la sortie 3 (équilibre gauche/droite)
[F]	Out4 Panpot	OFF L, 99:1 à 1:99, R	Le son de la sortie 4 n'est pas envoyé par L ou R Réglage panoramique de la sortie 4 (équilibre gauche/droite)

▼Ces paramètres déterminent le placement de l'effet et la répartition panoramique des sorties 3 et 4.

- Durant l'édition des paramètres Effect Placement, Out3 Panpot ou Out4 Panpot, les connexions d'effets sont affichées graphiquement.



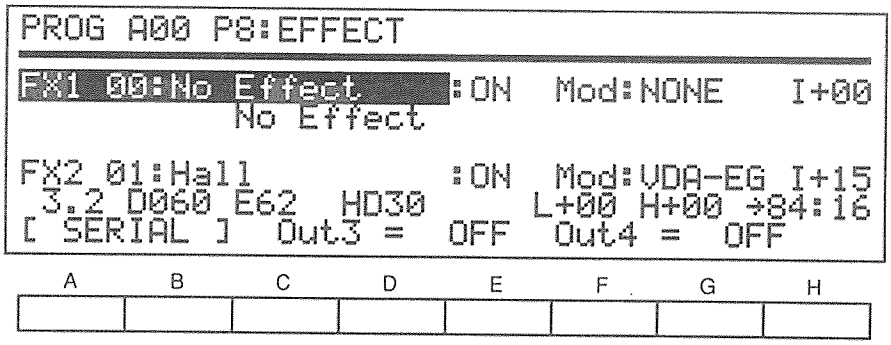
- Pour annuler l'affichage graphique, déplacez le curseur sur une autre ligne.

NO EFFECT

0. NO EFFECT

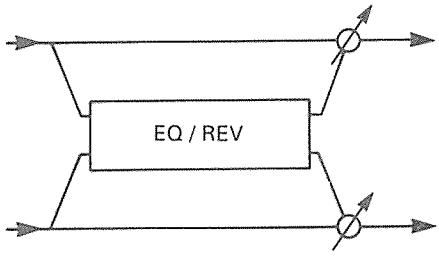
Lorsqu'aucun effet ne doit être utilisé, sélectionnez "NO EFFECT".

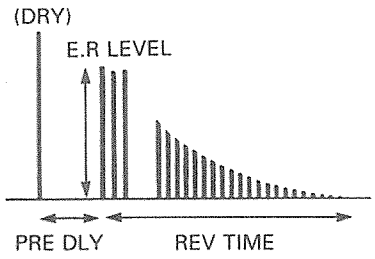
☆Si l'un des effets Delay (13-14), Chorus (19-20), Exciter (28) ou Tremolo (35-36) est sélectionné, les réglages d'égalisation (EQ LOW et EQ HIGH) seront utilisés même si Effect Switch est réglé sur OFF. Si vous voulez désactiver tous les effets y compris l'égaliseur, sélectionnez "NO EFFECT".



REVERB

Cet effet simule la réverbération acoustique d'une salle, ce qui confère de l'ambiance au son.





1. HALL
L'ambiance acoustique naturelle d'une salle de concert.

2. ENSEMBLE HALL
Une ambiance acoustique convenant particulièrement aux ensembles d'instruments à cordes ou aux cuivres.

3. CONCERT HALL
L'ambiance acoustique d'une grande salle de concert avec accentuation des réflexions primaires.

4. ROOM
L'ambiance acoustique d'une petite salle.

5. LARGE ROOM
Cet effet est une réverbération de type ROOM avec densité accentuée. Avec un réglage Reverb Time d'environ 0,5 sec., le résultat sera semblable à celui d'un effet Gate.

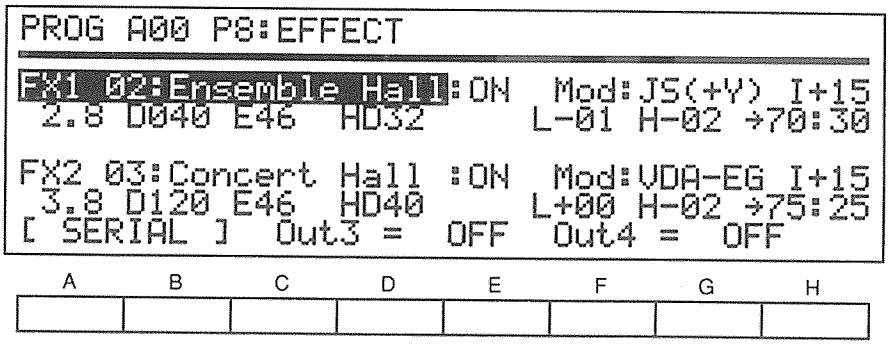
6. LIVE STAGE
L'ambiance acoustique d'une salle relativement spacieuse.

7. WET PLATE
Simulation d'un appareil de réverbération à plaques utilisé de manière outrancière.

8. DRY PLATE
Simulation d'un appareil de réverbération à plaques utilisé de manière modérée.

9. SPRING REVERB

Simulation d'un appareil de réverbération à ressorts.

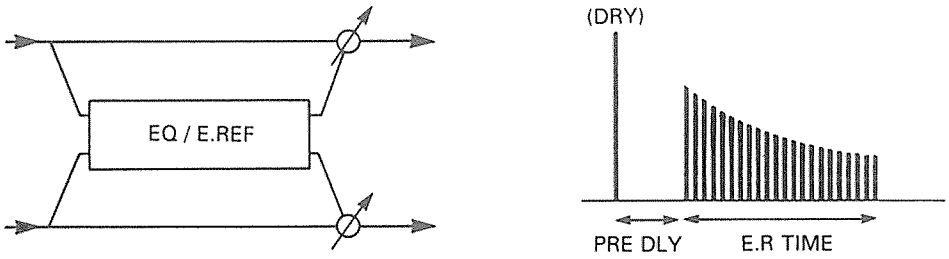


[A]	Reverb Time	0,2 à 9,9 [sec] (type HALL) 0,2 à 4,9 [sec] (type ROOM) 00 à 99 (type PLATE)	Le temps mis par la réverbération pour s'estomper.
[B] D	Pre Delay	0 à 200 [ms]	Le retard entre le son direct et les réflexions initiales.
[C] E	E.R. Level	0 à 99 (type HALL/ROOM) 1 à 10 (type PLATE)	Le niveau des réflexions primaires.
[D] HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences s'estompent rapidement.
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'accentuation ou de l'étouffement des basses fréquences.
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'accentuation ou de l'étouffement des hautes fréquences.
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité.

Pour les effets 1 à 9, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

EARLY REFLECTION

Les effets Early Reflection créent les réflexions primaires qui constituent un élément important pour déterminer les qualités d'un environnement acoustique. En donnant différentes valeurs au paramètre Early Reflection Time, vous pouvez créer une variété d'effets tels que l'épaississement du son ou la production d'un écho.



10. EARLY REFLECTION I

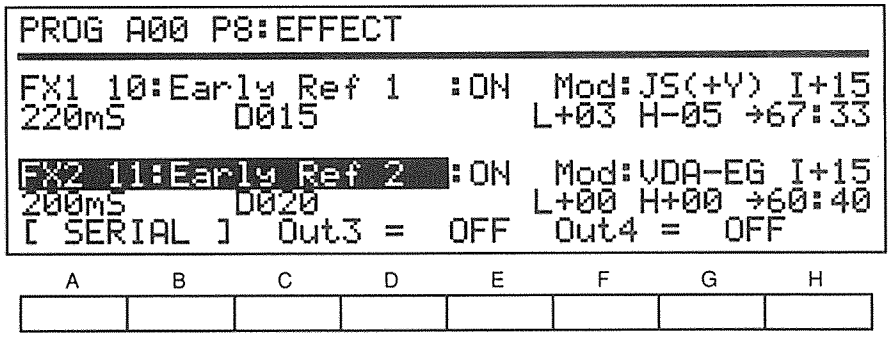
Cet effet accentue les basses fréquences. Il est utile avec les sons contenus par un "Gate" comme les percussions.

11. EARLY REFLECTION II

Le niveau de réflexions primaires produit par cet effet change dans le temps de manière différente que pour l'effet 10, Early Reflection I, ce qui donne un caractère différent.

12. EARLY REFLECTION III

Cet effet crée des réflexions primaires avec une enveloppe opposée à celle de Early Reflection I et Early Reflection II. Utilisé avec les sons dont l'attaque est forte, tels que les cymbales, il permet de créer des effets de bandes passées à l'envers.



[A]	E.R. Time	100 à 800 [ms]	La durée des réflexions primaires (par incrément de 10 ms).
[C] D	Pre Delay	0 à 200 [ms]	Le retard entre le son direct et les réflexions initiales.
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de l'atténuation des basses fréquences.
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de l'atténuation des hautes fréquences.
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité.

Pour les effets 10 à 12, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

STEREO DELAY

Ces effets créent des motifs de retard stéréo pour lesquels vous pouvez fixer les temps de retard gauche et droit indépendamment. En utilisant les réglages High Damp appropriés, vous pouvez faire s'estomper les retards répétés de manière naturelle.

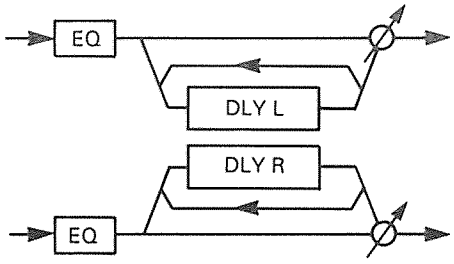
13. STEREO DELAY

Ce retard stéréo a deux voies de retard avec feedback. Les temps de retard sont les mêmes pour les deux voies.

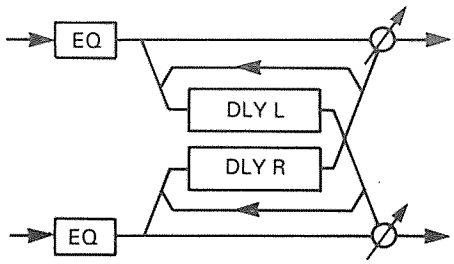
14. CROSS DELAY

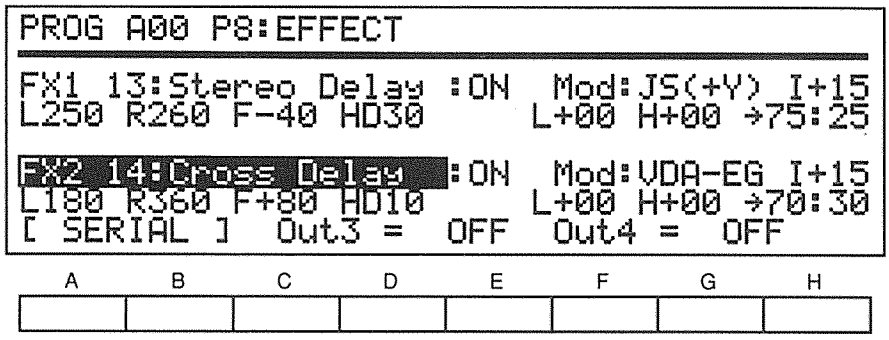
Ce retard stéréo a deux voies de retard avec feedback d'une voie à l'autre, pour faire en sorte que le son se déplace entre la gauche et la droite.

• STEREO DELAY



• CROSS DELAY





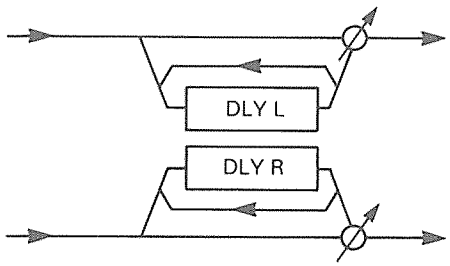
[A] L	Delay Time Left	0 à 500 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité sur la voie gauche (A ou C).
[B] R	Delay Time Right	0 à 500 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité sur la voie droite (B ou D).
[C] F	Feed back	-99 à +99 [%]	L'importance du feedback (les valeurs négatives inversent la phase).
[D] HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences s'estompent rapidement.
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de l'atténuation appliquée aux basses fréquences.
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de l'atténation appliquée aux hautes fréquences.
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité.

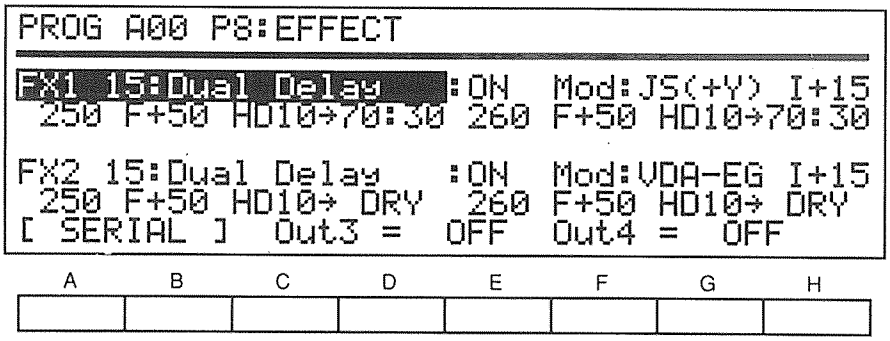
Pour les effets 13 et 14, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler DRY:FX Balance.

DUAL MONO DELAY

15. DUAL MONO DELAY

Cet effet produit deux retards mono indépendants.



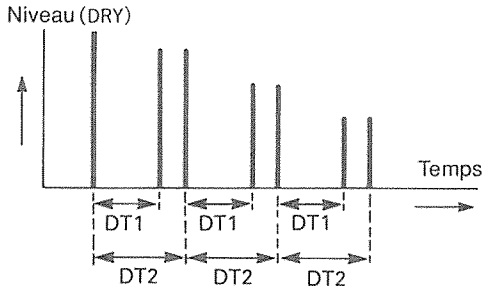


[A]	Delay Time L	0 à 500 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité de la voie gauche.
[B] F	Feedback L	-99 à +99 [%]	L'intensité du feedback pour la voie gauche (les valeurs négatives inversent la phase).
[C] HD	High Damp L	0 à 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompement des hautes fréquences est rapide.
[D]	DRY:FX Balance L	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité pour la voie gauche.
[E]	Delay Time R	0 à 500 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité de la voie droite.
[F] F	Feedback R	-99 à +99 [%]	L'intensité du feedback pour la voie droite (les valeurs négatives inversent la phase).
[G] HD	High Damp R	0 à 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompement des hautes fréquences est rapide.
[H]	DRY:FX Balance R	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité pour la voie droite.

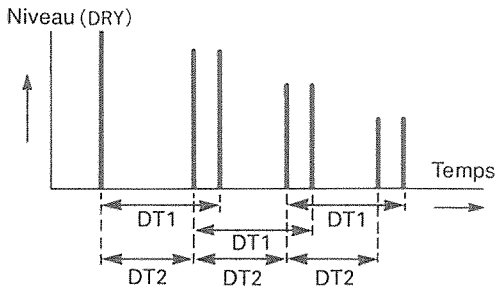
Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

MULTI TAP DELAY

Dans cet effet, un égaliseur est appliqué à chaque entrée d'effet, puis le signal est envoyé à deux retards indépendants connectés en série. La sortie du second retard est renvoyée à l'entrée.



Lorsque DT1 < DT2



Lorsque DT1 > DT2

16. MULTI TAP DELAY I

Ceci est un retard à répétitions multiples sur deux voies.

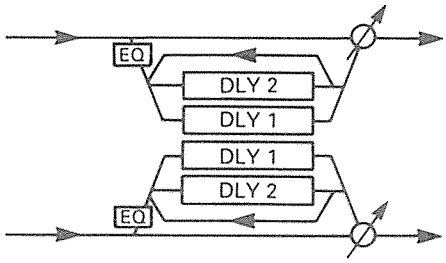
17. MULTI TAP DELAY II

Ceci est un retard à répétitions multiples sur deux voies avec panoramique croisé.

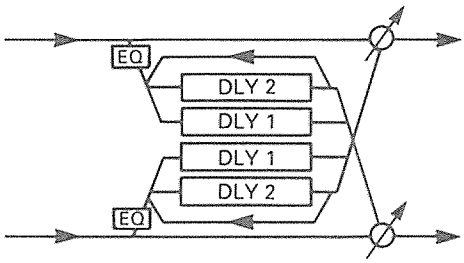
18. MULTI TAP DELAY III

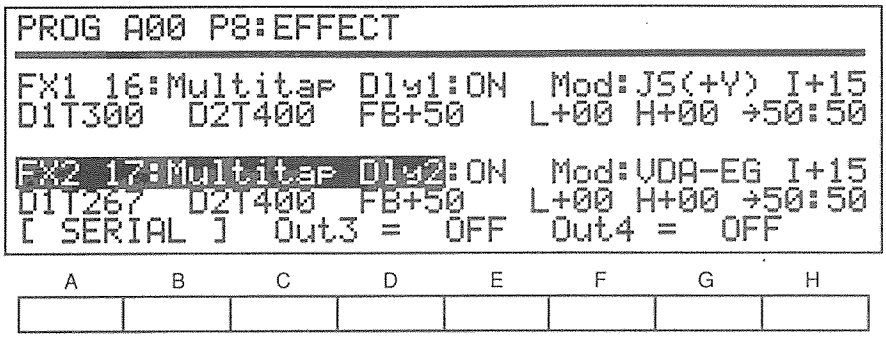
Ceci est un retard à répétitions multiples sur deux voies avec feedback croisé.

- MULTI TAP DELAY I, II



- MULTI TAP DELAY III





[A] D1T	Delay Time 1	0 à 500 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité par l'effet.
[C] D2T	Delay Time 2	0 à 500 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité par l'effet.
[D] FB	Feedback	-99 à +99	L'importance du feedback (les valeurs négatives inversent la phase).
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure pour les basses fréquences.
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure pour les hautes fréquences.
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité.

Pour les effets 16, 17 et 18, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

CHORUS

Il s'agit d'effets de type stéréo qui utilisent deux unités de chorus et servent essentiellement à donner de l'espace et de la profondeur à n'importe quel type de son (piano, cordes, cuivres, etc.)

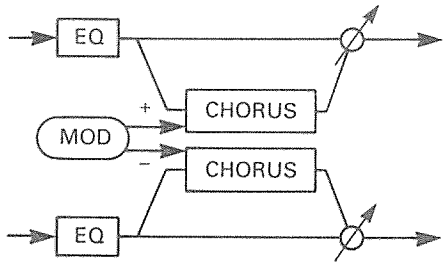
19. STEREO CHORUS I

Etant donné que les deux unités de chorus appliquent une modulation à phase opposée, le son semble trembler et se déplacer dans le champs stéréo.

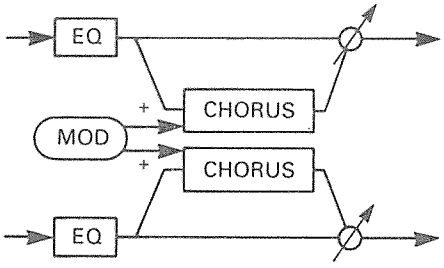
20. STEREO CHORUS II

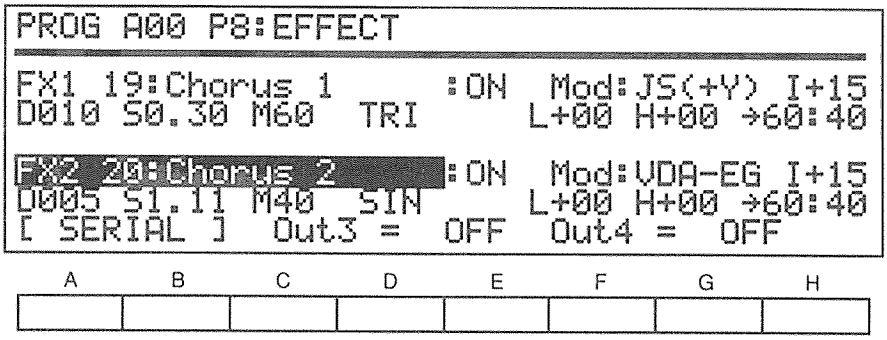
Les deux unités de chorus appliquent une modulation avec la même phase.

• STEREO CHORUS I



• STEREO CHORUS II





[A] D	Delay Time	0 à 200 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité par l'effet.
[B] S	Mod Speed	0,03 à 30 [Hz]	La vitesse (fréquence) de la modulation.
[C] M	Mod Depth	0 à 99	La profondeur de la modulation
[D]	Mod Waveform	SIN (sinusoïde) TRI (triangle)	Sélectionne la forme d'onde de modulation.
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure pour les basses fréquences.
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure pour les hautes fréquences.
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par l'effet.

Pour les effets 19 et 20, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

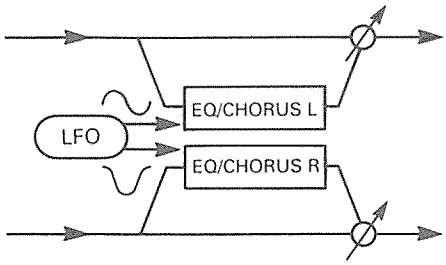
21. QUADRATURE CHORUS

Ceci est un chorus stéréo dans lequel la modulation est appliquée à chaque voie avec un décalage de phase de 90 degrés.

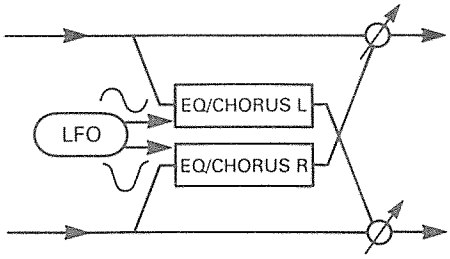
22. CROSSOVER CHORUS

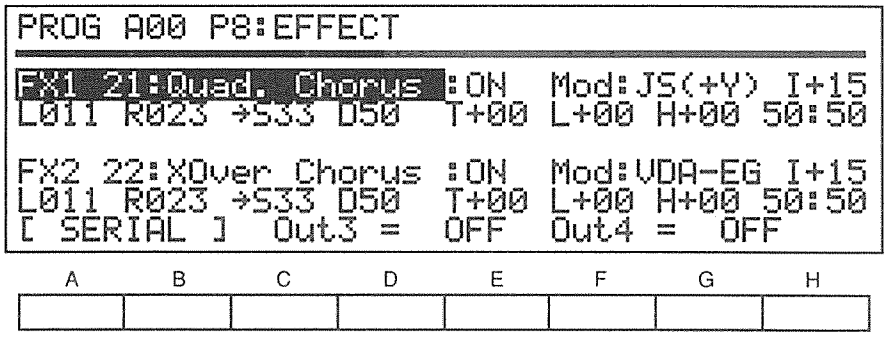
Ceci est un chorus stéréo dans lequel la modulation est appliquée à chaque voie avec un décalage de phase de 90 degrés et le signal avec chorus est mixé à la sortie de l'autre voie.

• QUADRATURE CHORUS



• CROSSOVER CHORUS



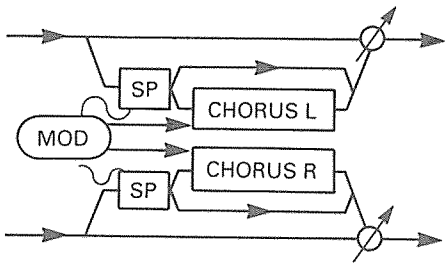


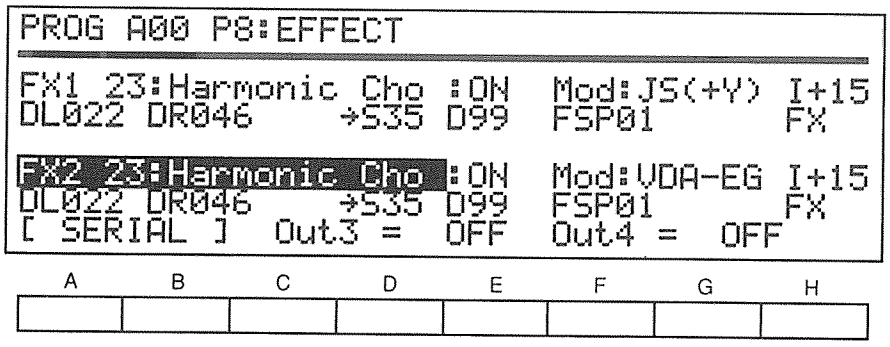
[A] L	Delay Time L	0 à 250 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité par l'effet sur la voie gauche.
[B] R	Delay Time R	0 à 250 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité par l'effet sur la voie droite.
[C] S	Mod Speed	1 à 99	La vitesse de la modulation
[D] D	Mod Depth	0 à 99	La profondeur de la modulation
[E]	Mod Shape	T + 10 à T - 10, S - 10 à S + 10	Sélectionne la forme d'onde de modulation. Le nombre détermine la symétrie de la forme d'onde.
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure des basses fréquences.
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure des hautes fréquences.
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité.

Pour les effets 21 et 22, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler Mod Speed.

23. HARMONIC CHORUS

Ceci est un effet de chorus de type "Quadrature" qui partage le son et applique le chorus seulement aux hautes fréquences. Les basses fréquences ne sont pas affectées par le chorus. Cet effet est particulièrement utile avec les instruments graves tels que la contrebasse.





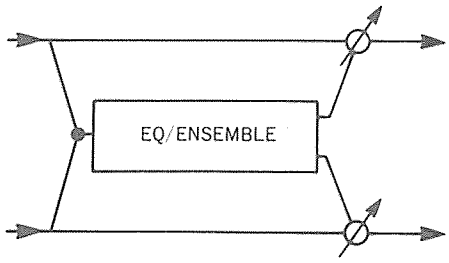
[A] DL	Delay Time L	0 à 500 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité sur la voie gauche.
[B] DR	Delay Time R	0 à 500 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité sur la voie droite.
[D] S	Mod Speed	1 à 99	La vitesse (fréquence) de la modulation
[E] D	Mod Depth	0 à 99	La profondeur de la modulation
[F] FSP	Filter Split Point	0 à 18	La point auquel la plage de son est partagée.
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité.

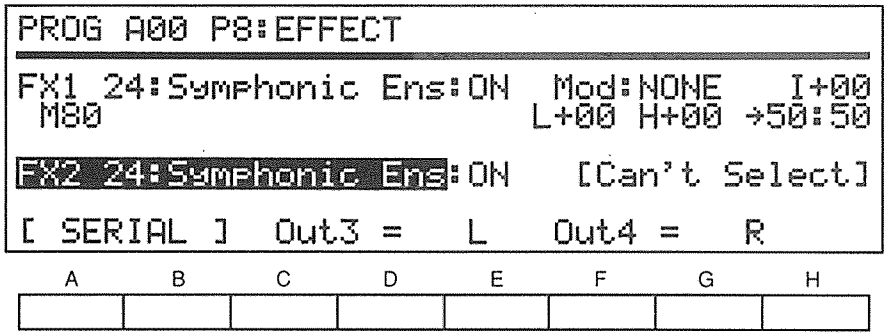
Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler Mod Speed.

SYMPHONIC ENSEMBLE

24. SYMPHONIC ENSEMBLE

Cet effet est destiné essentiellement aux sons d'ensemble tels que les cordes. Il applique une modulation plus importante dans un Programme de type Chorus.





[A] M	Mod Depth	0 à 99	La profondeur de l'effet d'ensemble.
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	Le gain qui coupe ou amplifie les composantes à basses fréquences.
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	Le gain qui coupe ou amplifie les composantes à hautes fréquences.
[H]	DRY:FX Balance	FX, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son de l'effet.

Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

* Vous ne pouvez pas utiliser les effets suivants avec Symphonic Ensemble.

19-23	CHORUS	38,39	CHORUS, FLANGER, DELAY
24	SYMPHONIC ENSEMBLE	42	DELAY/CHORUS
25-27	FLANGER	43	DELAY/FLANGER
32,33	PHASER	46	DELAY/PHASER
34	ROTARY SPEAKER	47	DELAY/ROTARY SPEAKER
35,36	TREMOLO		

FLANGER

Ces effets ajoutent du feedback à l'effet de chorus. Lorsqu'ils sont utilisés sur des sons qui contiennent des hautes fréquences prédominantes tels que les cymbales, ces effets non seulement créent de la modulation, mais confèrent également une impression de hauteur aux sons qui n'en ont pas.

25. FLANGER I

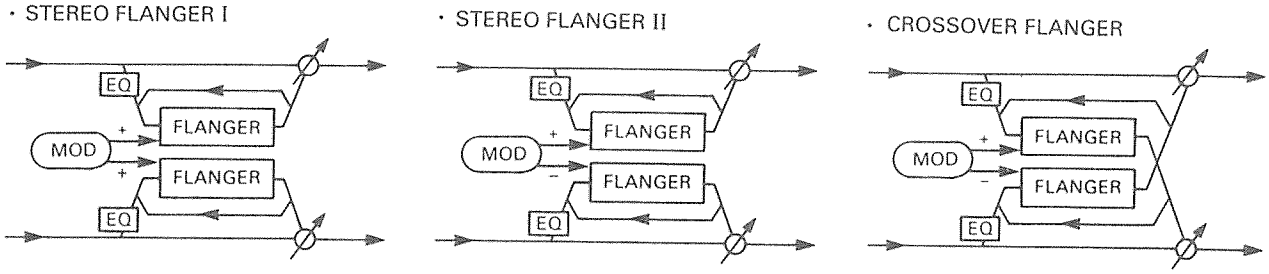
Ceci est un effet Flanger dans lequel la modulation est appliquée aux deux voies avec la même phase.

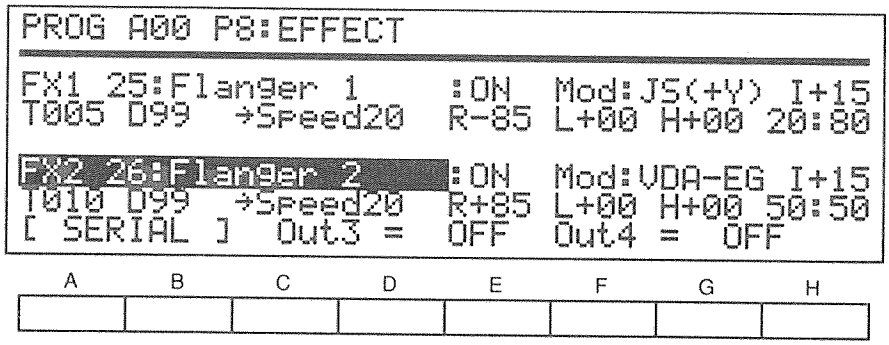
26. FLANGER II

Ceci est un effet Flanger stéréo dans lequel la modulation est appliquée à chaque voie avec une phase opposée, ce qui produit une image stéréo et une impression de mouvement plus large.

27. CROSSOVER FLANGER

Dans cet effet, deux Flangers modulés avec une phase opposée s'appliquent réciproquement leur feedback.





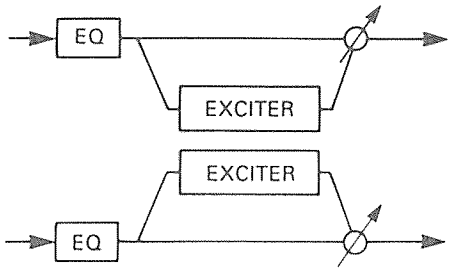
[A] T	Delay Time	0 à 200 [ms]	Le temps entre le son direct et le son traité par l'effet
[B] D	Mod Depth	0 à 99	La profondeur de la modulation
[C]	Mod Speed	1 à 99	La vitesse de la modulation
[E] R	Résonnance	-99 à + 99	La quantité de feedback pour le Flanger
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	La quantité d'amplification ou de coupure pour les basses fréquences
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	La quantité d'amplification ou de coupure pour les hautes fréquences
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par l'effet

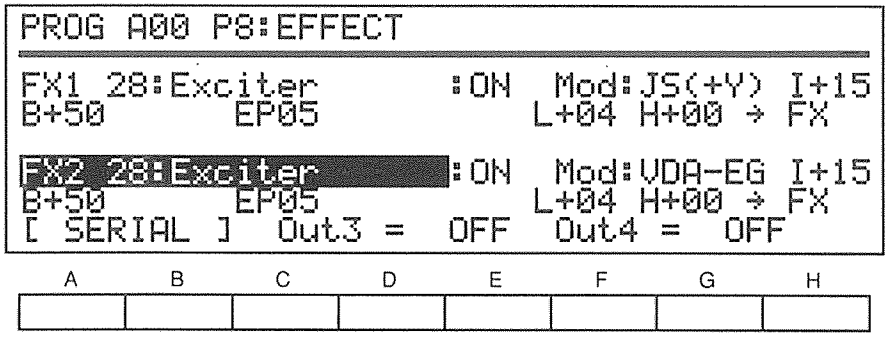
Pour les effets 25 à 27, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler Mod Speed.

EXCITER

28. EXCITER

Ceci est un effet qui augmente la clarté du son, lui donne une meilleur définition, davantage de présence et contribue à le mettre à l'avant-plan.





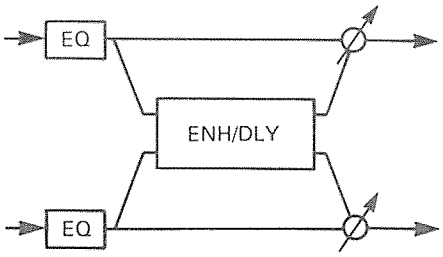
[A] B	Blend	-99 à +99	La profondeur de l'effet Exciter
[C] EP	Emphatic Point	1 à 10	La fréquence centrale accentuée par Exciter
[F] L	EQ LOW	-12 à +12 [dB]	Le gain qui coupe ou amplifie les basses fréquences
[G] H	EQ HIGH	-12 à +12 [dB]	Le gain qui coupe ou amplifie les hautes fréquences
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son de l'effet

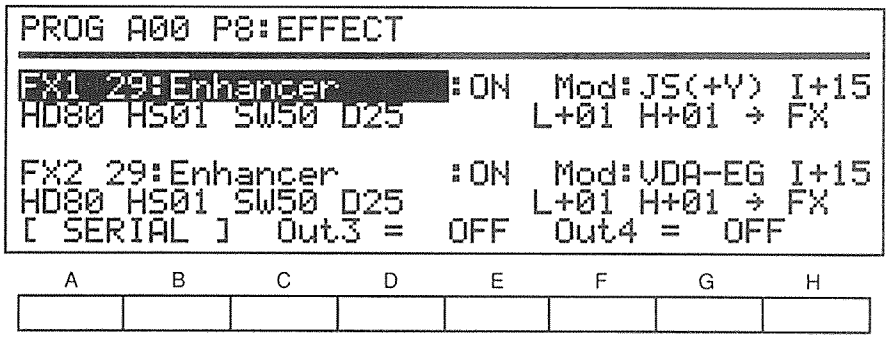
Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

ENHANCER

Ceci est un effet Enhancer à deux voies qui comprend un retard pour rendre le son plus spacieux. Un effet Enhancer rend le son plus clair et mieux défini, lui donne davantage de présence et le fait ressortir dans le mixage.

29. ENHANCER





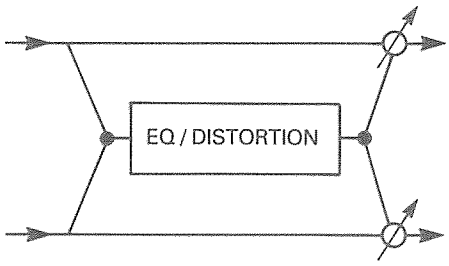
[A] HD	Harmonic Density	1 à 99	La profondeur de l'effet Enhancer
[B] HS	Hot Spot	1 à 20	La fréquence centrale à laquelle l'effet Enhancer est appliqué
[C] SW	Stereo Width	0 à 99	Le niveau auquel un retard à phase inversée sera mixé dans la sortie de l'autre voie.
[D] D	Delay Time	1 à 99	Le temps entre le son direct et le son retardé
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure appliquée aux basses fréquences
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure appliquée aux hautes fréquences
[H]	DRY:FX Balance	CRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité

Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

DISTORTION

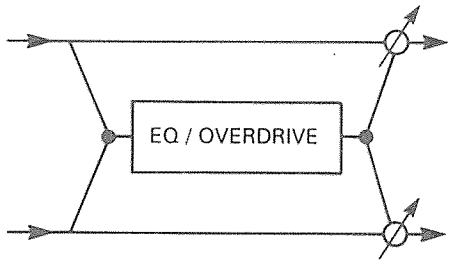
30. DISTORTION

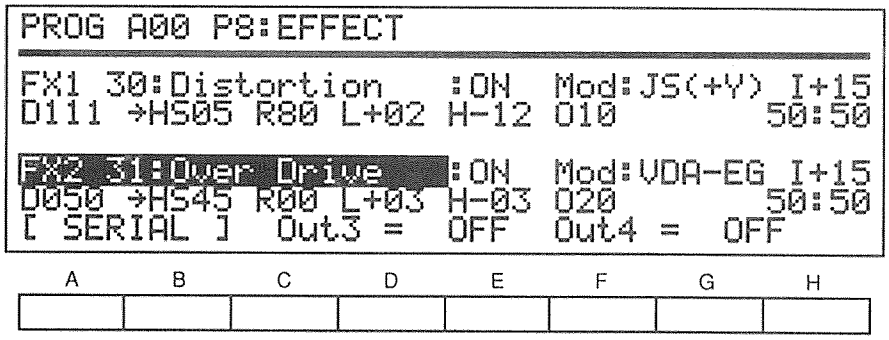
Cet effet déforme le son et ajoute un effet wah. Il convient particulièrement aux solos.



31. OVER DRIVE

Cet effet simule l'effet "overdrive" des guitares. Il convient particulièrement aux phrases de type guitare jouées avec un son d'orgue ou de piano électrique, ainsi que pour les solos.





[A] D	Drive (Edge)	1 à 111	La manière dont le signal d'entrée est déformé
[B] HS	Hot Spot	0 à 99	La fréquence centrale pour le filtre wah
[C] R	Resonance	0 à 99	Le Q du filtre (c'est-à-dire l'intensité de l'effet wah)
[D] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure des basses fréquences
[E] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure des hautes fréquences
[F] O	Out Level	0 à 99	Le niveau de sortie du son distordu
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par l'effet

Pour les effets 30 et 31, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre Hot Spot de manière à obtenir un effet wah.

PHASER

Il s'agit d'effets de décalage de phase à deux voies. Au moyen de retards et de changements de phase, ils produisent un effet de modulation qui est plus clair que celui des effets Chorus et Flanger. Ces effets conviennent particulièrement au piano électrique ou à la guitare.

Les programmes Chorus et Flanger produisent leurs effets en modulant le temps de retard. Les programmes Phaser, par contre, modulent la phase du signal d'entrée, ce qui crée un effet qui a un caractère différent de celui des Chorus et Flanger.

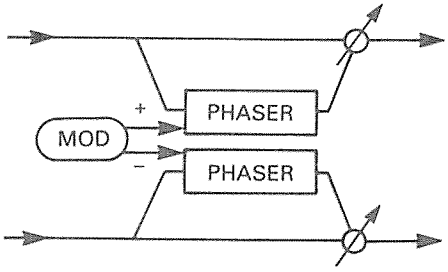
32. STEREO PHASER I

Etant donné que chaque bloc Phaser est modulé en phase inversée par rapport à l'autre, l'image sonore se déplace d'avant en arrière dans le champs stéréo.

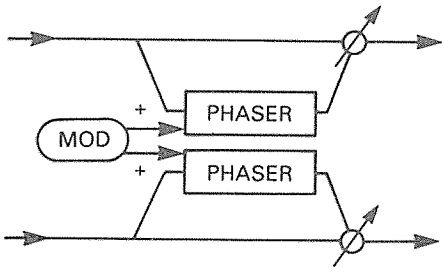
33. STEREO PHASER II

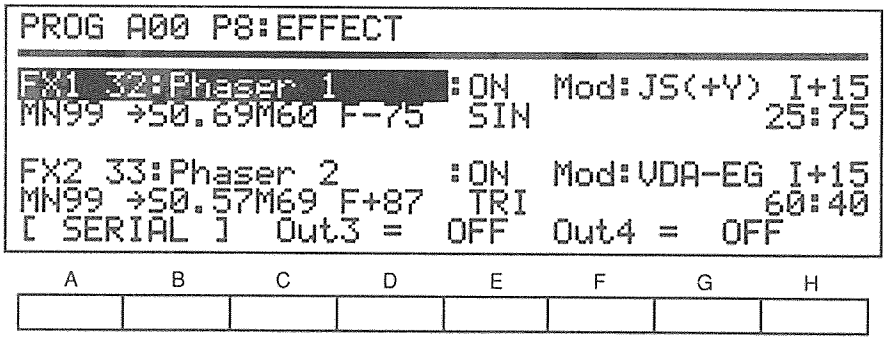
Cet effet de type stéréo combine deux blocs Phaser. Cet effet module les deux blocs Phaser avec la même phase.

• STEREO PHASER I



• STEREO PHASER II





[A] MN	Manual	0 à 99	La fréquence centrale à laquelle l'effet de décalage de phase s'applique
[B] S	Mod Speed	0,03 à 30 [Hz]	La vitesse (fréquence) de la modulation
[C] M	LFO Depth	0 à 99	La profondeur de l'effet de décalage de phase
[D] F	Feedback	-99 à + 99 [%]	La quantité de feedback (les réglages négatifs inversent la phase)
[E]	Mod Waveform	SIN TRY	La forme d'onde utilisée pour la modulation
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité.

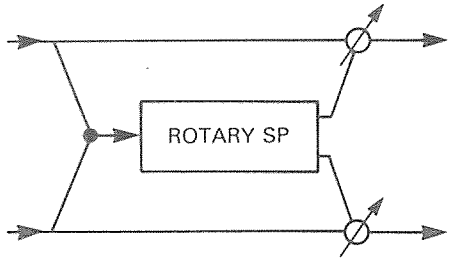
Les effets 32 et 33 vous permettent de contrôler la vitesse de la modulation dynamique.

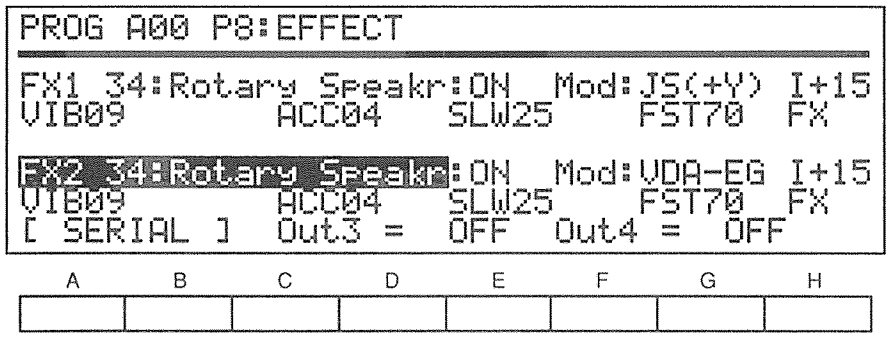
ROTARY SPEAKER

Cet effet simule l'effet Leslie traditionnel des orgues électriques.

34. ROTARY SPEAKER

L'effet rotatif est créé par un LFO complètement indépendant. La source de modulation dynamique sélectionnée peut être utilisée pour commuter entre les vitesses lente et rapide. Dans ce cas, le fait de déplacer rapidement le contrôleur ne fait pas changer la vitesse de rotation de la même manière. En fait, quelle que soit la vitesse avec laquelle vous déplacez le contrôleur, la vitesse de rotation changera pour atteindre la nouvelle vitesse en fonction du paramètre Acceleration. Aussi, la vitesse peut être modifiée sans affecter l'intensité de la modulation dynamique.





[A] VIB	Vibrato Depth	0 à 15	La profondeur du vibrato. Ceci correspond à faire varier le diamètre du pavillon du haut-parleur rotatif
[C] ACC	Acceleration	1 à 15	La rapidité avec laquelle la vitesse passe de lente à rapide et vice-versa.
[E] SLW	Slow Speed	1 à 99	La vitesse lente
[G] FST	Fast Speed	1 à 99	La vitesse rapide
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité

Cet effet vous permet de contrôler la vitesse de la modulation dynamique.

TREMOLO

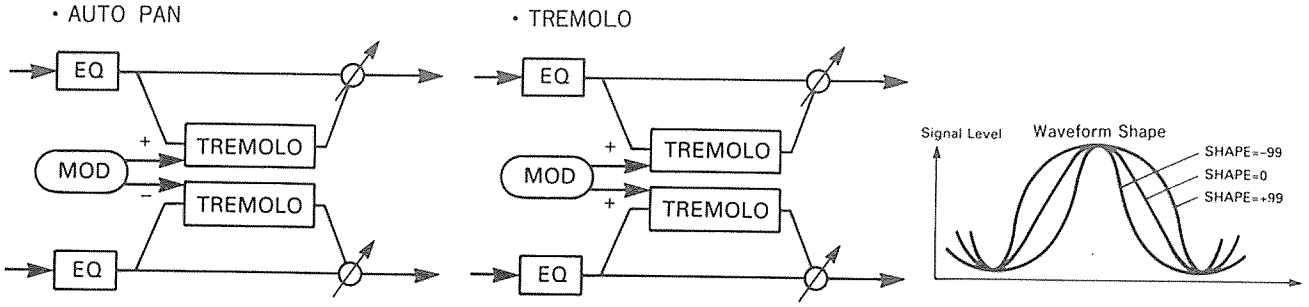
Cet effet fait varier le volume de manière cyclique.

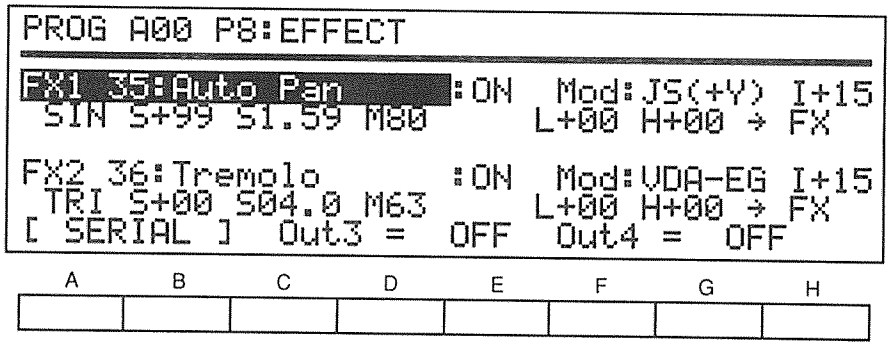
35. AUTO PAN

Ceci est un programme de type stéréo qui combine deux blocs de trémolo. Etant donné que les deux blocs sont modulés de manière opposée, l'image stéréo se déplace d'un côté à l'autre.

36. TREMOLO

Contrairement à AUTO PAN, ci-dessus, cet effet module les deux blocs de trémolo avec la même phase.





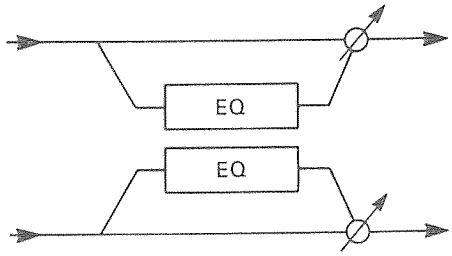
[A]	Mod Waveform	SIN TRI	Sélectionne la forme d'onde de modulation Sinusoïde Triangle
[B] S	Mod Shape	-99 à +99	Change la forme d'onde de modulation
[C] S	Mod Speed	0,03 à 30 [Hz]	La vitesse (fréquence) de la modulation (trémolo)
[D] M	LFO Depth	0 à 99	La profondeur du trémolo
[F] L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	L'intensité d'amplification ou de coupure pour les basses fréquences
[G] H	EQ High	-12 à +12 [dB]	L'intensité d'amplification ou de coupure
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité.

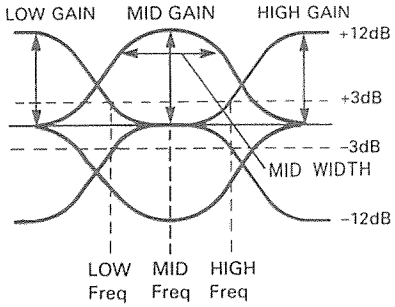
Les effets 35 et 36 vous permettent d'utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

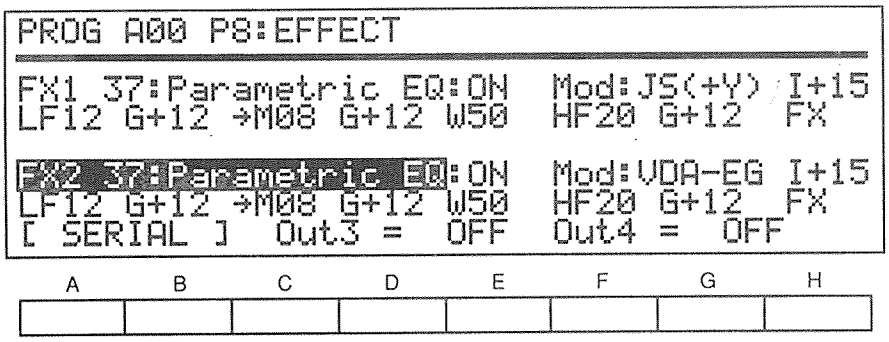
PARAMETRIC EQ

37. Parametric EQ

Ceci est un égaliseur à trois bandes. Vous pouvez ajuster indépendamment la fréquence de coupure et le gain pour les bandes de fréquences haute, moyenne et basse.







[A] LF	Low Freq	0 à 29	La coupure de la bande basse
[B] G	Low Gain	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure pour les basses fréquences
[C] M	Mid Freq	0 à 99	La fréquence centrale du filtre de la bande moyenne
[D] G	Mid Gain	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure pour le filtre de la bande intermédiaire
[E] W	Mid Width	0 à 99	La résonnance du filtre de la bande intermédiaire
[F] HF	High Freq	0 à 29	La coupure de la bande haute
[G] G	High Gain	-12 à +12 [dB]	L'importance de l'amplification ou de la coupure des hautes fréquences
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité

Cet effet vous permet d'utiliser la modulation dynamique pour contrôler la fréquence intermédiaire afin d'obtenir un effet wah.

EFFETS DE COMBINAISON: SÉRIE

Dans les effets 38 et 39, un chorus/flanger à entrée mono et sortie stéréo est connecté en série avec un retard stéréo.

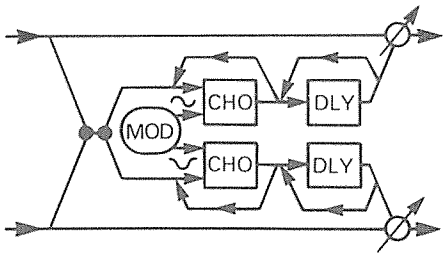
38. CHORUS-DELAY

Dans cet effet, un chorus à entrée mono et sortie stéréo avec un LFO à phase décalée de 90 degrés est connecté en série avec un retard stéréo.

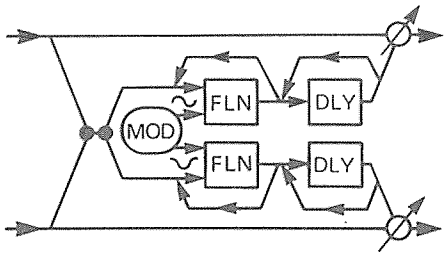
39. FLANGER-DELAY

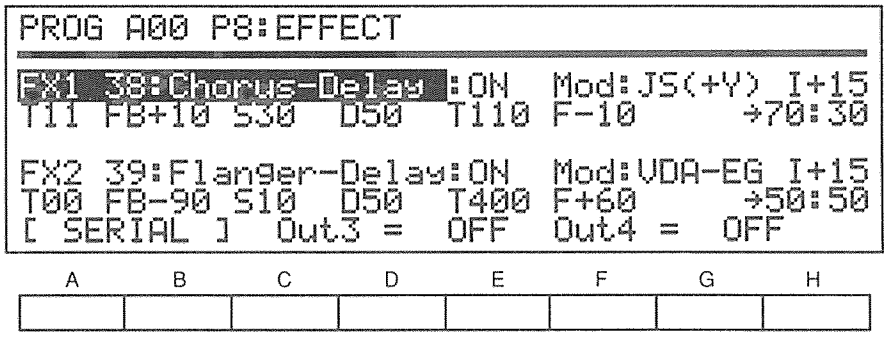
Dans cet effet, un flanger à entrée mono et sortie stéréo avec un LFO à phase décalée de 90 degrés est connecté en série avec un retard stéréo.

• CHORUS-DELAY



• FLANGER-DELAY





• CHORUS, FLANGER

[A] T	Delay Time	0 à 50 [ms]	Le temps de retard de l'effet Chorus ou Flanger
[B] FB	Feedback	-99 à +99 [%]	L'importance du feedback (les valeurs négatives inversent la phase)
[C] S	Mod Speed	1 à 99	La vitesse de la modulation
[D] D	Mod Depth	0 à 99	La profondeur de la modulation

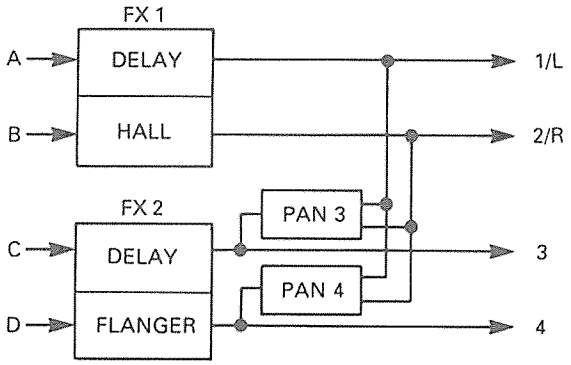
• DELAY

[E] T	Delay Time	0 à 450 [ms]	Le temps de retard (par incréments de 2 ms)
[F] F	Delay Feedback	-99 à + 99 [%]	L'importance du feedback (les valeurs négatives inversent la phase.)
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité (Chorus, Flanger → Delay)

Pour les effets 38 et 39, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

EFFETS DE COMBINAISON: PARALLÈLE

*Les programmes décrits ci-après (40 à 47) utilisent des effets qui sont combinés dans une configuration parallèle, ce qui vous permet d'appliquer des effets différents à chaque canal. Vous pouvez donc utiliser des types d'effet différents pour FX1 et FX2. Dans l'exemple ci-dessous, 40. DELAY/HALL est sélectionné pour FX1 et 43. DELAY/FLANGER est sélectionné pour FX2.



- Veuillez vous reporter aux sections 1 à 34 pour le contenu des effets.
- Les points [A] à [D] correspondent aux paramètres d'un effet (Mono Delay) et les points [E] à [H] correspondent aux paramètres de l'autre effet.

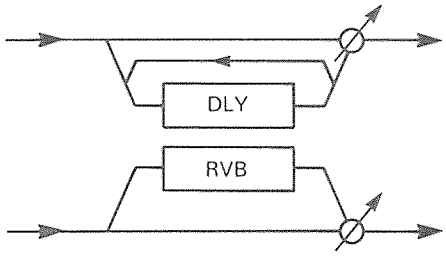
MONO DELAY/REVERB

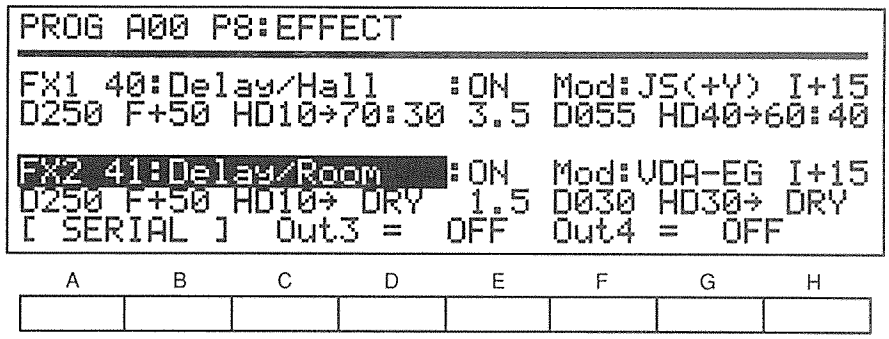
40. DELAY/HALL

Cet effet combine un retard mono avec une réverbération de type "Hall".

41. DELAY/ROOM

Cet effet combine un retard mono avec une réverbération de type "Room".





• DELAY

[A] D	Delay Time	0 à 500 [ms]	Le temps de retard de l'effet Delay
[B] F	Feedback	-99 à +99 [%]	L'importance du feedback (les valeurs négatives inversent la phase)
[C] HD	High Damp	0 à 99 [%]	Une valeur plus élevée entraîne un estompement plus rapide des hautes fréquences
[D]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité de l'effet

• HALL, ROOM

[E]	Reverb Time	0,2 à 9,9 [sec] (HALL) 0,2 à 4,9 [sec] (ROOM)	Le temps qui suit Pre Delay pendant lequel la réverbération s'estompe
[F] D	Pre Delay	0 à 150 [ms]	Le retard entre le son direct et les premières réflexions primaires
[G] HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences s'estompent rapidement
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par la réverbération

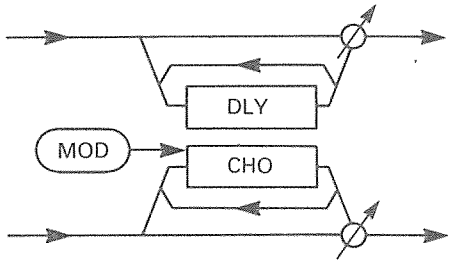
Pour les effets 40 et 41, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance

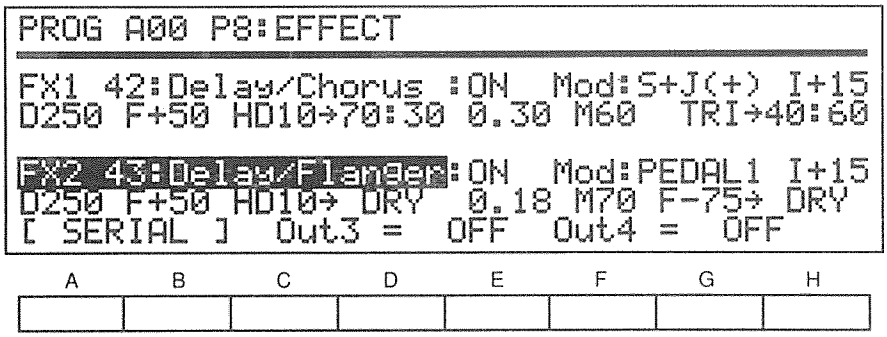
MONO DELAY/MODULATED DELAY

42. DELAY/CHORUS

Cet effet combine un retard mono avec un chorus mono.

• DELAY/CHORUS





• DELAY

[A] D	Delay Time	0 à 500 [ms]	Le temps de retard de l'effet
[B] F	Feedback	-99 à +99 [%]	La quantité de feedback (les valeurs négatives inversent la phase)
[C] HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompement des hautes fréquences est rapide
[D]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par le retard

• CHORUS

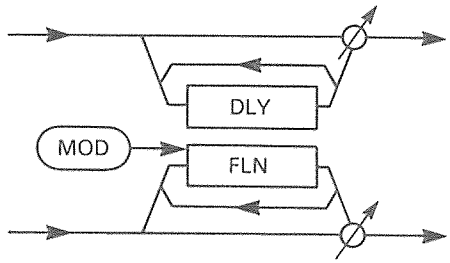
[E]	Mod Speed	0,03 à 30 [Hz]	La vitesse (fréquence) de la modulation
[F] M	Mod Depth	0 à 99 [%]	La profondeur de la modulation
[G]	Mod Waveform	SIN, TRI	Forme d'onde de modulation
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par le Chorus

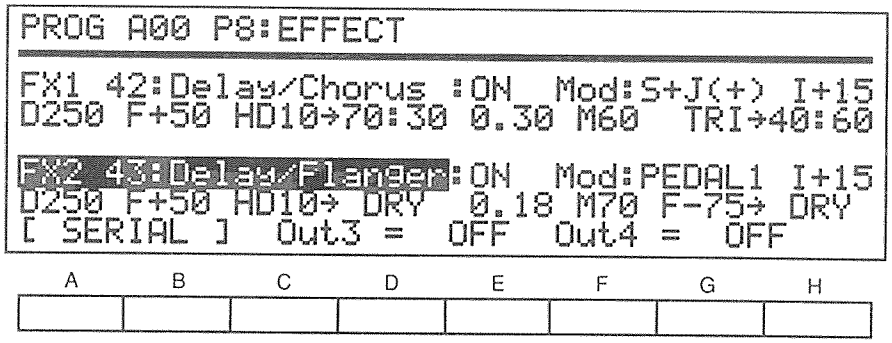
Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance

43. DELAY/FLANGER

Cet effet combine un retard mono et un flanger mono.

• DELAY/FLANGER





• DELAY

[A] D	Delay Time	0 à 500 [ms]	Le temps de retard
[B] F	Feedback	-99 à +99 [%]	L'importance du feedback (les valeurs négatives inversent la phase.)
[C] HD	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont rapidement amorties.
[D]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par le retard

• FLANGER

[E]	Mod Speed	0,03 à 30 [Hz]	La vitesse (fréquence) de la modulation
[F] M	Mod Depth	0 à 99	La profondeur de la modulation
[G] F	Feedback	-99 à +99 [%]	L'intensité du feedback (les valeurs négatives inversent la phase)
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par l'effet Flanger

Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance.

MONO DELAY/DISTORTION, OVER DRIVE

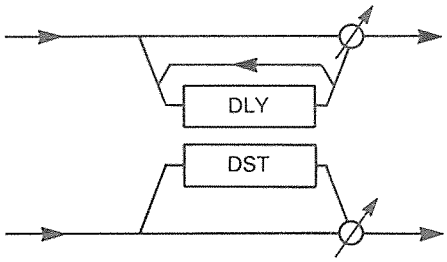
44. DELAY/DISTORTION

Cet effet combine un retard mono avec une distorsion qui inclut un effet wah.

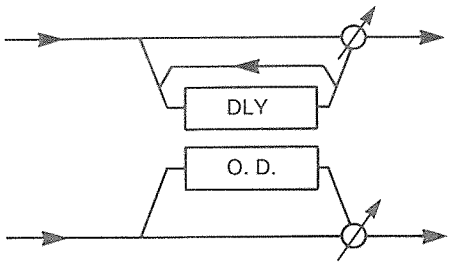
45. DELAY/ OVER DRIVE

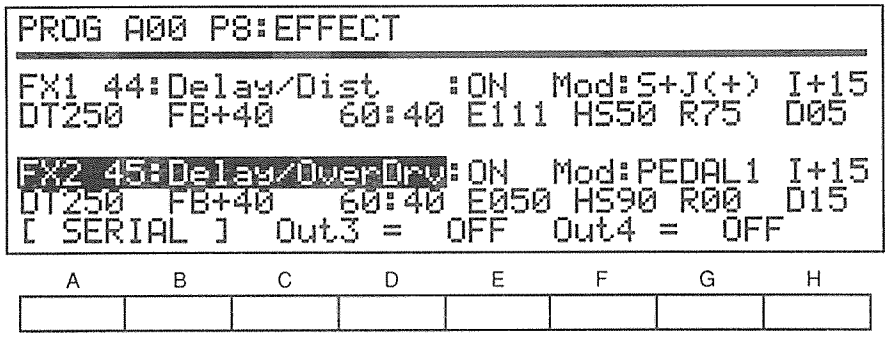
Cet effet combine un retard mono avec un effet Overdrive qui inclut un effet wah.

• DELAY/DISTORTION



• DELAY/OVER DRIVE





• DELAY

[A] DT	Delay Time	0 à 500 [ms]	Le temps de retard
[B] FB	Feedback	-99 à +99 [%]	L'intensité du feedback (les valeurs négatives inversent la phase)
[D]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par le retard

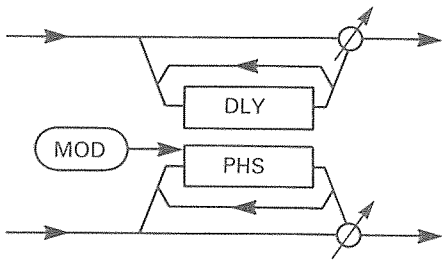
• DISTORTION, OVERDRIVE

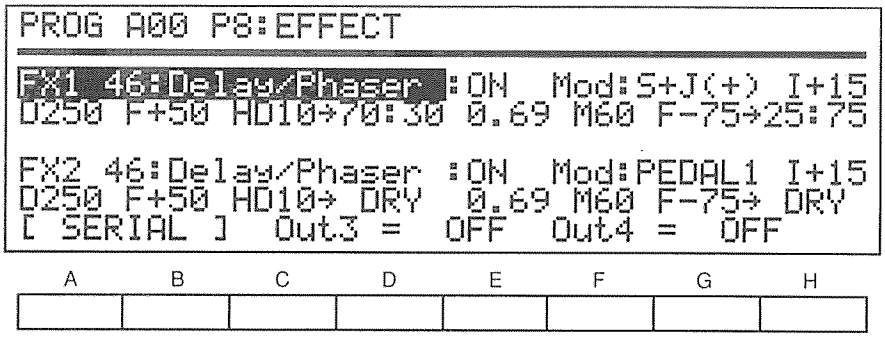
[E] E	Drive (Edge)	1 à 111	L'intensité de la distorsion du signal entré
[F] HS	Hot Spot	1 à 99	La fréquence centrale du filtre wah
[G] R	Resonnance	0 à 99	L'intensité de l'effet wah
[H] D	Level	1 à 99	Le niveau de sortie du son distordu

MONO DELAY/PHASER

46. DELAY/PHASER

Cet effet combine un retard mono et un phaser mono. Cet effet produit un trémolo plus prononcé que l'effet Rotary Speaker stéréo.





• DELAY

[A] D	Delay Time	0 à 500 [ms]	Le temps de retard
[B] F	Feedback	-99 à +99 [%]	L'intensité du feedback (les valeurs négatives inversent la phase)
[C] CD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences s'estompent rapidement
[D]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par l'effet

• PHASER

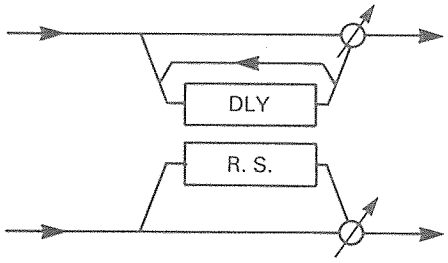
[E]	Mod Speed	0,03 à 30 [Hz]	La vitesse (fréquence) de la modulation
[F] M	Mod Depth	0 à 99	La profondeur de la modulation
[G] F	Feedback	-99 à +99 [%]	L'intensité du feedback (les valeurs négatives inversent la phase)
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par l'effet phaser

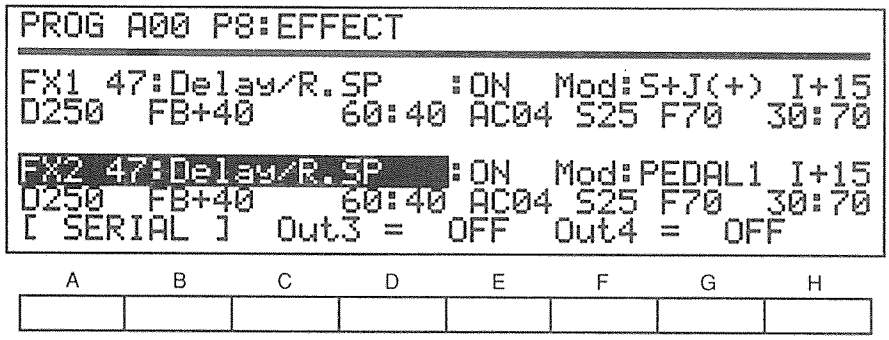
Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour contrôler le paramètre DRY:FX Balance

MONO DELAY/ROTARY

47. DELAY/ROTARY SPEAKER

Cet effet combine un retard mono avec un effet Leslie mono.





• DELAY

[A] D	Delay Time	0 à 500 [ms]	Le temps de retard
[B] FB	Feedback	-99 à +99 [%]	L'intensité du feedback (les valeurs négatives inversent la phase)
[D]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par l'effet de retard

• ROTARY SPEAKER

[E] AC	Acceleration	1 à 15	La rapidité avec laquelle la vitesse change de lente à rapide et vice versa
[F] S	Slow Speed	1 - 99	La vitesse lente
[G] F	Fast Speed	1 à 99	La vitesse rapide
[H]	DRY:FX Balance	DRY, 99:1 à 1:99, FX	L'équilibre de sortie entre le son direct et le son traité par l'effet Rotary Speaker

Pour cet effet, vous pouvez utiliser la modulation dynamique pour changer la vitesse de rotation.

Paramètres d'effet

No.	EFFECT	A	B	C
	REVERB	**Reverb Time**	**Pre Delay**	**E.R Level**
1	Hall	0.2～9.9 [3.2]	0～200 [60]	0～99 [62]
2	Ensemble Hall	// [2.8]	// [40]	// [46]
3	Concert Hall	// [3.8]	// [120]	// [46]
4	Room	0.2～4.9 [1.1]	// [10]	// [75]
5	Large Room	// [2.3]	// [45]	// [60]
6	Live Stage	// [2.0]	// [20]	// [60]
7	Wet Plate	0～99 [60]	// [50]	1～10 [1]
8	Dry Plate	// [40]	// [60]	// [10]
9	Spring Reverb	// [50]	// [0]	// [5]
	EARLY REFLECTION	**E.R Time**		**Pre Delay**
10	Early Reflection 1	100～800 [220]		0～200 [15]
11	// 2	// [200]		// [20]
12	// 3	// [190]		// [10]
	STEREO DELAY	**Delay Time L**	**Delay Time R**	**Feedback**
13	Stereo Delay	0～500 [250]	0～500 [260]	−99～+99 [−40]
14	Cross Delay	// [180]	// [360]	// [+80]
	DUAL MONO DELAY	**Delay Time L**	**Feedback L**	**High Damp L**
15	Dual Mono Delay	0～500 [250]	−99～+99 [+50]	0～99 [10]
	MULTI TAP DELAY	**Delay Time 1**		**Delay Time 2**
16	Multi Tap Delay 1	0～500 [300]		0～500 [400]
17	// 2	// [267]		// [400]
18	// 3	// [300]		// [400]
	CHORUS	**Delay Time**	**Mod Speed**	**Mod Depth**
19	Stereo Chorus 1	0～200 [10]	0.03～30 [0.30]	0～99 [60]
20	// 2	// [5]	// [1.11]	// [40]
	CHORUS	**Delay Time L**	**Delay Time R**	**Mod Speed**
21	Quadrature Chorus	0～250 [11]	0～250 [23]	● 1～99 [33]
22	Cross Over Chorus	// [11]	// [23]	● // [33]
	HARMONIC CHORUS	**Delay Time L**	**Delay Time R**	
23	Harmonic Chorus	0～500 [22]	0～500 [46]	
	SYMPHONIC ENSEMBLE	**Mod Depth**		
24	Symphonic Ensemble	0～99 [80]		
	FLANGER	**Delay Time**	**Mod Depth**	**Mod Speed**
25	Flanger 1	0～200 [5]	0～99 [99]	● 1～99 [20]
26	// 2	// [10]	// [99]	● // [20]
27	Cross Over Flanger	// [50]	// [99]	● // [50]
	EXCITER	**Blend**		**Emphatic Point**
28	Exciter	−99～+99 [+50]		1～10 [5]
	ENHANCER	**Harmonic Density**	**Hot Spot**	**Stereo Width**
29	Enhancer	1～99 [80]	1～20 [1]	0～99 [50]
	DISTORTION	**Drive**	**Hot Spot**	**Resonance**
30	Distortion	1～111 [111]	● 0～99 [5]	0～99 [80]
31	Over Drive	// [50]	● // [45]	// [0]
	PHASER	**Manual**	**Mod Speed**	**Mod Depth**
32	Stereo Phaser 1	0～99 [99]	● 0.03～30 [0.69]	0～99 [60]
33	// 2	// [99]	● // [0.57]	// [69]
	ROTARY SPEAKER	**Vibrato Depth**		**Acceleration**
34	Rotary Speaker *	0～15 [9]		1～15 [4]
	TREMOLO	**Mod Waveform**	**Mod Wave Shape**	**Mod Speed**
35	Auto Pan	SIN,TRI [SIN]	−99～+99 [+99]	0.03～30 [1.59]
36	Tremolo	// [TRI]	// [0]	// [4.00]
	PARAMETRIC EQ	**Low Freq**	**Low Gain**	**Mid Freq**
37	Parametric EQ	0～29 [12]	−12～+12 [+12]	● 0～99 [8]
	COMBINATION SERIAL	**Flg/Cho Delay**	**Flg/Cho F·Back**	**Mod Speed**
38	Chorus-Delay	0～50 [11]	−99～+99 [+10]	1～99 [30]
39	Flanger-Delay	// [0]	// [−90]	// [10]
	COMBINATION PARALLEL	**Delay Time**	**Feedback**	**High Damp**
40	Delay/Hall	0～500 [250]	−99～+99 [+50]	0～99 [10]
41	Delay/Room	// [250]	// [+50]	// [10]
		Delay Time	**Feedback**	**High Damp**
42	Delay/Chorus	0～500 [250]	−99～+99 [+50]	0～99 [10]
		Delay Time	**Feedback**	**High Damp**
43	Delay/Flanger	0～500 [250]	−99～+99 [+50]	0～99 [10]
		Delay Time	**Feedback**	
44	Delay/Distortion	0～500 [250]	−99～+99 [+40]	
45	Delay/Over Drive	// [250]	// [+40]	
		Delay Time	**Feedback**	**High Damp**
46	Delay/Phaser	0～500 [250]	−99～+99 [+50]	0～99 [10]
		Delay Time	**Feedback**	
47	Delay/Rotary Speaker *	0～500 [250]	−99～+99 [+40]	

[ ] : Initial Value ● : Dynamic Mod Dest

D	E	F	G	H
High Damp		**EQ Low**	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
0～99 [30]		−12～+12 [−4]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [25]
// [32]		// [−1]	// [−2]	● // [30]
// [40]		// [0]	// [−2]	● // [25]
// [20]		// [+3]	// [−2]	● // [32]
// [25]		// [+2]	// [+4]	● // [25]
// [20]		// [+3]	// [0]	● // [40]
// [30]		// [−1]	// [−1]	● // [30]
// [20]		// [+2]	// [+6]	● // [20]
// [30]		// [+3]	// [+4]	● // [20]
		EQ Low	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
		−12～+12 [+3]	−12～+12 [−5]	●DRY～FX [33]
		// [0]	// [0]	● // [40]
		// [0]	// [0]	● // [40]
High Damp		**EQ Low**	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
0～99 [30]		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [25]
// [10]		// [0]	// [0]	● // [30]
Dry:FX Balance L	**Delay Time R**	**Feedback R**	**High Damp R**	**Dry:FX Balance R**
DRY～FX [30]	0～500 [260]	−99～+99 [+50]	0～99 [10]	●DRY～FX [30]
Feedback		**EQ Low**	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
−99～+99 [+50]		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [50]
// [+50]		// [0]	// [0]	● // [50]
// [+50]		// [0]	// [0]	● // [50]
Mod Waveform		**EQ Low**	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
SIN,TRI [TRI]		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [40]
// [SIN]		// [0]	// [0]	● // [40]
Mod Depth	**Mod Waveform**	**EQ Low**	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
0～99 [50]	T+10～S+10 [T+O]	−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	DRY～FX [50]
// [50]	// [T+O]	// [0]	// [0]	// [50]
Mod Speed	**Mod Depth**	**Filter Split Point**		**Dry:FX Balance**
●1～99 [35]	0～99 [99]	0～18 [1]		DRY～FX [FX]
		EQ Low	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [50]
	Resonance	**EQ Low**	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
	−99～+99 [−85]	−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	DRY～FX [80]
	// [+85]	// [0]	// [0]	// [50]
	// [+85]	// [+3]	// [+3]	// [50]
		EQ Low	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
		−12～+12 [+4]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [FX]
Delay Time		**EQ Low**	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
1～99 [25]		−12～+12 [+1]	−12～+12 [+1]	●DRY～FX [FX]
EQ Low	**EQ High**	**Out Level**		**Dry:FX Balance**
−12～+12 [+2]	−12～+12 [−12]	0～99 [10]		DRY～FX [50]
// [+3]	// [−3]	// [20]		// [50]
Feedback	**Mod Waveform**			**Dry:FX Balance**
−99～+99 [−75]	SIN,TRI [SIN]			DRY～FX [75]
// [−87]	// [TRI]			// [40]
	Slow Speed		**Fast Speed**	**Dry:FX Balance**
	1～99 [25]		1～99 [70]	DRY～FX [FX] *
Mod Depth		**EQ Low**	**EQ High**	**Dry:FX Balance**
0～99 [80]		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [FX]
// [63]		// [0]	// [0]	● // [FX]
Mid Gain	**Mid Width**	**High Freq**	**High Gain**	**Dry:FX Balance**
−12～+12 [+12]	0～99 [50]	0～29 [20]	−12～+12 [+12]	DRY～FX [FX]
Mod Depth	**Delay Time**	**Feedback**		**Dry:FX Balance**
0～99 [50]	0～450 [110]	−99～+99 [−10]		●DRY～FX [30]
// [50]	// [400]	// [+60]		● // [50]
Dry:FX Balance	**Reverb Time**	**Pre Delay**	**High Damp**	**Dry:FX Balance**
●DRY～FX [30]	0.2～9.9 [3.5]	0～150 [55]	0～99 [40]	●DRY～FX [40]
● // [30]	0.2～4.9 [1.5]	// [30]	// [30]	● // [40]
Dry:FX Balance	**Mod Speed**	**Mod Depth**	**Mod Waveform**	**Dry:FX Balance**
●DRY～FX [30]	0.03～30 [0.30]	0～99 [60]	SIN,TRI [TRI]	●DRY～FX [40]
Dry:FX Balance	**Mod Speed**	**Mod Depth**	**Feedback**	**Dry:FX Balance**
●DRY～FX [30]	0.03～30 [0.18]	0～99 [70]	−99～+99 [−75]	●DRY～FX [60]
Dry:FX Balance	**Drive**	**Hot Spot**	**Resonance**	**Out Level**
DRY～FX [40]	1～111 [111]	1～99 [50]	0～99 [75]	1～99 [5]
// [40]	// [50]	// [90]	// [0]	// [15]
Dry:FX Balance	**Mod Speed**	**Mod Depth**	**Feedback**	**Dry:FX Balance**
●DRY～FX [30]	0.03～30 [0.69]	0～99 [60]	−99～+99 [−75]	●DRY～FX [75]
Dry:FX Balance	**Acceleration**	**Slow Speed**	**Fast Speed**	**Dry:FX Balance**
DRY～FX [40]	1～15 [4]	1～99 [25]	1～99 [70]	DRY～FX [70] *

* "Slow Speed" et "Fast Speed" peuvent être contrôlés par la modulation dynamique.

4. MODE COMBINATION

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner et jouer des Combinaisons (de Programmes) et contrôler d'autres instruments via MIDI. Pour sélectionner une Combinaison, utilisez la touche BANK, la touche INT/CARD (01/W), les touches numériques (0 à 9), les touches ▽ / △, un commutateur au pied (COMBI UP/DOWN) ou les messages de changement de programme MIDI.

- Les sélections sont effectuées entre A00 et B99 (mémoire interne) ou C00 à D99 (carte).
- Si vous voulez sélectionner des Combinaisons en utilisant un commutateur au pied, réglez le paramètre d'assignation de pédale du mode GLOBAL sur Program Up ou Program Down (voir page 15).
- Pour sélectionner les Combinaisons au moyen des messages de changement de programme MIDI, régler le paramètre MIDI Filter PROG du mode GLOBAL sur "ENA".

  Lorsque ENA est sélectionné... les messages de changement de programme reçus sur le canal MIDI global changent les Combinaisons. Les messages de changement de programme reçus sur les autres canaux sélectionnent le Programme du Timbre qui reçoit ce canal. Si le canal du Timbre est le même que le canal global, le canal global aura priorité et la Combinaison sera modifiée.

  Lorsque PRG est sélectionné... les messages de changement de programme reçus sur le canal global ne changent pas les Combinaisons, mais si un Timbre reçoit ce canal, le Programme de ce Timbre changera.
- Le canal global est un canal MIDI réglé en mode GLOBAL P0-3 et qui contrôle l'ensemble de la 01/WFD-01/W.
- Avant de sélectionner une Combinaison d'un carte, insérer une carte PROG/SEQ contenant la Combinaison désirée.
- Les réglages de mode Timbre de chaque Timbre déterminent si ce Timbre sera ou non émis en réponse au clavier ou à MIDI IN et s'il sera transmis par MIDI OUT en fonction des réglages du timbre.
- Si vous jouez sur le clavier, tous les Timbres qui sont réglés sur le même canal que le canal MIDI global sont entendus (vous devrez d'abord régler le mode Timbre sur INT).
- "FX1" ou "FX2" sera affiché à droite du nom de Combinaison lorsque la commande linéaire VALUE peut être utilisée pour contrôler la modulation dynamique d'un effet.

★ Des notes peuvent être jouées jusqu'à ce que le nombre total des oscillateurs utilisés par tous les Timbres atteigne 32.

★ En mode COMBINATION, les réglages d'effet de chaque Programme sont ignorés et les réglages d'effet spécifiés par les paramètres de la Combinaison sont utilisés.

★ En mode EDIT COMBINATION, lorsqu'un Programme est sélectionné pour édition, une astérisque "*" est affichée devant le nom du Programme. (Elle disparaît lorsque une opération Program Write est exécutée.) Si vous éditez en mode PROGRAM ou en mode EDIT PROGRAM, puis passez en mode COMBINATION, vous entendrez le Programme édité.

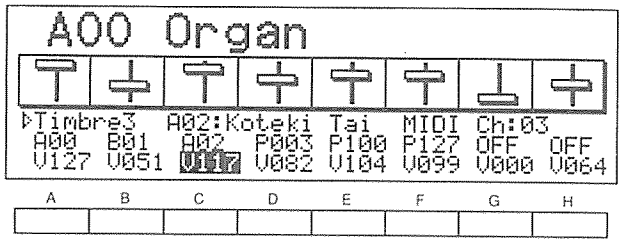
★ Les programmes à utiliser dans les combinaisons des Banques A et B (mémoire interne) doivent être sélectionnés dans les banques A et B également. Les programmes à utiliser dans les Combinaisons des Banques C et D doivent également être sélectionnés dans les Banques C et D. Cependant, si une Banque contient des données de séquence, le programme doit être sélectionné dans la même Banque que celle utilisée pour la combinaison.

★ Lorsque vous passez du mode EDIT COMBINATION à un autre mode, la pression de la touche COMPARE en mode COMBINATION permet à la fonction de rappel d'édition de rappeler des valeurs définies.
Exemple:
Si vous avez créé une combinaison d'orchestre en mode EDIT COMBINATION et si vous êtes passés ensuite au mode COMBINATION, la pression de la touche COMPARE va garder le numéro de combinaison tel qu'il est et jouer la combinaison d'orchestre et ce, même si vous avez sélectionné un numéro de combinaison différent.

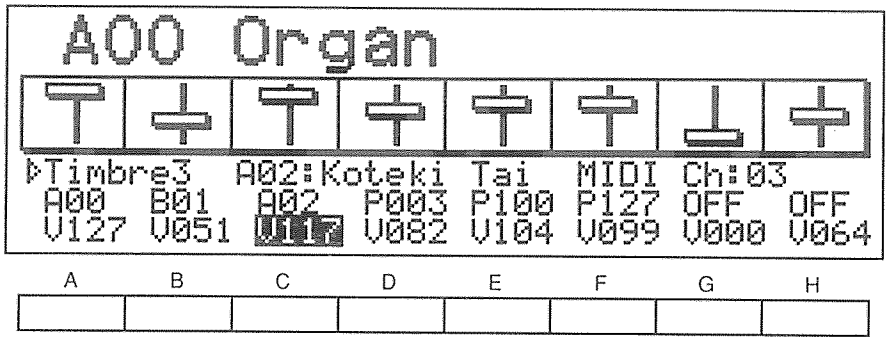
EDITION EN MODE COMBINATION

- En mode COMBINATION, vous pouvez modifier le Programme assigné à chaque Timbre de la Combinaison et ajuster le volume de chaque Programme.
- Appuyez sur une touche du curseur ([A] - [H]) et utilisez la commande linéaire VALUE on les touches △ / ▽ pour éditer la valeur.
- Lorsque vous éditez une Combinaison en mode COMBINATION, le paramètre correspondant du mode EDIT COMBINATION est également édité.
- Pour écrire une Combinaison que vous avez éditée en mode COMBINATION, utilisez la touche REC/WRITE ou l'opération Write de la page 9 du mode EDIT COMBINATION.
- Pour passer à une ligne inférieure, appuyez sur la touche CURSOR DOWN. Pour passer à une ligne supérieure, appuyez sur la touche CURSOR UP.

☆ En maintenant une touche du curseur ([A] - [H]) enfoncée et en appuyant sur la touche EDIT PROG, vous pouvez éditer un Programme (sauf les effets et panoramique) utilisé par un Timbre dans la Combinaison, tout en écoutant la Combinaison. Pour revenir, appuyez sur la touche COMBI.



PERFORMANCE EDIT



P0-1 Program

[A]	Timbre 1 Program	A00 à B99/C00 à D99 P000 à P127	Sélectionne le Programme pour chaque Timbre.
:	:	:	
[H]	Timbre 8 Program	A0 à B99/ C00 à D99 P000 à P127	

★Les Programmes à utiliser dans les Combinaisons des Banques A et B (mémoire interne) doivent être sélectionnés dans les Banques A et B également. Les Programmes à utiliser dans les Combinaisons des Banques C et D doivent être sélectionnés dans les Banques C et D également. Cependant, si une Banque contient des données de Séquence, le Programme doit être sélectionné dans la même Banque que celle utilisée pour la Combinaison.

• Les nombres avec "P" indiquent un numéro de changement de programme. Ceci est affiché lorsque le mode Timbre est EXT et que les changements de programme d'instruments MIDI externes sont contrôlés.

P0-2 Volume

[A]	Volume du Timbre 1	0 à 127	Ajuste le volume de sortie de chaque Timbre.
:	:	:	
[H]	Volume du Timbre 8	0 à 127	

▼Le volume de sortie de chaque Timbre est indiqué sur l'affichage de la commande linéaire.

5. MODE EDIT COMBINATION

Dans ce mode, vous pouvez spécifier la manière dont les Programmes sont combinés en une Combinaison et effectuer les réglages pour MIDI OUT. Une Combinaison se compose de 8 Timbres. A chaque Timbre est affecté un Programme, différents paramètres se rapportant à l'exécution et à la sortie (réglages panoramiques, volume, canal MIDI, etc.). Une Combinaison peut également contenir un jeu de paramètres d'effets qui s'appliquent à l'ensemble de la Combinaison.

- Les opérations effectuées dans ce mode éditent la Combinaison que vous avez préalablement sélectionnée en mode COMBINATION.
- Lorsque vous avez terminé d'éditer une Combinaison, utilisez l'opération Write de la Page 9 pour enregistrer vos changements en mémoire. Ceci peut également être fait en appuyant sur la touche REC/WRITE. (Si vous sélectionnez une autre Combinaison en mode COMBINATION avant d'enregistrer vos réglages, vos changements seront perdus).

☆En mode EDIT COMBINATION, les touches numériques fonctionnent comme les touches de changement de page, mais elles peuvent aussi être utilisées conjointement aux touches du curseur ([A] à [H]) pour entrer des paramètres.

- Lorsque vous éditez, vous pouvez appuyer sur la touche COMPARE pour entendre la Combinaison non-éditée. Si vous appuyez alors sur la touche COMPARE une nouvelle fois sans modifier une valeur de paramètre, vous revenez à la Combinaison que vous étiez en train d'éditer avant d'appuyer sur la touche COMPARE.

☆Lorsque vous éditez, vous pouvez appuyer sur une touche du curseur ([A] à [H]) et appuyer sur la touche EDIT PROG pour éditer le Programme correspondant tout en écoutant la Combinaison. Pour revenir, appuyez sur la touche EDIT COMBI.

FONCTIONS DU MODE EDIT COMBINATION

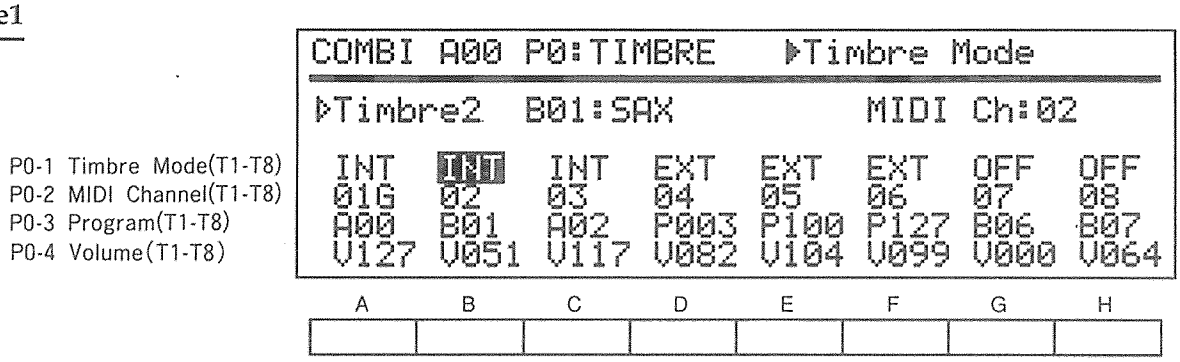
Utilisez le pavé de touches numériques (0 à 9) ou les touches PAGE+ et PAGE- pour sélectionner les pages. Pour sélectionner les paramètres, utilisez les touches du curseur ([A] à [H]).

Page	Paramètre à Editer	Fonction
P0 Timbre 1		
	0-1 Timbre Mode (T1 à T8)	Le mode de transmission/réception de chaque Timbre joué
	0-2 MIDI Channel (T1 à T8)	Le canal de transmission/réception MIDI de chaque Timbre
	0-3 Program (T1 à T8)	Le Programme assigné à chaque Timbre
	0-4 Volume (T1 à T8)	Le Volume de chaque Timbre
P1 Timbre 2		
	1-1 Transpose (T1 à T8)	Réglage de transposition de chaque Timbre
	1-2 Detune (T1 à T8)	Réglage de désaccordage de chaque Timbre
	1-3 Panpot (T1 à T8)	Destination de sortie de chaque Timbre
P2 Window		
	2-1 Vel Window Top (T1 à T8)	Valeur de vélocité supérieure pour le commutateur de vélocité de chaque Timbre.
	2-2 Vel Window Bottom (T1 à T8	Valeur de vélocité inférieure pour le commutateur de vélocité de chaque Timbre
	2-3 Key Window Top (T1 à T8)	Touche supérieure de la plage du clavier sur laquelle chaque Timbre est joué
	2-4 Key Window Bottom (T1 à T8)	Touche inférieure de la plage du clavier sur laquelle chaque Timbre est joué
P3 Filter		
	3-1 Program Change Filter (T1 à T8)	Commutateur de réception de message de changement de programme pour chaque Timbre
	3-2 Control Change Filter (T1 à T8)	Commutateur de réception de message de changement de commande pour chaque Timbre
	3-3 Damper Switch Filter (T1 à T8)	Commutateur de réception de message de commutateur d'étouffement pour chaque Timbre
	3-4 After Touch Filter (T1 à T8)	Commutateur de réception de message d'Aftertouch pour chaque Timbre
P8 Effets		Réglages d'effet
P9 Write		
	9-1 Write Combination	Enregistrement d'une Combinaison en mémoire
	9-2 Rename Combination	Changement du nom de la Combinaison
	9-3 Copy Effects All	Copie d'un effet
	9-4 Copy/Swap FX	Copie/échange de réglages entre les effets 1 et 2

Pour davantage de détails sur P8 EFFECT, veuillez vous reporter aux paramètres d'effets (p.49).

ÉDITION DES COMBINAISONS

Page 0 Timbre1



P0-1 Timbre Mode(T1-T8)
P0-2 MIDI Channel(T1-T8)
P0-3 Program(T1-T8)
P0-4 Volume(T1-T8)

P0-1 Timbre Mode

[A]	Timbre 1	OFF, INT, EXT	Spécifie le son et le mode de transmission/réception MIDI de chacun des Timbres joués.
:	:	:	
[H]	Timbre 8	OFF, INT, EXT	

▼Ce paramètre spécifie le son et le mode de transmission/réception MIDI de chaque Timbre.
- Sélectionnez OFF pour les Timbres inutilisés.
- Lorsque vous jouez sur le clavier, les Timbres qui ont été réglés sur INT répondront, de même que les Timbres qui sont réglés sur le même canal MIDI que le canal Global (voir P0-2).
  Les Timbres qui ont été assignés à des canaux différents du canal Global répondront aux signaux MIDI reçus sur le canal sélectionné.
- Les données de Performance sont normalement transmises par MIDI OUT sur le canal MIDI Global, mais si un Timbre utilisé dans une Combinaison est réglé sur EXT, ce canal est ajouté au canal Global et est également re-transmis via MIDI OUT. En outre, lorsqu'un changement est effectué dans la Combinaison, les changements de Programme et le volume sont sortis, ce qui permet à la 01/WFD -01/W de contrôler une source MIDI externe, comme si c'était un Timbre unique.

* Les Timbres qui ont été réglés sur EXT ne produisent pas de son.
* Les Timbres qui ont été réglés sur EXT doivent être assignés à un canal autre que le canal Global.

P0-2 MIDI Channel

[A]	Timbre 1	1 à 16	Spécifie le canal de transmission/réception MIDI pour chaque Timbre.
:	:	:	
[H]	Timbre 8	1 à 16	

▼Ce paramètre spécifie le canal de transmission/réception MIDI pour chaque Timbre.
- Si le mode Timbre est réglé sur INT, les notes entrantes ainsi que les données de Pitch Bend, d'Aftertouch et de changement de commande seront reçues sur le canal spécifié pour chaque Timbre. Les réglages de P3-1 à 4 vous permettent de valider ou d'invalider la réception de chaque type de message. Jusqu'à 8 canaux de données MIDI peuvent être reçus pour jouer indépendamment jusqu'à 8 Timbres.
- Si un réglage de canal est le même que le canal Global, un "G" est affiché après le numéro du canal.
- Lorsque vous jouez sur le clavier, déplacez un contrôleur ou appliquez l'aftertouch, des messages seront transmis sur le canal Global. Des messages seront également transmis par les Timbres dont le mode Timbre est réglé sur EXT, sur le canal spécifié par ce Timbre.

Lorsque vous jouez sur le clavier, le Timbre avec un "G" affiché est entendu.

P0-3 Program

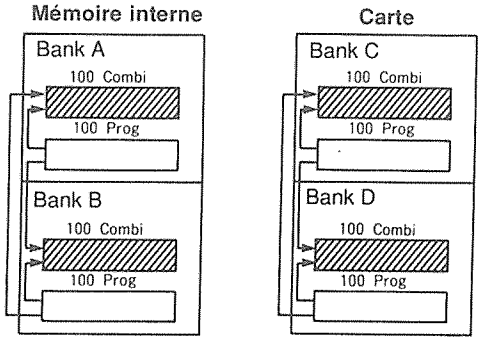
[A]	Timbre 1	A00 à 99/C00 à D99 P000 à P127	Sélectionne un Programme pour chaque Timbre.
:	:	:	
[H]	Timbre 8	A00 à B99/C00 à D99 P000 à P127	

▼Sélectionne un Programme pour chaque Timbre.

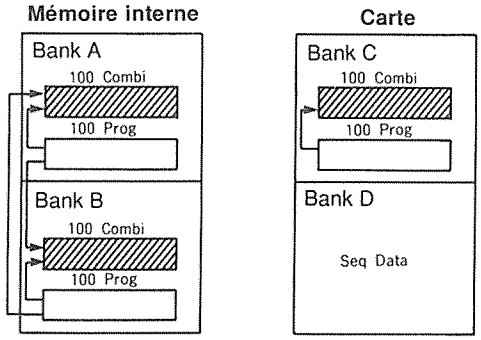
- Si le Mode Timbre est INT, les messages de changement de programme entrants sélectionneront les Timbres du canal correspondant.
- Vous pouvez spécifier un Programme dans la plage de A00 à B99 et C00 à D99. Cependant, lorsque le canal MIDI du Timbre est le canal Global, les opérations varient selon le réglage sélectionné pour le filtre MIDI "PROG" (voir page 159).
- Lorsque vous sélectionnez une Combinaison, les Timbres dont le mode Timbre est réglé sur EXT transmettront un message de changement de programme à partir de MIDI OUT. Vous pouvez spécifier un numéro de changement de programme dans la plage de 000 à 127. Cependant, lorsque le canal MIDI du Timbre est le canal Global, le numéro de Programme du Timbre ne sera pas transmis par MIDI OUT.
- Les Programmes à utiliser dans les Combinaisons des Banques A et B (mémoire interne) doivent être sélectionnés dans les Banques A et B également. Les Programmes à utiliser dans les Combinaisons des Banques C et D doivent être aussi sélectionnés dans les Banques C et D. Cependant, si une Banque ne contient pas de Programmes (c'est-à-dire que des données n'ont pas été sauvegardées dans la Banque ou que la Banque contient des données de Séquence), un Programme doit être sélectionné dans la même Banque que celle utilisée pour la Combinaison.

- Programmes sélectionnés pour les Combinaisons

(1) Lorsque le Programme et la Combinaison sont dans les Banques C/D (carte).



(2) Lorsque la Banque C contient des Programmes et la Banque D, des données de séquence.



Les Programmes d'une Combinaison de la Banque C doivent être sélectionnés dans la Banque C.

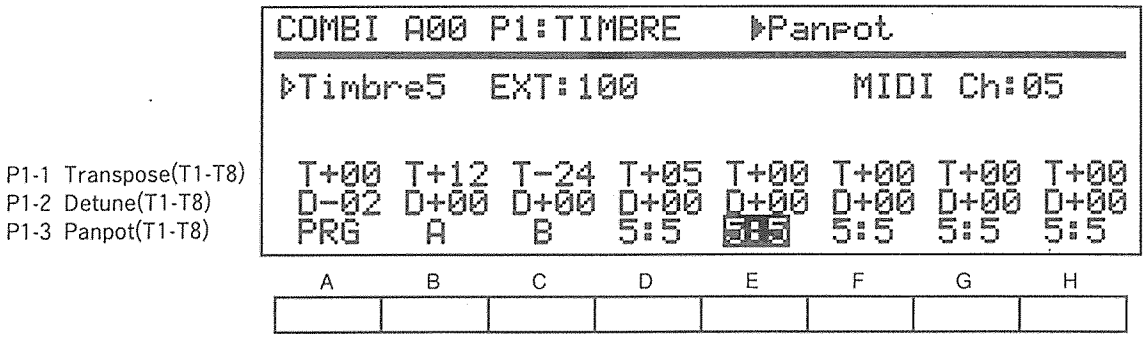
P0-4 Volume

[A]	Timbre 1	00 à 127	Spécifie le volume de chaque Timbre.
:	:	:	
[H]	Timbre 8	00 à 127	

▼Volume spécifie le volume d'un timbre dont le mode Timbre est réglé sur INT. Lorsque la valeur est 127, le volume est au maximum déterminé par les paramètres du Programme. Lorsque la valeur est 0, le Timbre n'est pas entendu.

- Lorsque vous sélectionnez une Combinaison, les Timbres dont le mode Timbre est réglé sur EXT transmettront le volume spécifié comme message de volume MIDI (Bn.07.xx). Cependant, lorsque le canal MIDI du Timbre est le canal Global, il ne sera pas sorti par MIDI OUT.

Page 1 Timbre 2



P1-1 Transpose

[A] T	Timbre 1	-24 à +24	Ajuste la hauteur de chaque Timbre par demi-tons chromatiques (+/-2 octaves)
:	:	:	
[H] T	Timbre 8	-24 à +24	

▼Transpose ajuste la hauteur de chaque Timbre par demi-tons chromatiques sur une plage de -24 à +24 (12 demi-tons chromatiques correspondent à une octave).

* Pour un Timbre dont le mode Timbre est INT, ce réglage affectera la hauteur du son, mais pas les messages de Note qui sont transmis par MIDI OUT. Pour un Timbre dont le mode Timbre est EXT, ce réglage affectera les messages de Note qui sont transmis par MIDI OUT.

P1-2 Detune

[A] D	Timbre 1	-50 à +50	Ajuste la hauteur de chaque Timbre par incréments d'un centième de demi-ton (+/- 50).
:	:	:	
[H] D	Timbre 8	-50 à +50	

▼Detune est un réglage fin de la hauteur de chaque Timbre par incréments d'un centième de demi-ton, sur une plage de -50 à +50 (soit un demi-ton chromatique).

* Ce réglage n'est pas transmis par MIDI OUT.

P1-3 Panpot

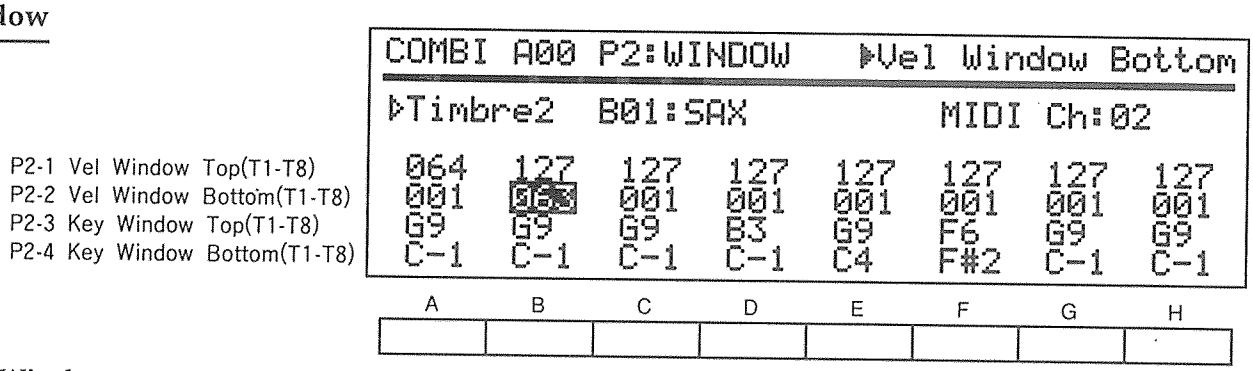
[A]	Timbre 1	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D, ALL, PRG	Spécifie la sortie audio de chaque Timbre.
:	:	:	
[H]	Timbre 8	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D, ALL, PRG	

▼Panpot assigne la sortie audio (= l'entrée des effets) de chaque Timbre aux sorties A à D. La sortie audio de chaque Timbre peut être envoyée à partir des sorties A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D, ALL ou PRG.

- Lorsque ALL est sélectionné, le son est sorti par toutes les sorties A à D. Lorsque PRG est sélectionné, le réglage Pan du Programme joué par le Timbre est utilisé. (En mode EDIT PROGRAM, vous pouvez spécifier la sortie de chaque oscllateur.) Pour les réglages autres que "PRG", les oscillateurs 1 et 2 du Programme seront acheminés à la même sortie.
- Lorsqu'un Programme Drum Kit est assigné et que "PRG" est sélectionné, les réglages panoramiques du Drum Kit seront utilisés. Pour les réglages autres que "PRG", les réglages du Paramètre seront utilisés.

* Le réglage Panpot n'est pas transmis par MIDI OUT.

P-2 Window



P2-1 Vel Window Top(T1-T8)
P2-2 Vel Window Bottom(T1-T8)
P2-3 Key Window Top(T1-T8)
P2-4 Key Window Bottom(T1-T8)

P2-1 Vel Window top

[A]	Timbre 1	1 à 127	Spécifie la vélocité maximum qui jouera chaque Timbre ou sera transmise par MIDI OUT.
:	:	:	
[H]	Timbre 8	1 à 127	

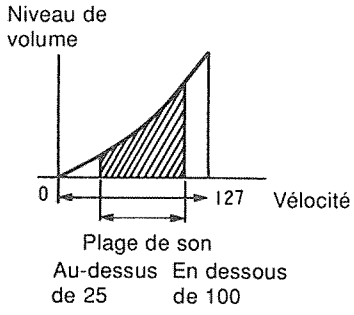
P2-2 Vel Window Bottom

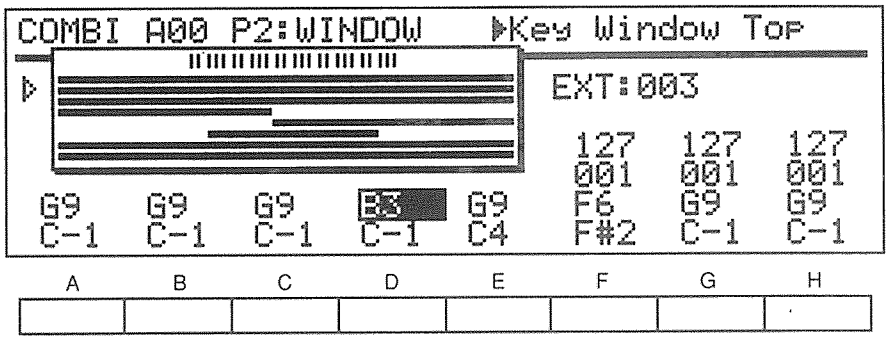
[A]	Timbre 1	1 à 127	Spécifie la vélocité minimum qui jouera chaque Timbre ou sera transmise par MIDI OUT.
:	:	:	
[H]	Timbre 8	1 à 127	

▼Pour les Timbres dont le mode Timbre est réglé sur INT, Velocity Window spécifie la plage des valeurs de vélocité pour lesquelles le Timbre produira du son. Ceci vous permet de faire répondre des Programmes différents à des notes dont la vélocité diffère.
Pour les Timbres dont le mode Timbre est réglé sur EXT, Velocity Window spécifie la plage des valeurs de vélocité pour lesquelles des messages de note MIDI seront transmis par MIDI OUT.

- Il n'est pas possible de spécifier une valeur Window Top inférieure à la valeur Window Bottom.

- Exemple:
Velocity Window Bottom = 25
Velocity Window Top = 100





P2-3 Key Window Top

[A]	Timbre 1	C-1 à G9	Spécifie la note la plus haute qui jouera chacun des Timbres ou sera transmise via MIDI OUT
:	:	:	
[H]	Timbre 8	C-1 à G9	

P2-4 Key Window Bottom

[A]	Timbre 1	C-1 à G9	Spécifie la note la plus basse qui jouera chacun des Timbres ou sera transmise par MIDI OUT
:	:	:	
[H]	Timbre 8	C-1 à G9	

▼Pour les Timbres dont le mode Timbre est réglé sur INT, Key Window spécifie la plage des notes pour laquelle le Timbre sera entendu. Ceci vous permet de jouer des Programmes différents dans différentes zones du clavier.
Pour les Timbres dont le mode Timbre est réglé sur EXT, Key Window spécifie la plage des notes pour laquelle des messages de Note seront transmis par MIDI OUT.

- Il n'est pas possible de spécifier un réglage Top inférieur au réglage Bottom. Si vous essayez de régler la note la plus haute en dessous de la note la plus basse, la note basse deviendra automatiquement la note haute et vice versa.

• Pendant l'édition de Key Window, le réglage de chaque Timbre est affiché graphiquement.

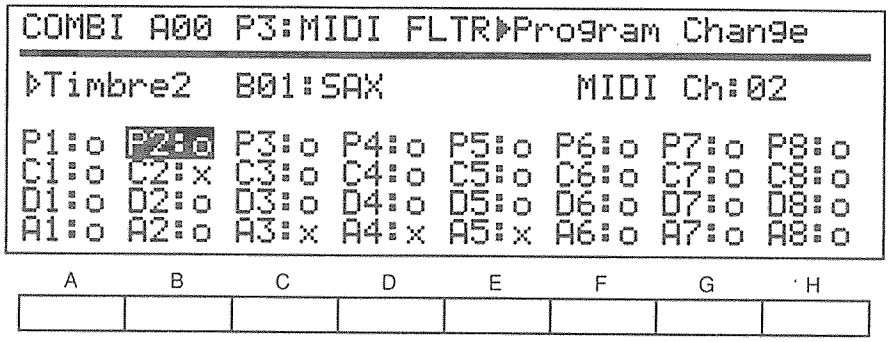
- Pour annuler l'affichage, déplacez le curseur sur un paramètre autre que Key Window.

• Vous pouvez également utiliser le clavier pour effectuer ces réglages. Tout en maintenant la touche du curseur [A] à [H] en dessous du Timbre que vous voulez éditer, appuyez sur une touche. Celle-ci sera entrée dès que vous relâcherez la touche du curseur.

• Lorsque Key Transpose est réglé sur 0 en mode GLOBAL, le clavier de la 01/W correspond à l'intervalle C2 à C7.

Page 3 Filter

P3-1 Program Change Filter(T1-T8)
P3-2 Control Change Filter(T1-T8)
P3-3 Damper Switch Filter(T1-T8)
P3-4 After Touch Filter(T1-T8)



P3-1 Program Change Filter

[A] P	Timbre 1	x/o	Spécifie si chaque Timbre transmettra et recevra ou non les changements de programme MIDI.
:	:	:	
[H] P	Timbre 8	x/o	

▼Si la fonction Program Change Filter est réglé sur "x", ce Timbre ne change pas les Programmes, même lorsqu'un message de changement de programme MIDI est reçu.

- Lorsque vous sélectionnez une Combinaison, si le mode Timbre des Timbres de la nouvelle Combinaison sélectionnée est EXT, le Timbre dont le paramètre Program Change Filter est réglé sur "o" transmettra le message de changement de programme MIDI. Ceci ne se produira pas si le paramètre Program Change Filter est réglé sur "x".
- Si le paramètre "PROG" de la page MIDI Filtering du mode GLOBAL est réglé sur "ENA", les messages de changement de programme reçus sur le canal Global sélectionneront les Combinaisons, quel que soit ce réglage. Cependant, si le paramètre "PROG" de la page MIDI Filtering du mode GLOBAL est réglé sur "PRG", les changements de Combinaison ne peuvent pas être réalisés et les réglages Program Change Filter effectués ici seront utilisés.

P3-2 Control Change Filter

[A] C	Timbre 1	x/o	Spécifie si chaque Timbre répondra aux changements de commande (joystick, etc.) et les transmettra.
:	:	:	
[D] C	Timbre 8	x/o	

▼Si Control Change Filter est réglé sur "x", le timbre ne sera pas affecté par les changements de commande (joystick, contrôleur au pied, etc.)
Si Control Change Filter est réglé sur "o" et que le mode Timbre est réglé sur "EXT", les mouvements du joystick ou des contrôleurs seront transmis par MIDI OUT.

P3-3 Damper Switch Filter

[A] D	Timbre 1	x/o	Spécifie si chaque Timbre répondra et transmettra les messages de pédale d'étouffement.
:	:	:	
[H] D	Timbre 8	x/o	

▼Si Damper Switch Filter est réglé sur "x", le Timbre ne répondra pas à la pédale d'étouffement.
Si Damper Switch Filter est réglé sur "o" et que le mode Timbre est "EXT", les mouvements de la pédale d'étouffement seront transmis par MIDI OUT.

P3-4 After Touch Filter

[A] A	Timbre 1	x/o	Spécifie si chacun des Timbres répondra et transmettra l'aftertouch.
:	:	:	
[H] A	Timbre 8	x/o	

▼Si After Touch Filter est réglé sur "x", ce Timbre ne répondra pas à l'aftertouch.
Si After Touch Filter est réglé sur "o" et que le mode Timbre est réglé sur "EXT", la pression aftertouch sera transmise par MIDI OUT.

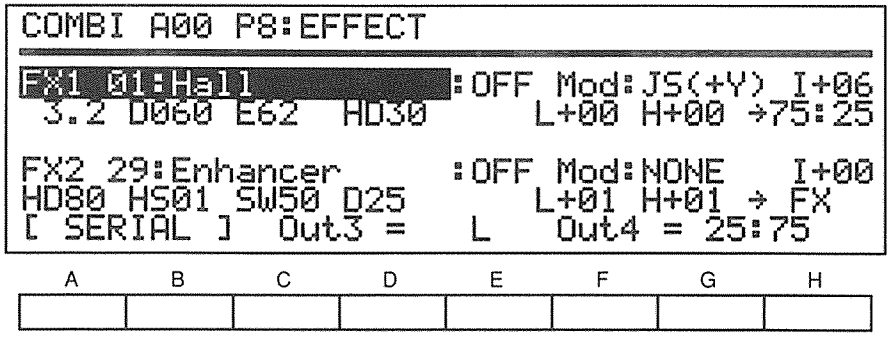
- Lorsque vous enregistrez des données sur le séquenceur, vous pouvez économiser pas mal de mémoire en réglant After Touch Filter sur "x" si l'aftertouch n'est pas nécessaire.

Page 8 Effect

Pour des informations plus détaillées, veuillez vous reporter aux paramètres d'effet, à la page 49.

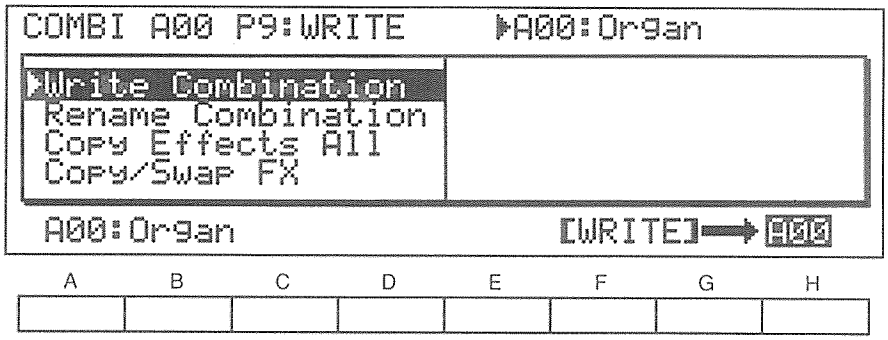
P8-1 Effect 1 Type
P8-2 Effect 1 Parameter

P8-3 Effect 2 Type
P8-4 Effect 2 Parameter
P8-5 Effect Placement



- Les effets sélectionnés pour les Programmes de tous les Timbres sont désactivés et les réglages effectués ici sont activés.
- Si vous voulez utiliser les réglages d'effet d'un Programme ou d'un Morceau, utilisez l'opération Copy Effect (P9-3).
- Dans les Combinaisons, le réglage Pan (A-D) de tous les Timbres est entré dans l'effet.

Page 9 Write



P9-1 Write Combination

[F]	[WRITE]		Exécute l'écriture.
[H]		A00 à B99/C00 à D99	Le numéro de Combinaison de la destination d'écriture

▼Cette fonction écrit (mémorise) une Combinaison éditée dans la mémoire interne ou sur une carte RAM.

(1) Sélectionnez le numéro de Combinaison de la destination d'écriture (utilisez la touche du curseur [H]). Le nom des Combinaisons sélectionnées pour la destination d'écriture sera affiché dans le coin supérieur droit.

(2) Appuyez sur WRITE (touche du curseur [F]).

(3) L'affichage vous demande "Are you sure?". Si vous êtes sûr de vouloir écrire les données dans la mémoire, appuyez sur [YES] (touche du curseur [E]).
- La Combinaison qui de trouvait déjà dans cette mémoire sera perdue.
- Pour quitter sans écrire, appuyez sur [NO] (touche du curseur [H]).
- L'écriture n'est pas possible si la fonction Combination Memory Protect est réglée sur ON. (Cette fonction peut être désactivée en mode GLOBAL.)

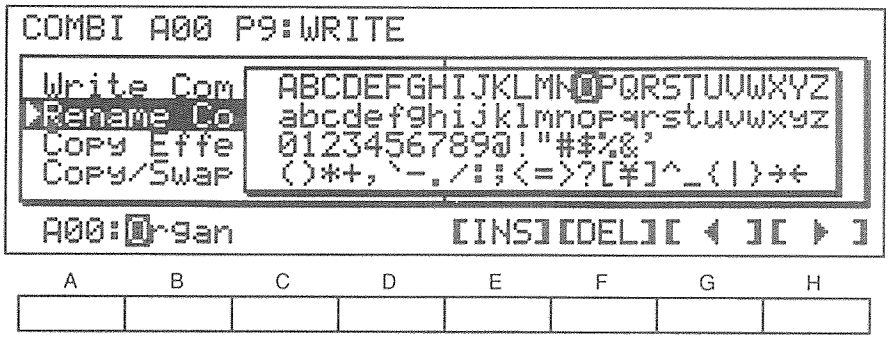
(4) Lorsque l'opération d'écriture est terminée, l'affichage indique "Write Completed".
- Appuyez sur une touche du curseur ([A] à [H]) pour retourner à l'affichage précédent.

☆Pour copier une Combinaison de la mémoire interne dans une autre mémoire de Combinaison, sélectionnez la source de copie en mode COMBINATION et utilisez cette page pour l'écrire dans une autre mémoire.

☆Vous pouvez également appuyer sur REC/WRITE pour écrire les données sans accéder à cette page. Dans ce cas, les données seront écrites dans la Combinaison actuellement sélectionnée.

■Pour le modèle 01/WFD uniquement: Si vous voulez écrire (sauvegarder) des données de Combinaison sur disquette, utilisez l'opération du mode DISK. Celle-ci permet de sauvegarder les 200 Combinaisons de la mémoire interne sur disquette en une fois.

P9-2 Rename Combination

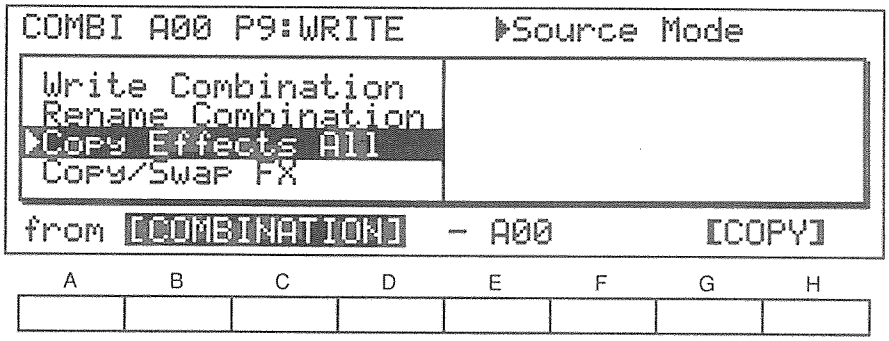


[E]		[INS]	Insère un caractère à la position du curseur.
[F]		[DEL]	Efface un caractère à la position du curseur.
[G]		[◀](curseur à gauche)	Déplace le curseur vers la gauche.
[H]		[▶](curseur à droite)	Déplace le curseur vers la droite.

Utilisez les touches [◀] (touche du curseur [G]), [▶] (touche du curseur [H]), [INS] (touche du curseur [E]), [DEL] (touche du curseur [F]), la commande linéaire VALUE et les touches △ / ▽ pour modifier le nom de la Combinaison.
Une pression sur [INS] insère une copie du caractère à la position du curseur à droite du curseur. Une pression sur [DEL] efface le caractère à la position du curseur.

- Vous pouvez donner à la Combinaison un nom composé de 10 caractères ou symboles max.

P9-3 Copy Effects All



[B]	Source Mode	PROGRAM COMBINATION SONG	Copie d'un Programme Copie d'une Combinaison Copie d'un Morceau
[E]	Source Number	A00 à B99/C00 à D99 A00 à B99/C00 à D99 0 à 9/C0 à D9	Le Programme à copier La Combinaison à copier Le Morceau à copier
[G]		[COPY]	Exécute l'opération de copie.

■Cette fonction copier seulement les paramètres d'effet d'une Combinaison, d'un Programme ou d'un Morceau.

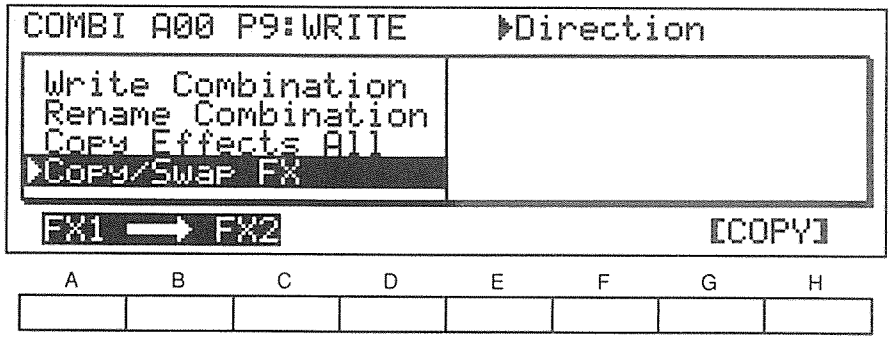
- Les données seront copiées dans la Combinaison que vous êtes en train d'éditer.

(1) Sélectionnez le type de données contenant la mémoire dont vous voulez copier les paramètres d'effets ([B]).

(2) Sélectionnez le numéro de mémoire à partir duquel vous voulez copier. Celui-ci sera le numéro de Programme dans le cas de la copie des effets d'un Programme, le numéro de Combinaison dans le cas de la copie des effets d'une Combinaison ou le numéro de Morceau dans le cas de la copie des effets d'un Morceau.

(3) Appuyez sur [COPY] ([G] pour copier les paramètres d'effets de la mémoire spécifiée.

P9-4 Copy/Swap FX



[A]		FX1 → FX2 FX1 ← FX2 FX1 ↔ FX2	Copie les réglages de FX1 sur FX2. Copie les réglages de FX2 sur FX1. Echange les réglages de FX1 et FX2.
[G]		[COPY]	Exécute la copie.

Cette opération copie les valeurs des paramètres entre FX1 et FX2.

6. MODE SEQUENCER

Organisation d'un morceau

La mémoire de la 01/WFD - 01/W peut contenir jusqu'à 10 Morceaux. Chaque Morceau se compose des données suivantes.

Morceau

Les paramètres de Morceau (tempo, fraction de mesure, etc.)	Paramètres TRACK1 (numéro de Programme, volume, canal MIDI, etc.)	Données musicales TRACK 1
	Paramètres TRACK 2	Données musicales TRACK 2
	Paramètres TRACK 3	Données musicales TRACK 3
	Paramètres TRACK 4	Données musicales TRACK 4
	Paramètres TRACK 5	Données musicales TRACK 5
	Paramètres TRACK 6	Données musicales TRACK 6
	Paramètres TRACK 7	Données musicales TRACK 7
	Paramètres TRACK 8	Données musicales TRACK 8
Pistes de tempo (Les pistes dans lesquelles les données de contrôle sont insérées pour changer le tempo ou les temps pour les pistes 1 à 16 simultanément)	Paramètres TRACK 9	Données musicales TRACK 9
	Paramètres TRACK 10	Données musicales TRACK 10
	Paramètres TRACK 11	Données musicales TRACK 11
	Paramètres TRACK 12	Données musicales TRACK 12
	Paramètres TRACK 13	Données musicales TRACK 13
	Paramètres TRACK 14	Données musicales TRACK 14
EFFECT (Réglages d'effets utilisés dans ce Morceau)	Paramètres TRACK 15	Données musicales TRACK 15
	Paramètres TRACK 16	Données musicales TRACK 16

- Chaque Morceau contient 16 pistes.
- Chaque piste a son propre Programme et son propre canal MIDI. (Il est également possible d'insérer des changements de programme à n'importe quel endroit d'un morceau.)
- Chaque piste peut contenir jusqu'à 999 mesures de données musicales.
- Chaque Morceau possède ses propres réglages d'effets. (En mode SEQUENCER, les réglages d'effets du Programme assigné à chaque Piste sont ignorés.)
- Le nombre de notes simultanées que la 01/WFD - 01/W peut produire ne peut dépasser le total des 32 oscillateurs pour toutes les Pistes.
- Le contrôle de sources de son externes peut être effectué en assignant le statut EXT à chaque Piste.
- Vous pouvez sélectionner une résolution de base (l'unité de timing la plus petite utilisée) de 1/48 de noire ou 1/96 de noire. Ces valeurs se réfèrent aux paramètres Low Resolution et High Resolution. Si vous voulez enregistrer des nuances subtiles de timing, vous devez sélectionner High Resolution, mais soyez conscient que dans ce cas, vous ne pourrez pas utiliser certains types de mesure (voyez P0 Beat).
- Avant de jouer des données de séquence d'une carte ou d'une disquette (01/WFD uniquement), vous devez d'abord charger les données dans la mémoire interne.
- Un Morceau peut être joué directement à partir d'une carte mais il ne peut pas y être édité ou enregistré.
- Parmi les réglages (Paramètres de Piste) utilisés lorsque vous enclenchez la reproduction, si le numéro de Programme, le Volume et les réglages panoramiques doivent être enregistrés comme données de reproduction, les réglages de ces paramètres peuvent être changés pendant la reproduction.

☆Les données musicales sur les pistes dans un Morceau peuvent être créées de trois manières.

(1) **Enregistrement en temps réel (P0-1):** Ce que vous jouez sur le clavier est enregistré au timing avec lequel vous le jouez. Ceci est la manière la plus simple d'enregistrer. Lorsque vous accédez au mode SEQUENCER, vous vous retrouvez automatiquement à la page de l'enregistrement en temps réel.

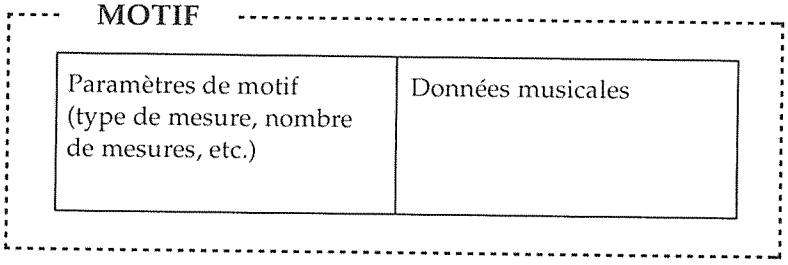
(2) **Enregistrement pas à pas (P5-1):** Ce mode vous permet d'entrer les notes une par une (pas à pas) à partir du clavier, en spécifiant la longueur et la vélocité de chacune.

(3) **Motifs (P7-1, P7-2):** Les motifs (données musicales de 1 à 9 mesures) peuvent être reliés les uns aux autres pour former des parties rythmiques, etc.

ORGANISATION D'UN MOTIF

Motif

Outre les 10 Morceaux, la mémoire peut contenir 100 Motifs. Ces Motifs peuvent être disposés en une Piste et joués dans un Morceau. Il est également possible d'utiliser des Motifs pour répéter des sections dans un Morceau, des phrases ou motifs rythmiques. Ceci vous permet d'épargner de la mémoire. Chaque Motif se compose des données suivantes.



• Un Motif peut être placé dans n'importe quelle Piste de n'importe quel Morceau. Cependant, il n'est pas possible de placer plus d'un Motif dans la même mesure de la même Piste et une même mesure ne peut pas contenir à la fois un Motif et d'autres données musicales.

☆Les données de motif peuvent être créées de trois manière.

(1) **Enregistrement en temps réel.** Ce que vous jouez sur le clavier est enregistré au timing avec lequel vous le jouez. Contrairement à l'enregistrement en temps réel de pistes, l'enregistrement en temps réel de motifs superpose ce que vous jouez à ce qui a déjà été enregistré au fil des répétitions successives du Motif. (Ceci vous permet d'enregistrer un motif de Drum Kit en jouant chaque instrument à percussion séparément.)

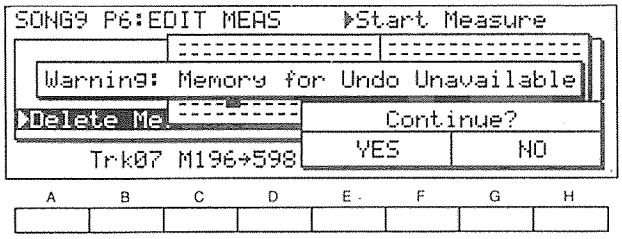
(2) **Enregistrement pas à pas:** Ce mode vous permet d'entrer les notes une par une (pas à pas) à partir du clavier, en spécifiant la longueur et la vélocité de chaque note. Contrairement à l'enregistrement pas à pas de pistes, les données que vous jouez se superposent aux données déjà enregistrées.

(3) **Copie d'une Piste:** Des données musicales peuvent être copiées d'une Piste dans un Motif.

MÉMOIRE DES DONNÉES DE SÉQUENCE

La mémoire de séquences de la 01/WFD peut contenir un total de 48000 pas pour tous les Morceaux et Motifs. Pour la 01/W, le total est de 7000 pas. Cependant, une seule Piste ou un seul Motif ne peut pas contenir plus de 16000 pas. Lorsque vous mettez la 01/WFD hors tension, toutes les données de séquence de la mémoire sont perdues. N'oubliez pas de sauvegarder vos nouvelles données de séquence sur disquette.

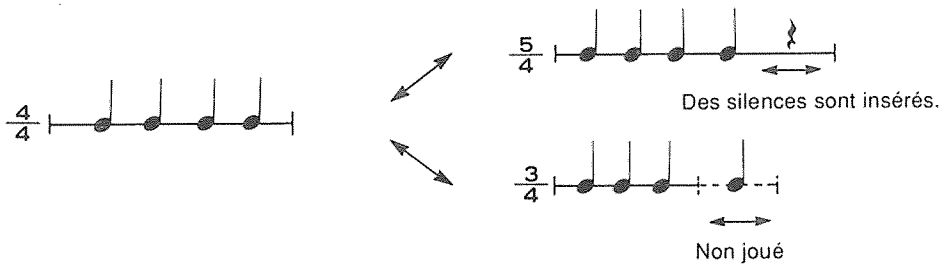
- La mémoire de séquences d'une carte PROG/SEQ peut contenir seulement 7000 pas. Cela vous permet donc de sauvegarder une fois le contenu de la mémoire de séquences de la 01/W. Vous pouvez également sauvegarder le contenu du modèle 01/WFD sur une telle carte si l'espace libre de la mémoire est de 86% ou plus.
- S'il y a suffisamment de mémoire libre, vous pouvez appuyer sur la touche COMPARE pour annuler vos modifications antérieures et revenir aux données de séquence antérieures. Par exemple, si après avoir effectué une opération de quantification, vous décidez que le résultat n'est pas satisfaisant, cette fonction vous permet de rétablir les valeurs originales.
- Cependant, cette fonction Compare s'applique uniquement à la dernière opération effectuée. Durant l'édition d'une séquence, il vaut mieux sauvegarder votre travail sur disquette (01/WFD uniquement) ou sur une carte RAM si nécessaire.
- S'il n'y a pas suffisamment de mémoire libre et que la fonction Compare n'est pas disponible, l'affichage indique "Continue?".



Appuyez sur YES [E] pour exécuter l'opération. Pour quitter sans exécuter, appuyez sur NO [G].

TYPE DE MESURE

La 01/WFD - 01/W vous permet de spécifier le type de mesure de chaque mesure, mais il n'est pas possible de spécifier des mesures différentes sur les différentes Pistes. Si le type de mesure d'une piste est modifié à l'enregistrement ou l'édition, le type de mesure des autres pistes change également. Les mesures qui deviennent plus longues sont complétées par des silences et les mesures qui deviennent plus courtes sont tronquées (les données situées au-delà de la fin de la nouvelle mesure ne sont pas jouées). Cependant, comme les données restent dans les mesures, elles seront de nouveau jouées si le type de mesure d'origine est rétabli.



* Le nombre de temps que vous pouvez spécifier dépend de la résolution de base.

- La résolution de base est la résolution sur laquelle un Morceau repose et est divisée en haute (High) et basse (Low).

Nombres de temps possibles selon la résolution de base

Résolution de base	Temps
Basse	1/4 à 9/4 1/8 à 16/8 1/16 à 16/16
Haute	1/4 à 5/4 1/8 à 10/8 1/16 à 16/16

Remarque:
Veuillez remarquer que vous ne pouvez pas changer la résolution de base du Morceau enregistré à moins que vous n'effaciez le Morceau entier en P5-7.

LES FONCTIONS DU MODE SEQUENCER

Les fonctions du mode SEQUENCER vous permettent de jouer et d'enregistrer un Morceau et d'éditer les données musicales et paramètres de Morceau.

- Dans ce mode, le clavier joue le Programme qui est assigné à la Piste actuellement sélectionnée (c'est-à-dire la Piste qui est sélectionnée en P0-1 Track).

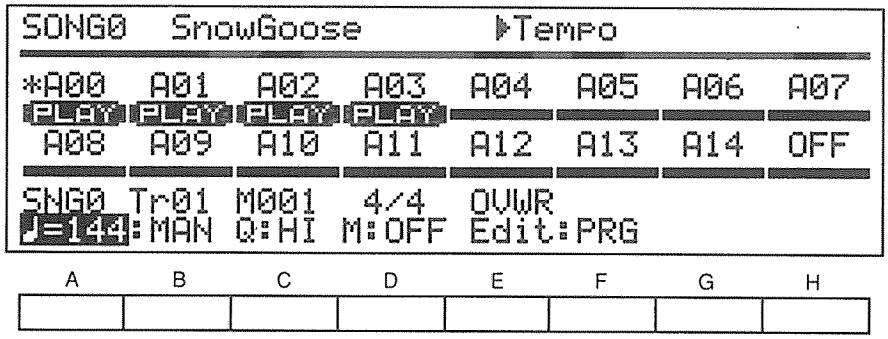
PAGE	FONCTION	
P0 REC/PLAY		
	0-1 Real Time Recording	Enregistre une Piste en temps réel.
	0-2 Track 1 - 8 Mute/Rec/Play	Réglages d'étouffement/enregistrement/reproduction pour les Pistes 1 à 8.
	0-3 Track 1 - 8 Program, Volume, Pan	Spécifie le Programme, le volume et le réglage panoramique pour les Pistes 1 à 8.
	0-4 Track 9 - 16 Mute/Rec/Play	Réglages d'étouffement/enregistrement/reproduction pour les Pistes 9 à 16.
	0-5 Track 9 - 16 Program, Volume, Pan	Spécifie le Programme, le volume et les réglages panoramiques pour les Pistes 9 à 16.
P1 TRACK 1 - 8		
	1-1 Track Status	Activation/désactivation de sortie pour chaque Piste
	1-2 Track Protect	Activation/désactivation de la protection de mémoire pour chaque Piste
	1-3 Transpose	Réglage de transposition pour chaque Piste
	1-4 Detune	Réglage de désaccordage pour chaque Piste
P2 TRACK 9 - 16		La même chose que P1
P3 Ch, Window 1 - 8		
	3-1 MIDI Channel	Spécifie le canal MIDI pour chaque Piste.
	3-2 Velocity Window Top	Spécifie la fenêtre de vélocité pour chaque Piste.
	3-3 Velocity Window Bottom	
	3-4 Key Window Top	Spécifie la fenêtre de touches pour chaque Piste.
	3-5 Key Window Bottom	
P4 Ch, Window 9 - 16		La même chose que P3
P5 EDIT SONG		
	5-1 Step Recording	Enregistrement pas à pas d'une Piste
	5-2 Create Control Data	Modification et insertion de données de contrôle dans une Piste.
	5-3 Event Edit	Edition des événements d'une Piste.
	5-4 Erase Track	Effacement d'une Piste
	5-5 Bounce Track	Fusion d'une Piste
	5-6 Copy Track	Copie d'une Piste
	5-7 Erase Song	Effacement d'un Morceau
	5-8 Append Song	Accolage d'un Morceau

PAGE	FONCTION	
P6 EDIT MEASURE		
	6-1 Quantize	Quantification
	6-2 Shift Note	Décalage des données de note
	6-3 Modify Velocity	Modification des données de vélocité
	6-4 Delete Measure	Suppression de mesures
	6-5 Erase Measure	Effacement de mesures
	6-6 Copy Measures	Copie de mesures
	6-7 Insert Measure	Insertion de mesures
	6-8 Put/Copy Pattern	Placement/copie d'un Motif dans une mesure
P7 EDIT PATTERN		
	7-1 Real Time Recording	Enregistrement d'un motif en temps réel
	7-2 Step Recording	Enregistrement d'une Motif pas à pas
	7-3 Event Edit	Edition des événements dans un Motif
	7-4 Pattern Parameter	Réglage de la mesure et de la longueur d'un Motif
	7-5 Erase Pattern	Effacement d'un Motif
	7-6 Get from Track	Définition d'un Motif comme données d'une Piste
	7-7 Bounce Pattern	Fusion d'un Motif
	7-8 Copy Pattern	Copie d'un Motif
P8 Effect		Réglages d'effet
P9 SONG		
	9-1 Next Song	Spécification du Morceau à jouer à la suite
	9-2 Rename Song	Spécification du nom du Morceau
	9-3 Metronome	Réglages de métronome
	9-4 Copy Effects All	Copie des paramètres d'effet
	9-5 Copy/Swap FX	Copie/échange des réglages des effets 1 et 2
	9-6 Copy from combination	Copie des données de Combinaison
	9-7 Base Resolution	Spécification de la résolution de base

SEQUENCER

Page-0 REC/PLAY (enregistrement/reproduction)

P0-3 Track1～8 Program,Volume,Pan
P0-2 Track1～8 Mute/Rec/Play
P0-5 Track9～16 Program,Volume,Pan
P0-4 Track9～16 Mute/Rec/Play
P0-1 Real Time Rec/Play



P0-1 Real Time Rec/Play

[A] SNG	Song	0 à 9	Sélectionne le Morceau à jouer ou enregistrer
[B]	Track	1 à 16 MULT	Sélectionne la Piste à enregistrer Spécifie l'enregistrement multipistes
[C] M	Location Measure	001 à 999	Numéro de la mesure actuelle (emplacement de la mesure)
[D]	Beat	 01/04 à 9/04 01/08 à 16/08 01/16 à 16/16 01/04 à 05/04 01/08 à 10/08 01/16 à 16/16 **/**	Affiche et règle le type de mesure Résolution basse Résolution haute Enregistrement
[E]	REC Mode	 OVWR OVDB AUTP MANP LOOP	Sélectionne le mode d'enregistrement Ré-écriture Superposition Punch-in automatique Punch-in manuel Boucle (mode d'enregistrement)
[F]	Rec Start Measure	001 à 999	Mesure à laquelle l'enregistrement doit commencer
[G]	Rec End Measure	001 à 999	Mesure à laquelle l'enregistrement doit s'arrêter

▼Song sélectionne le morceau à jouer ou enregistrer. Si une carte contenant des données de séquence a été insérée, appuyez sur la touche BANK (la touche INT/CART sur le modèle 01/W) pour choisir le morceau à reproduire. Les morceaux que vous souhaitez éditer ou enregistrer doivent d'abord être chargés dans la mémoire interne à partir d'une disquette ou d'une carte.

▼Track spécifie la piste qui sera enregistrée. Lorsque vous indiquez une piste spécifique (1 à 16), l'enregistrement s'effectuera sur cette piste. Lorsque le réglage est "MULT", l'enregistrement s'effectuera sur toutes les pistes dont le réglage REC/PLAY est "REC" (voir "Enregistrement multipistes").

• Lorsque vous spécifiez une piste entre 1 et 16 et que vous jouez sur le clavier, la piste spécifiée sera entendue. A ce moment, les autres pistes avec la même assignation de canal MIDI seront entendues simultanément.

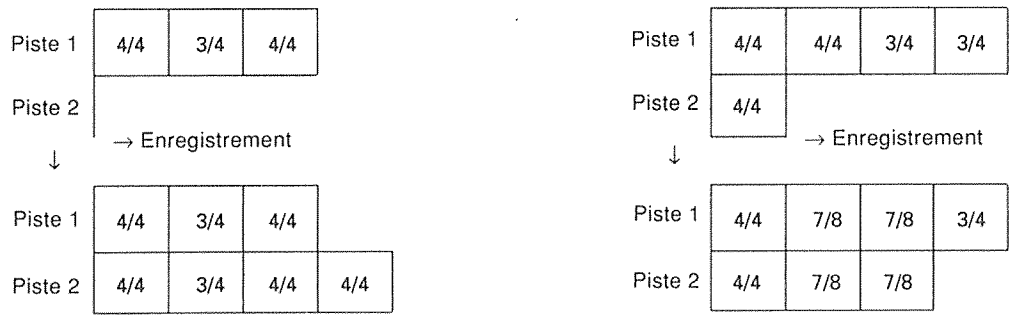
• Lorsque "MULT" est sélectionné et que vous jouez sur le clavier, la piste qui est assignée au même canal que le canal Global sera entendue.

* Le canal Global est un canal MIDI qui est spécifié en mode Global P0-3 et qui contrôle l'ensemble de la 01/WFD - 01/W.

▼Measure (emplacement de la mesure) indique l'endroit actuel de la reproduction ou de l'enregistrement. Après qu'un morceau a été reproduit ou que la touche RESET a été pressée, la valeur affichée est "001".

▼Beat spécifie le type de mesure.
En réglant le paramètre Beat (touche [D] de la deuxième rangée à partir du bas) avant de commencer à enregistrer, vous pouvez spécifier la mesure de l'enregistrement. Les changements de mesure s'appliquent à toutes les pistes qui contiennent des données musicales.

Exemple: Lorsque l'enregistrement est effectué sur la piste 2 après que l'enregistrement sur la piste 1 est achevé.



Les types de mesure qui peuvent être sélectionnés dépendent de la résolution de base (voir P9-7 Base Resolution).

• La résolution de base est la résolution du timing avec lequel un Morceau est enregistré. Elle se divise en résolution basse et résolution haute.

Résolution basse	1/4 à 9/4
	1/8 à 16/8
	1/16 à 16/16
Résolution haute	1/4 à 5/4
	1/8 à 10/8
	1/16 à 16/16

* Il n'est pas possible de changer le paramètre Beat durant la reproduction. Si des pistes ont déjà été enregistrées, le paramètre Beat affiche **/** pendant l'enregistrement.
* Si vous commencez à enregistrer dans cette situation, la mesure de l'enregistrement précédent sera utilisée, mais si vous spécifiez un autre réglage que **/**, alors il affectera également les pistes précédemment enregistrées.

Remarque:
Veuillez remarquer que vous ne pouvez pas changer la résolution de base du Morceau enregistré à moins de l'effacer entièrement en P5-7.

▼Mode d'enregistrement
Cinq méthodes d'enregistrement en temps réel sont possibles. Utilisez celle qui convient le mieux à votre situation. (Reportez-vous à "Realtime Recording" P108).

• Les paramètres Rec Start Measure et Rec End Measure sont affichés si REC Mode est réglé sur "AUTO" ou LOOP".

* Si vous avez sélectionné Loop, le bouclage sera effectué à la reproduction également.

[A] ♩=	Tempo	40 à 240 EXT	Le Tempo lorsque la source de synchronisation (CLOCK) est INT (nombre de temps par minute) Lorsque la source de synchronisation est EXT
[B]	Tempo Track	MAN, AUT MAN, AUT, REC	Normalement, durant la reproduction Lorsque la touche REC/WRITE est pressée
[C] Q	Realtime Quantize	HI, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮3, ♪, ♩	Incrément de correction du rythme durant l'enregistrement (quantification en temps réel)
[D] M:	Metronome	 OFF ON REC	Spécifie les conditions dans lesquelles le métronome est entendu Le métronome n'est pas entendu Le métronome est entendu durant l'enregistrement et la reproduction Le métronome est entendu uniquement durant l'enregistrement
[E]	Edit Parameter	 PRG VOL PAN	Sélectionne le paramètre que vous voulez éditer sur cette page. Numéro de programme Volume Réglage panoramique
[G]	Add/Remove	[ADD] [RMV]	Ajoute ou retire des données musicales
[H]	Erase	[ERA]	Efface partiellement les données de Performance.

▼Tempo affiche et ajuste le tempo de la reproduction.

- Lorsque la fonction P0-3 Clock Source du mode GLOBAL est réglée sur "INT", le tempo actuel sera affiché si le réglage Tempo Track est "AUT" durant la reproduction ou lorsque la mesure a changé. (Vous ne pouvez pas utiliser la commande linéaire VALUE ou les touches △ / ▽ pour éditer.) Tempo Track peut être édité lorsque "MAN" est sélectionné.
- Lorsque la fonction P0-3 Clock Source du mode GLOBAL est réglée sur "EXT", le réglage Tempo affichera "EXT". Le tempo sera déterminé par les messages de synchronisation d'un séquenceur externe, etc.

▼Le réglage Tempo Track enregistre les données qui contrôlent le tempo durant un morceau.
Durant l'enregistrement, ce paramètre peut être réglé sur MAN (manuel), AUT (auto) ou REC (enregistrement). Si vous modifiez le tempo lorsque le réglage est REC, les changements de tempo seront enregistrés sur la piste de tempo. Lorsque le réglage est AUT, le tempo changera selon les changements de tempo qui ont été enregistrés et vous pourrez enregistrer en suivant les changements de tempo.
Durant la reproduction, ce paramètre peut être réglé sur MAN ou AUT. Lorsque le réglage est MAN, le tempo ne change pas. Lorsque le réglage est AUT, les changements de tempo enregistrés contrôlent le tempo.

▼Realtime Quantize
Realtime Quantize (touche [B] de la ligne du bas) détermine la précision du timing aveclequel les données seront corrigées lorsque vous enregistrez en temps réel. Si vous réglez ce paramètre sur "HI", les données seront enregistrées au timing spécifié pour la résolution de base (P9-7). Si le réglage est ♩, les données seront enregistrées à des intervalles d'une noire. Si des donnés de contrôle pour lesquelles la valeur change constamment (comme le Pitch Bend) sont enregistrées avec une résolution grossière (une noire, par exemple), un effet d'escalier peu naturel en résultera. Dans de tels cas, enregistrez en utilisant une résolution aussi fine que possible, puis utilisez la fonction P6-1 Quantize pour corriger le timing des données de note.

▼Métronome

OFF: Le métronome n'est pas entendu.

REC: Le métronome est entendu à l'enregistrement, mais pas à la reproduction

ON: Le métronome est entendu à la fois à l'enregistrement et à la reproduction

* Lorsque le métronome est utilisé, le nombre de voix disponibles diminue d'une unité.

▼Edit Parameter vous permet de sélectionner le numéro de programme, le volume ou le réglage panoramique comme paramètre à éditer sur cette page. Si vous éditez ces paramètres durant l'enregistrement, vos modifications seront enregistrées, ce qui vous permet d'introduire des données de changement de programme, de Fade In et de Fade Out ou de positionnement panoramique en temps réel.

▼[RMV] et [ERA] sont affichés si REC Mode est réglé sur "Loop".

* Voir "Enregistrement Loop", à la page 112 pour Rec Start Measure, Rec End Measure, Add/Remove et Erase.

P0-2 Tack 1-8, Mute/Rec/Play

[A]	Track 1	PLAY	Joué	A la reproduction
		MUTE	Etouffé	
		REC	Enregistré	
		PLAY	Joué	A l'enregistrement
		MUTE	Etouffé	
:	:	:		
[H]	Track 8			

▼Spécifie le mode Mute/Rec/Play de chacune des pistes 1 à 8.

- Durant la reproduction, les pistes réglées sur PLAY seront jouées et les pistes réglées sur MUTE ne sont pas jouées.
- Lorsque l'enregistrement est effectué sur une seule piste(Pistes 1 à 16), sélectionnez REC pour la piste qui doit enregistrer et réglez les autres pistes qui contiennent des données sur PLAY ou MUTE.
- En cas d'enregistrement multipistes (sélectionnez MULTI), REC ou " —— " est affiché pour les pistes qui ne contiennent pas de données. Pour les pistes qui contiennent des données, choisissez REC, PLAY ou MUTE.

—— : La piste n'est pas utilisée (necontient pas de données)
REC : Piste utilisée pour enregistrer
PLAY : Piste reproduite
MUTE: Piste non reproduite (mais qui contient des données)

- Durant la reproduction, appuyez sur une touche de 0 à 3 touten maintenant enfoncée l'une des touches [A] - [H] correspondant à la piste sélectionnée. Les réglages suivants peuvent être sélectionnés.

0 : la (les) piste(s) sera(seront) jouée(s)
1 : la (les) piste(s) sera(seront) étouffée(s)
2 : toutes les pistes seront jouées
3 : toutes les pistes autres que celle sélectionnée seront étouffées (fonction Solo).

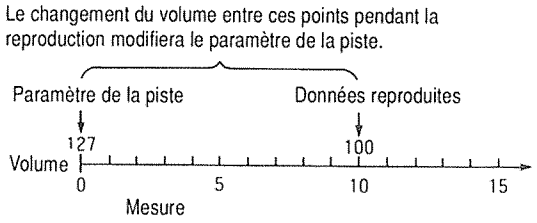
P0-3 Track 1-8 Program, Volume, Pan

[A]	Track 1	OFF, A00 à A99, B00 à B99	Numéro de Programme
		00 à 127	Volume
		A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D, ALL, PRG	Réglage panoramique
:	:	:	
[H]	Track 8		

▼Ceci détermine les réglages de Programme, de Volume et de Panoramique pour chacune des pistes 1 à 8. Edit Parameter (touche [E] sur la ligne du bas) détermine si le Programme, le Volume ou le Panoramique sera réglé.

• Si les réglages de Programme, de Volume ou de Panoramique d'une piste sont modifiés durant l'enregistrement, ces changements seront enregistrés en même temps que les données de note et de contrôle.

- Si les changements sont effectués durant la reproduction, ils seront mémorisés comme paramètres de piste et les nouveaux réglages seront sélectionnés si vous utilisez Reset Start pour recommencer la reproduction à partir du début. Cependant, si ces changements entraînent des réglages qui sont identiques à certains autres paramètres déjà enregistrés sur la piste, aucun changement ne sera apporté.
  Par exemple, si le paramètre Volume d'une piste est réglé sur 127 et qu'un morceau qui contient des données réglant le volume à 100 à la 10ème mesure est joué, le paramètre de volume change à 110 un peu avant la 10ème mesure, puis, la fois suivante où le morceau est joué, la piste commence à être jouée au niveau 110, le nouveau réglage du paramètre de volume.
  Cependant, lorsque le morceau atteint la 10ème mesure, les données de cette mesure ajustent le paramètre Volume à 100. Après ce changement, aucune autre modification ne sera apportée à la valeur du paramètre Volume durant la reproduction à partir de la 10ème mesure.



- Si une Piste contient des données de changement de programme, de contrôle de volume ou de réglage panoramique, l'affichage change indépendamment pendant la reproduction et lorsque la mesure est changée.
- Lorsque le réglage panoramique de la piste est "PRG", le réglage panoramique du Programme sélectionné pour cette piste est utilisé. Ceci signifie que si ce Programme est un Drum Kit, les réglages panoramiques de l'instrument du Drum Kit sera utilisé.
- Lorsqu'un autre réglage que PRG est sélectionné, un seul réglage panoramique sera utilisé pour les oscillateurs 1 et 2, même si le mode OSC du Programme est réglé sur Double. La sortie (= entrée des effets) sera transmise à partir de ce réglage. Le réglage DRUMS du mode OSC fonctionne également de cette manière.

* Lorsqu'un réglage Pan est modifié pendant la reproduction ou l'enregistrement, le nouveau réglage panoramique sélectionné sera validé pour la note qui suit immédiatement le changement. Les réglages Pan ne peuvent pas être changés pour un son qui est en cours.

P0-4 Track 9-16, Mute/Rec/Play

[A]	Track 9	PLAY MUTE	Joué Etouffé	Pendant la reproduction
		REC PLAY MUTE	Enregistré Joué Etouffé	Pendant l'enregistrement
:	:	:		
[H]	Track 16			

▼Spécifie le mode Mute/Rec/Play de chacune des pistes 9 à 16. Le contenu est le même que pour P0-2.

P0-5 Track 9-16 Program, Volume, Pan

[A]	Track 9	OFF, A00 à A99, B00 à B99 00 à 127 A, 9:1 à 1:9, B C, C+D, D, ALL, PRG	Numéro de Programme Volume Pan
:	:	:	
[H]	Track 16		

▼Ceci détermine le Programme, le Volume et les réglages panoramiques pour chacune des pistes 9 à 16. Le contenu est le même que pour P0-3.

Reproduction

Spécifiez le numéro du morceau (touche [A] de la deuxième rangée à partir du bas) pour jouer et appuyez sur START/STOP pour activer la reproduction. Insérez une cartouche PROG/SEQ contenant des données de séquence et appuyez sur la touche BANK (ou la touche INT/CARD sur le modèle 01/W) pour sélectionner un morceau d'une carte. Pour reproduire les données à partir d'un endroit précis dans le morceau, spécifiez l'emplacement de la mesure (touche [C] de la deuxième rangée à partir du bas). Durant la reproduction, appuyez sur START/STOP si vous voulez interrompre la reproduction. Appuyez sur START/STOP une seconde fois pour reprendre.
Lorsque le morceau se termine, la reproduction s'arrête et la mesure est remise à 001. Cependant, si P9-1 Next Song a été spécifié, le morceau suivant sera sélectionné.

- Si la reproduction à commencé au milieu d'un morceau, la mesure est remise à la position où la reproduction a commencé, lorsque le morceau se termine.
- Lorsque l'instrument ne joue pas, une pression sur RESET repasse au début du morceau et tous les réglages sont remis aux valeurs initiales des paramètres de piste. Les réglages Bank, Program Number, Volume et Pan des pistes dont le statut est "EXT" ou "BOTH" sont transmis par MIDI OUT.
- Vous pouvez modifier les réglages d'effets même pendant la reproduction en allant à la Page 8 et en y faisant votre sélection.

> Les réglages de Beat ne peuvent pas être effectués pendant la reproduction.

- Durant la reproduction, vous pouvez régler le mode REC/PLAY de P0-2 et P0-4 sur "MUTE" pour étouffer la reproduction d'une piste.

* Lorsque le tempo (la touche [A] de la ligne du bas) est réglé sur "EXT", la reproduction ne commencera pas lorsque vous appuyez sur la touche START/STOP si vous n'avez pas entré un clock MIDI, étant donné que l'instrument est commandé par un appareil externe dans ce cas. Si vous réglez le paramètre P0-3 Clock Source du mode GLOBAL sur "INT", l'affichage du tempo indiquera une valeur numérique et vous pourrez activer la reproduction en appuyant sur la touche START/STOP.

- Lorsqu'un changement est apporté dans les réglages Program, Volume ou Pan durant la reproduction ou lorsque l'instrument est arrêté, la valeur est inscrite comme un nouveau paramètre de piste (valeur initiale) pour chaque changement qui est apporté.

Enregistrement en temps réel

Il y a cinq manières d'enregistrer en temps réel. P0-1 Rec Mode spécifie la méthode d'enregistrement.

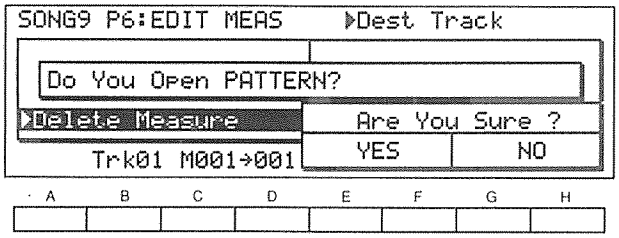
Over Write	Remplacer
Over Dub	Ajouter
Auto Punch In	Insertion automatique
Manual Punch In	Insertion manuelle
Loop	Boucle

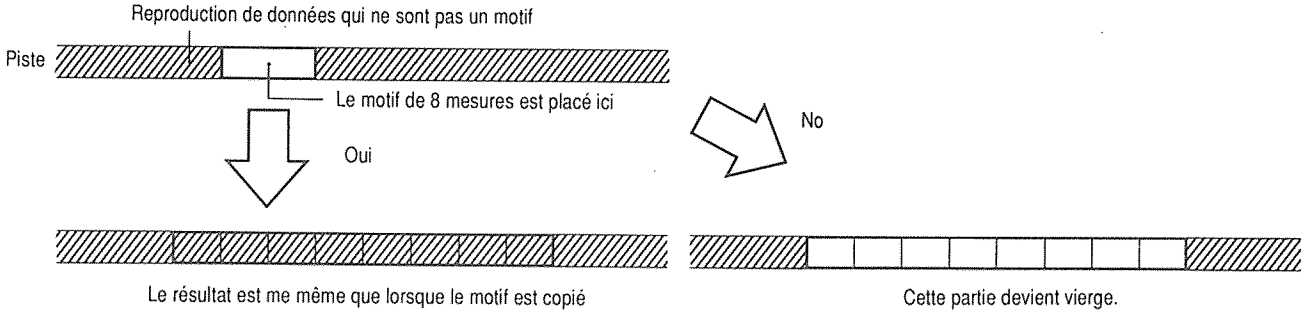
- **Enregistrement Over Write**
  Appuyez sur la touche REC/WRITE, puis appuyez sur la touche START/STOP pour commencer à enregistrer. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche START/STOP une fois de plus. Ceci est la manière d'enregistrer la plus élémentaire.
  Si vous enregistrez de cette manière sur une piste qui contient déjà des données musicales, celles-ci seront remplacées et les données qui suivent le point auquel vous commencez à enregistrer seront effacées.
- **Enregistrement Over Dub**
  Si vous enregistrez de cette manière sur une piste qui contient déjà des données, les nouvelles données seront combinées aux données antérieures.
- **Enregistrement Auto Punch In**
  Cette méthode vous permet de ré-enregistrer une portion spécifiée (des mesures spécifiées) d'une piste préalablement enregistrée.
- **Enregistrement Manual Punch In**
  Cette méthode d'enregistrement vous permet de reproduire une piste préalablement enregistrée et d'appuyer sur la touche REC/WRITE ou sur une pédale pour ré-enregistrer tant que la pédale est pressée.
- **Enregistrement Loop**
  Cette méthode reproduit répétitivement une zone spécifiée (mesures spécifiées) et vous permet de continuer à enregistrer des données supplémentaires (ou d'effacer des données) dans cette zone.

* Les données de séquence ne peuvent pas être enregistrées ou éditées directement sur une carte. Les données doivent d'abord être chargées dans la mémoire de séquence interne.

Ouverture de motif

S'il y a un Motif qui a été placé dans une mesure spécifiée avec Put Pattern (P6 à 8), dans les mesures enregistrées en enregistrement Overdub, Auto Punch In ou Manual Punch In ou dans la plage spécifiée dans la piste source ou de destination des fonctions Bounce Track ou Edit Measure, le message suivant est affiché lorsque l'enregistrement ou l'édition se termine.



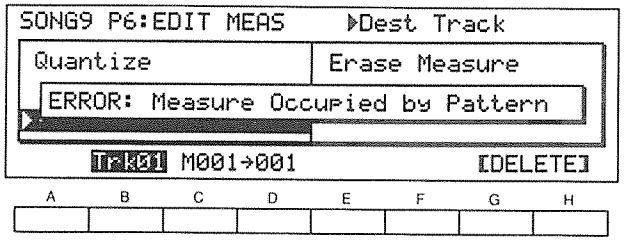


La sélection de "Yes" aura le même effet que si le motif était copié sur la Piste en P6-8. Le résultat sera le même qu'après l'enregistrement Overdub, Auto Punch In ou Manual Punch In ou après l'édition par les fonction Bounce Track ou Edit Measure. En d'autres termes, l'ouverture de motif signifie que le Motif placé dans la mesure sera copié sur la Piste. Cette opération n'affecte pas le Motif.

La sélection de "No" annule l'opération Put Pattern. (Les données sont effacées des mesures dans lesquelles le Motif de la Piste correspondante a été placé.)

Il y a certains cas où des messages d'erreur sont affichés et où vous ne pouvez pas exécuter l'Edition en fonction du type d'édition (voir page 211).

Le message suivant est affiché s'il n'y a pas suffisamment d'espace dans la mémoire.



Une pression sur "YES" a le même effet que la sélection de "NO" en réponse à la question "Do You Open PATTERN?", ci-dessus. Une pression sur "No" annule l'opération d'enregistrement et d'édition.

Procédure d'enregistrement en temps réel

(1) Sélectionnez le morceau que vous voulez enregistrer (touche [A] de la deuxième ligne à partir du bas), puis spécifiez la résolution de base P9-7. Ceci peut être réglé indépendamment pour chaque morceau. Cependant, soyez conscient qu'une fois que la résolution de base a été spécifiée, elle ne peut pas être modifiée jusqu'à ce que vous effaciez les données du morceau (P5-7 Erase Song).

(2) Sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez enregistrer (touche [B] de la deuxième ligne à partir du bas) et, si nécessaire, utilisez P1 à P4 pour spécifier les paramètres (destination de sortie et canal MIDI des données musicales, etc.). A ce stade, réglez P1-2 (P2-2) Protect sur "OFF". (Si le réglage est "ON", l'enregistrement ne sera pas possible.)

(3) Appuyez sur la touche REC/WRITE de telle sorte que le voyant s'allume.

(4) Spécifiez les paramètres Beat (touche [D] de la deuxième ligne à partir du bas) et Tempo (touche [A] de la ligne du bas). Ces paramètres peuvent être réglés indépendamment pour chaque morceau et la reproduction commencera avec les réglages que vous spécifiez. Si nécessaire, effectuez les réglages pour les paramètres de base se rapportant au tempo, la valeur de Quantize, le statut Metronome ON/OFF, etc. en utilisant les fonctions Tempo Track (touche [B] de la ligne du bas), Realtime Quantize (touche [C] de la ligne du bas) et Metronome (touche [D] de la ligne du bas).

(5) Appuyez sur Edit Parameter (touche [E] de la ligne du bas) et, en P0-3 et P0-5, spécifiez le numéro de Programme, le Volume et le réglage panoramique pour la piste sur laquelle vous allez enregistrer. Si vous modifiez ces réglages pendant l'enregistrement, vos changements seront enregistrés. Si vous le souhaitez, effectuez ces réglages lorsque vous commencez à enregistrer.

(6) Sélectionnez le mode d'enregistrement (touche [E] de la deuxième ligne à partir du bas). Après cette étape, la procédure dépendra du type d'enregistrement, aussi reportez-vous aux explications de chaque mode d'enregistrement.

- Les données d'Aftertouch utilisent beaucoup de mémoire. Si vous enregistrez une piste pour laquelle les données d'Aftertouch ne sont pas nécessaires, vous économiserez de la mémoire en réglant la fonction P0-5 MIDI Filter du mode GLOBAL sur "DIS" pour l'Aftertouch.

Enregistrement Over Write

Suivez les étapes (1) à (5) de la procédure d'enregistrement en temps réel et sélectionnez "OVWR" à l'étape (6).

(7) Appuyez sur START/STOP. Après le compte à rebours spécifié par P9-3 Lead-In, l'enregistrement commence. A ce moment, les autres pistes seront jouées selon le réglage P1-1 (P2-1) Track Status.

(8) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur START/STOP pour arrêter l'enregistrement. Vous reviendrez à la mesure à laquelle l'enregistrement a commencé et vous pourrez entendre l'enregistrement en appuyant sur START/STOP.

* L'enregistrement Overwrite sur la Piste où le motif a été placé annulera automatiquement le motif placé et les nouvelles données seront enregistrées sur la piste.

Enregistrement Overdub

La procédure d'enregistrement est la même que pour "Overwrite Recording". (Sélectionnez "OVDB" à l'étape (6).)

* Dans le cas de l'enregistrement Overdub sur la piste dans laquelle le Motif a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir le motif. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif sur les pistes et sélectionnez NO pour annuler le placement du motif.

Enregistrement Auto Punch In

L'enregistrement Auto Punch In vous permet de ré-enregistrer une mesure spécifiée sur une piste.
Appliquez les étapes (1) à (5) de la procédure d'enregistrement en temps réel et sélectionnez "AUTP" à l'étape (6).

(7) Spécifiez la mesure de départ de l'enregistrement (touche [F] de la deuxième rangée à partir du bas) et la mesure de fin de l'enregistrement (touche [G] de la deuxième rangée à partir du bas).

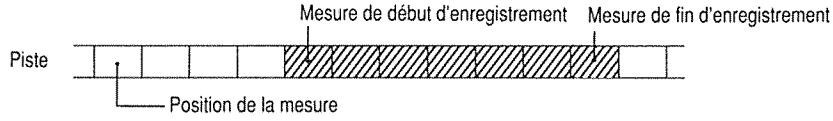
(8) Spécifiez l'emplacement de mesure (touche [C] de la deuxième rangée à partir du bas) quelques mesures avant la mesure de début d'enregistrement et appuyez sur START/STOP. Après un compte-à-rebours déterminé par P9-3 Lead In, la reproduction commence.

(9) Lorsque la mesure de début d'enregistrement est atteinte, l'enregistrement commence automatiquement.

(10) Lorsque la mesure de fin d'enregistrement est atteinte, appuyez sur START/STOP pour arrêter la reproduction. Vous reviendrez alors à la mesure à laquelle la reproduction a commencé. Pour ré-enregistrer encore une fois les même mesures, répétez la procédure à partir de l'étape (8).

• Si la zone à ré-enregistrer spécifiée contient des données de pédale d'étouffement ou de pitch bend, la perte de ces données peut entraîner un effet d'escalier de la pédale d'étouffement ou du Pitch Bend à la reproduction. Si c'est le cas, utilisez Create Control Data ou l'édition d'événement pour corriger les données.

* En cas d'enregistrement Auto Punch In sur une piste sur laquelle un motif a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir le motif. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif sur la piste ou sélectionnez NO pour annuler le placement du motif.



Enregistrement Manual Punch In

Appliquez les étapes (1), (2), (4) et (5) de la procédure d'enregistrement en temps réel et sélectionnez "MANP" à l'étape (6).

(7) Spécifiez l'emplacement de la mesure (touche [C] de la deuxième rangée à partir du bas) à quelques mesures avant la zone que vous souhaitez ré-enregistrer, puis appuyez sur START/STOP pour commencer la reproduction.

(8) Lorsque vous atteignez le début de la zone que vous voulez ré-enregistrer (le point Punch-IN), appuyez sur la touche REC/WRITE ou appuyez sur un commutateur au pied (la pédale assignable pour laquelle vous avez sélectionné "SEQ Punch IN/OUT en mode GLOBAL P4-2(3)). La touche REC/WRITE s'allume et l'enregistrement commence.

(9) Lorsque vous atteignez la fin de la zone que vous voulez ré-enregistrer (le point Punch-OUT), appuyez sur la touche REC/WRITE une fois de plus ou appuyez sur le commutateur au pied. L'enregistrement se terminera.

• Si la zone à ré-enregistrer spécifiée contient des données d'étouffement ou de Pitch Bend, la perte de ces données peut entraîner un effet d'escalier de la pédale d'étouffement ou du Pitch Bend à la reproduction. Si c'est le cas, utilisez Create Control Data ou Event Edit pour corriger les données.

* Cette méthode d'enregistrement est utilisée pour apporter des corrections à des données existantes. Le type de mesure précédemment spécifié sera utilisé et ne peut donc être modifié ici.

* En cas d'enregistrement Punch-IN manuel sur une piste où un motif a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir le motif. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif sur la piste et sélectionnez NO pour annuler le placement du motif.

Enregistrement Loop

Avec cette méthode d'enregistrement, la plage de mesures spécifiée sera reproduite de manière répétée et vous avez la possibilité d'enregistrer des données supplémentaires tout en écoutant la reproduction des données déjà enregistrées.
Appliquez les étapes (1) à (5) de la procédure d'enregistrement en temps réel et sélectionnez "LOOP" à l'étape (6).

(7) Spécifiez la mesure de début d'enregistrement (touche [F] de la deuxième rangée à partir du bas) et la mesure de fin d'enregistrement (touche [G] de la deuxième rangée à partir du bas).

(8) Spécifiez l'emplacement de la mesure (touche [C] de la deuxième rangée à partir du bas) à quelques mesures avant la mesure de début d'enregistrement et appuyez sur la touche START/STOP. Après un compte à rebours spécifié en P9-3 Lead In, la reproduction commence.

(9) Lorsque la mesure de début d'enregistrement est atteinte, l'enregistrement commence automatiquement.

(10) Lorsque la mesure de fin est passée, la reproduction commence à nouveau immédiatement à partir de la mesure de début d'enregistrement spécifiée et vous pouvez continuer à enregistrer. Les nouvelles données s'ajouteront à celles qui ont déjà été enregistrées.

* En enregistrement Loop, il y a deux manières d'effacer des données.

- Après le début de l'enregistrement, appuyez sur [ERA] ([H]) et toutes les données de la séquence qui passent pendant que vous maintenez la touche enfoncée seront effacées.

- Après le début de l'enregistrement, sélectionnez "RMV" pour Add/Remove ([G]). Appuyez sur la touche que vous voulez effacer et les données de cette note seront effacées du motif tant que vous maintenez la touche enfoncée. Lorsque vous utilisez le joystick pour appliquer un effet tel que le Pitch Bend, ces données de contrôle seront effacées.

(11) Lorsque vous appuyez sur la touche START/STOP, l'enregistrement s'arrête. Si vous commencez sans appuyer sur la touche REC/WRITE, vous entendrez les données que vous venez d'enregistrer. Si vous souhaitez modifier ou effacer davantage de données, répétez les étapes (8) à (11).

* Si vous enregistrez des données sur la zone qui indique le motif que vous avez placé sur la piste, le placement de motif sera automatiquement annulé et de nouvelles données seront enregistrées sur la piste.

Enregistrement multipistes

La 01/WFD - 01/W peut également enregistrer des données MIDI à partir d'appareils externes. Lorsque la sélection Track (touche [B] de la deuxième rangée à partir du bas) est réglée sur une seule piste "Trk1 à Trk16", seules les données MIDI dont le canal correspond au canal spécifié pour cette piste seront enregistrées (enregistrement sur une seule piste). Cependant si une piste (C2) est réglée sur "MULT", plusieurs pistes peuvent enregistrer simultanément des données sur les canaux MIDI qui leur correspondent.

* L'enregistrement multipistes implique la réception de données d'une source externe comme un séquenceur MIDI. Pour cette raison, la source clock doit être réglée sur EXT pour que l'instrument puisse se synchroniser sur l'appareil MIDI externe.

(1) Spécifiez le réglage P3-1 (P4-1) Track MIDI Channel pour chacune des pistes.

(2) Réglez Track (touche [B] de la deuxième rangée à partir du bas) sur "MULT".

(3) Réglez P0-2 et P0-4 Track REC/PLAY sur "REC" pour chaque piste que vous voulez enregistrer. (Les pistes que vous ne voulez pas enregistrer doivent être réglées sur "▬" et les pistes que vous voulez simplement reproduire doivent être réglées sur "PLAY".)

(4) Suivez la procédure d'enregistrement en temps réel.

- Si la quantité de données MIDI sur chaque canal est irrégulière, une erreur de saturation de mémoire peut se produire, même si toute la mémoire n'est pas occupé. Dans de tels cas, enregistrez sans la piste la plus volumineuse et ré-enregistrez cette piste par la suite.
- Les messages suivants reçus sur MIDI IN seront enregistrés: note on/off, Pitch Bend, changements de programme, pression canal, pression poly key et changement de commande (0 à 101).

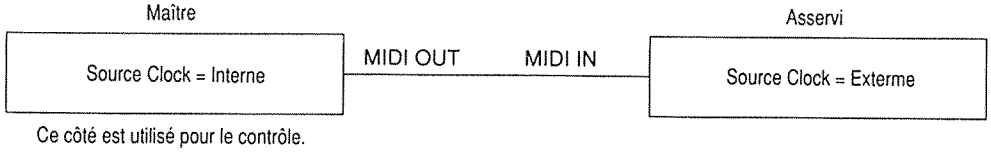
* L'enregistrement multipistes et l'enregistrement en boucle ne peuvent pas être effectués simultanément.

- "PLAY" est indiqué sur l'affichage REC/PLAY pour les pistes qui contiennent des données d'enregistrement sur une seule piste. Lorsque la touche REC/WRITE est pressée, "REC" est affiché pour les pistes sélectionnées.

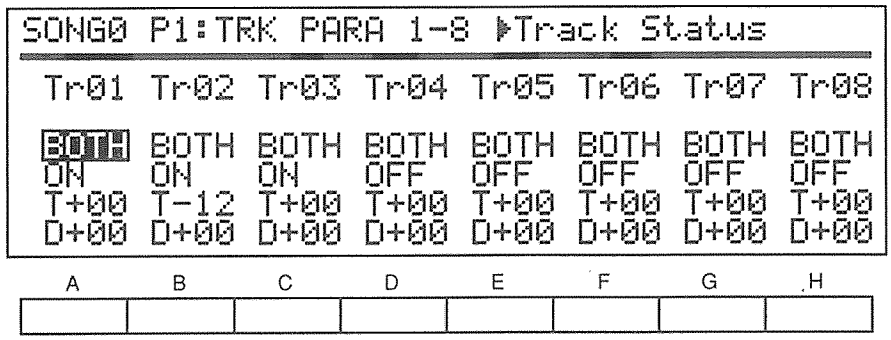
Synchronisation sur des appareils MIDI externes

Des boîtes à rythmes ou des séquenceurs externes peuvent être connectés via MIDI pour une reproduction en synchronisation avec la 01/WFD - 01/W. Réglez la source clock (timing) de l'unité maître (l'appareil qui contrôle les opérations) sur Internal (transmission des messages clock MIDI) et la source clock de l'unité asservie (l'appareil contrôlé) sur External (synchronisation sur les messages de clock MIDI entrants) et reliez la borne MIDI OUT de l'unité maître à la borne MIDI IN de l'unité asservie.

- Spécifiez la source de clock de la 01/WFD - 01/W en mode GLOBAL (P0-3). (Le manuel d'utilisation de l'autre appareil vous indiquera comment régler sa source clock.)
- Les opérations de début et de fin doivent être exécutées sur l'appareil maître.
- Si l'appareil MIDI asservi est capable d'utiliser les messages Song Select et Song Position Pointer, la sélection d'un morceau ou d'une mesure sur la 01/WFD - 01/W utilisée comme appareil maître fera commencer l'horloge externe à partir du même endroit du même morceau. Il en va de même lorsque la 01/WFD - 01/W est utilisée comme appareil asservi.
- Si un clock MIDI est fourni par un appareil externe lorsque la 01/WFD - 01/W est utilisée comme unité asservie, les opérations de début et de fin peuvent être effectuées à partir de l'autre appareil MIDI ou de la 01/WFD - 01/W. Elles seront soumises au clock MIDI qui contrôle le tempo.



Page-1 Track 1-8 Parameters



P1-1 Track Status
P1-2 Track Protect
P1-3 Transpose
P1-4 Detune

P1-1 Status

[A]	Track 1	OFF INT EXT BOTH	Non reproduit Joué uniquement de façon interne Joué uniquement via MIDI OUT Joué de façon interne et via MIDI OUT
:	:	:	
[H]	Track 8		

▼Vous pouvez spécifier que chaque piste ne soit pas reproduite (OFF), reproduite uniquement par les générateurs de son internes (INT), reproduite uniquement via MIDI OUT (EXT) ou reproduite à la fois par les générateurs de son internes et via MIDI OUT (BOTH).

• Si vous avez sélectionné une piste qui est réglée sur EXT, les générateurs de son ne produiront pas de son si vous jouez sur le clavier. Si la piste sélectionnée est réglée sur INT ou OFF, les données jouées sur le clavier ne seront pas transmises par MIDI OUT.

P1-2 Track Protect

[A]	Track 1	OFF/ON	Activation/désactivation de la protection pour chaque piste.
:	:	:	
[H]	Track 8		

▼Si la protection de la piste est activée, il n'est pas possible d'apporter des changements à cette piste et il n'est pas possible non plus d'y enregistrer ou éditer des données.

* Si le réglage est ON, les changements de volume ou autres ne sont pas inscrits dans la mémoire de séquences et une pression sur RESET rétablira les valeurs originales. Lorsque le réglage est OFF, les réglages de volume et autres sont ré-écrits dans les données. Sélectionnez ON si vous ne voulez rien changer à vos données.

P1-3 Transpose

[A]	Track 1	-24 à +24	Réglage de désaccordage pour chaque piste (par demi-ton chromatique).
:	:	:	
[H]	Track 8		

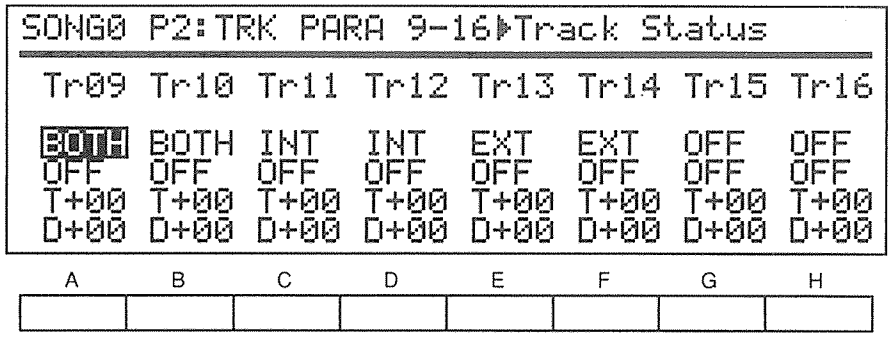
▼Chaque piste peut être transposée par incréments d'un demi-ton chromatique.
• Ceci n'a pas d'effet sur les données transmises par MIDI OUT.

P1-4 Detune

[A]	Track 1	-50 à +50	Réglage de transposition pour chaque piste (par incréments d'un centième de demi-ton).
:	:	:	
[H]	Track 8		

▼Ceci règle la hauteur de chaque piste par incréments d'un centième de demi-ton.

Page-2 Track 9-16 Parameter

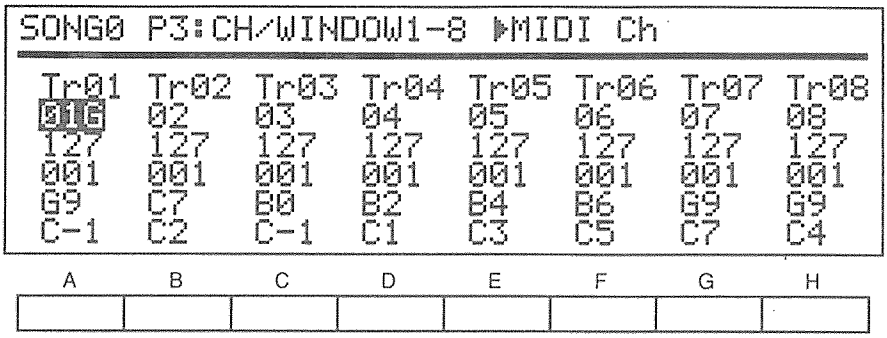


▼Réglages de statut, de protection de mémoire et de désaccordage pour les pistes 9 à 16.

- Les détails sont les mêmes que pour Page-1 Track 1-8 Parameter.

Page-3 Track 1-8 Channel/Window

P3-1 MIDI Channel
P3-2 Velocity Window Top
P3-3 Velocity Window Bottom
P3-4 Key Window Top
P3-5 Key Window Bottom



P3-1 MIDI Channel

[A]	Track 1	1 à 16	Canal de transmission MIDI pour chaque piste.
:	:	:	
[H]	Track 8		

▼Ceci détermine le canal de transmission MIDI (1 à 16) pour chaque piste.
- Si le canal est le même que le canal GLOBAL, un "G" est affiché après le numéro de canal.

• Lorsque vous jouez sur le clavier de la 01/WFD - 01/W, la piste sélectionnée en P0-1 est entendue, mais les autres pistes assignées au même canal MIDI sont également entendues. En outre, lorsque P0-1 est réglé sur "MULT", les pistes assignées au même canal MIDI que le canal GLOBAL (un "G" est affiché) sont entendues.

• En assignant le même canal MIDI aux pistes pour lesquelles des Programmes différents sont sélectionnés, vous pouvez jouer ces Programmes à l'unison.

Exemple:

Piste 1	Données	canal: 3	Prog. A10
Piste 2	Pas de données	canal: 3	Prog. B30

En conséquence, les Programmes A10 et B30 sont joués à l'unison.

• Il est également possible de régler deux ou plusieurs pistes sur le même canal MIDI et de diviser les données musicales entre les pistes. Par exemple, placer les données de note sur une piste et les données de contrôle sur une autre.

Exemple:

Piste 1	Données de note	canal: 1	Prog. A15
Piste 2	Données de contrôle	canal: 1	Prog. OFF

Superposition des Programmes A10 et B30.
Les données de la piste 1 sont utilisées pour combiner les Programmes A10 et B30 pour la reproduction.

• Le canal MIDI sélectionné ici sera utilisé pour la sortie des données MIDI des pistes auxquelles le statut EXT ou BOTH a été assigné.

P3-2 Velocity Window Top

[A]	Track 1	1 à 127	Limite supérieure de la fenêtre de vélocité.
:	:	:	
[H]	Track 8		

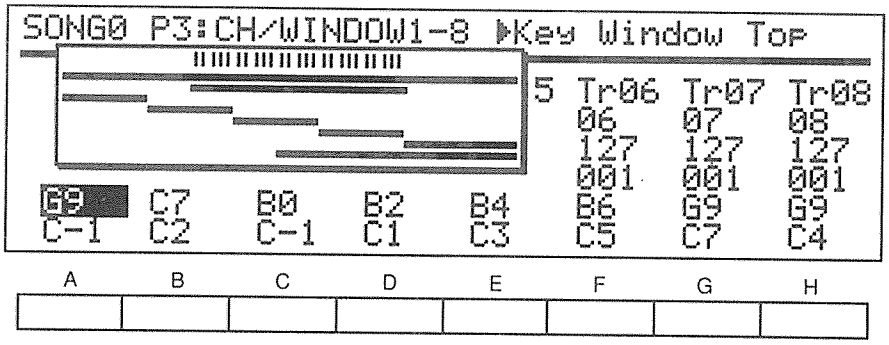
▼Ceci détermine la limite supérieure de la vélocité avec laquelle sera joué le Programme assigné à chacune des Pistes 1 à 8.

P3-3 Velocity Window Bottom

[A]	Track 1	1 à 127	Limite inférieure de la fenêtre de vélocité
:	:	:	
[H]	Track 8		

▼Ceci détermine la limite inférieure de la vélocité avec laquelle sera joué le Programme assigné à chacune des pistes 1 à 8.

P3-4 Key Window Top



[A]	Track 1	C-1 à G9	Limite supérieure de la fenêtre de touches
:	:	:	
[H]	Track 8		

▼Ceci détermine la note la plus haute de la plage de notes que jouera le Programme assigné à chacune des pistes 1 à 8.

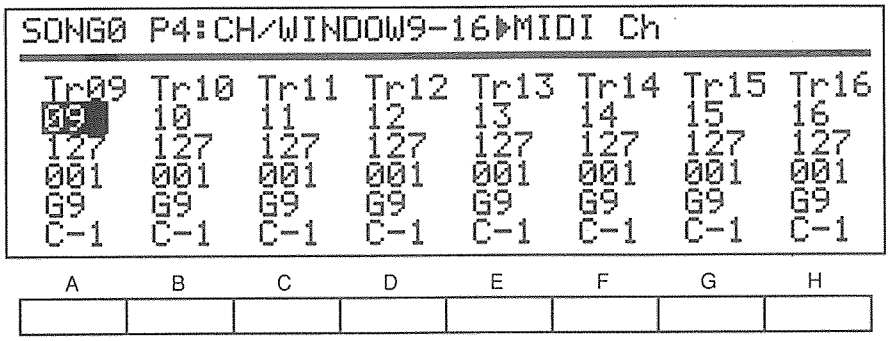
P3-5 Key Window Bottom

[A]	Track 1	C-1 à G9	Limite inférieure de la fenêtre de touches
:	:	:	
[H]	Track 8		

▼Ceci détermine la note la plus basse de la plage de notes qui sera jouée par le Programme assigné à chacune des pistes 1 à 8.

- Pendant l'enregistrement, seules les notes qui se trouvent dans la fenêtre de vélocité et la fenêtre de notes spécifiées seront enregistrées.
- En réglant deux ou plusieurs pistes sur le même canal MIDI, mais avec des fenêtres de vélocité et de touches différentes, vous pouvez enregistrer et rejouer en utilisant des sons différents en fonction des touches jouées et/ou de leur vélocité.
- Lors de l'édition de la fenêtre de touches, l'affichage donne une indication graphique du réglage de fenêtre de touches pour chaque piste.
- Pour quitter l'affichage, déplacez le curseur sur un paramètre autre que la fenêtre de touches.
- Les réglages de fenêtre de touches peuvent également être effectués en utilisant le clavier. Tout en enfonçant une des touches [A] à [H], appuyez sur une touche du clavier. Lorsque vous relâchez la touche [A] à [H], les données sont entrées.

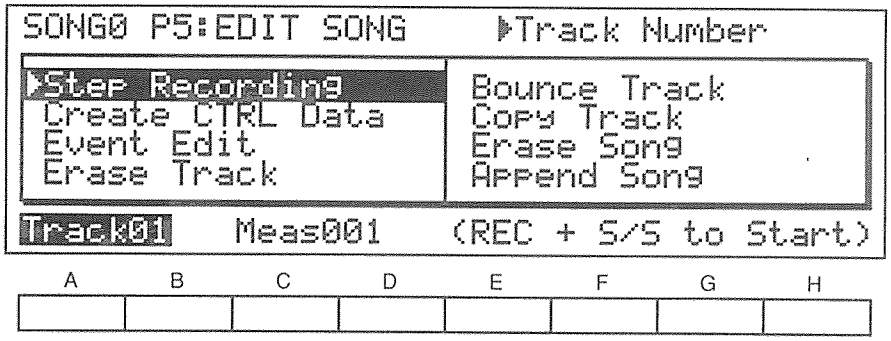
Page-4 Track 9-16 Channel/Window



▼Les réglages de canal MIDI, de fenêtre de vélocité et de fenêtre de touches pour chacune des pistes 9 à 16. Les détails sont les mêmes que pour Page -3 Track 1-8 Channel/Window.

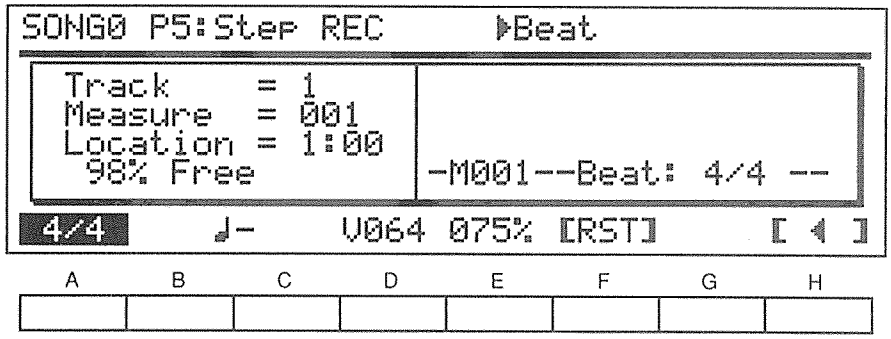
Page-5 Edit Song

P5-1 Step Recording



[A]	Track	1 à 16	Le numéro de la piste à enregistrer.
[C]	Measure	1 à 999	La mesure à laquelle l'enregistrement commencera.

• Appuyez sur la touche REC/WRITE, puis appuyez sur la touche START/STOP pour accéder à l'affichage de l'enregistrement pas à pas.



[A]	Beat	 01/04 à 09/04 01/08 à 16/08 01/16 à 16/16 01/04 à 05/04 01/08 à 10/08 01/16 à 16/16	Affiche et règle le type de mesure Basse résolution de base Haute résolution de base
[B]	Step Time	𝅘𝅥𝅯,𝅘𝅥𝅮,♪,♩,𝅗𝅥,𝅝	Longueur de note de base
[C]	Triplet/Dot	3 - •	Triolet de la longueur de note spécifiée par Step Longueur de note spécifiée par Step Note pointée de la longueur spécifiée par Step
[D]	Key Dynamics	002 à 126, touche	Vélocité de la note (002 à 126), entrée de la touche
[E]	Note length	1 à 100 [%]	Durée de la note
[F]		[RST]	Spécifie un silence.
[G]		[TIE]	Spécifie une liaison (seulement lorsqu'une note a déjà été entrée)
[H]		[◄]	Recule d'un pas.

Enregistrement pas à pas

■ L'enregistrement pas à pas vous permet d'entrer des notes une par une à partir du clavier, en spécifiant la longueur et la vélocité de chaque note. Si vous enregistrez pas à pas sur une mesure qui contient déjà des données, les données qui se trouvent déjà dans la mesure seront effacées.

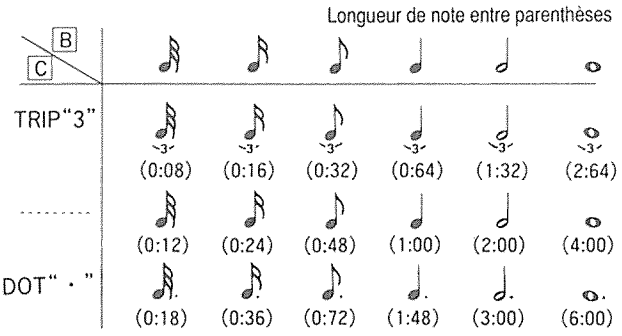
(1) Spécifiez le programme de la piste, le volume et le réglage panoramique, etc. pour le morceau que vous allez enregistrer (P0).

(2) spécifiez la piste ([A]) et la mesure de début ([C]) pour l'enregistrement.

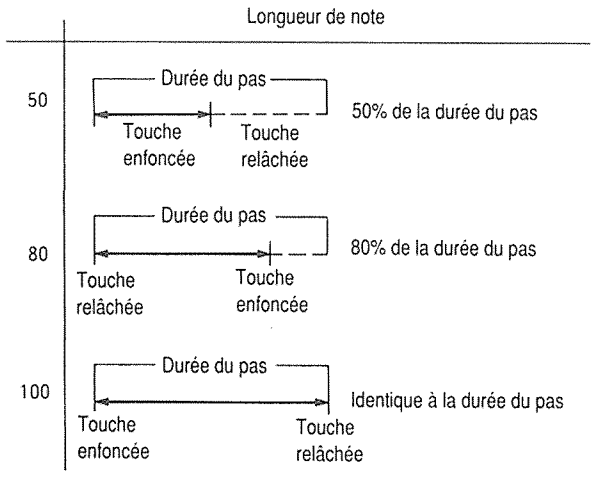
(3) Appuyez sur REC/WRITE de telle sorte que le voyant s'allume, puis appuyez sur START/STOP.
- Le coin supérieur gauche indique le numéro de mesure de la piste qui est enregistrée, le temps de cette mesure et le "clock" actuel dans ce temps (0:01 correspond à 1/96ème de noire.)

(4) Spécifiez le temps ([A]).
- Si vous avez déjà fini d'enregistrer d'autres pistes, le temps des autres pistes sera affiché.
- Si vous changez le nombre de temps (Beat), les temps des autres pistes changeront également.

(5) Spécifiez le type de note à entrer en utilisant Step Time ([B]) et Triplet/Dot ([C]). Un triolet "3" change la durée du pas de 2/3 et un point "." change la durée du pas de 3/2.



(6) Utilisez Note Length ([E]) pour ajuster la longueur de la note spécifiée par Step Time ([B]) et Triplet/Dot ([C]).



(7) Utilisez Key Dynamics ([D]) pour spécifier le niveau sonore de la note.
- En enregistrement pas à pas, si Key Dynamics est réglé sur "Key", la vélocité de chaque note est enregistrée exactement comme vous l'avez jouée. Par contre, si Key Dynamics est réglé sur "002 à 126", la vélocité réelle avec laquelle la note a été jouée sera ignorée et la vélocité spécifiée par les valeurs numériques sera enregistrée.

(8) Utilisez le clavier pour entrer une note. (Pour entrer un accord, jouez cet accord.) Indépendamment du timing avec lequel les notes sont jouées, chaque note qui est jouée jusqu'à ce que toutes les notes soient relâchées sera enregistrée sur le même pas.
- Chaque fois qu'une note est jouée sur le clavier, sa position, sa hauteur (nom de la note), sa vélocité et sa longueur sont affichés dans la partie droite de l'écran.

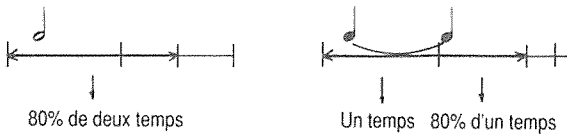
(9) Lorsque toutes les notes sont relâchées, vous passez au pas suivant. Répétez les étapes (5) à (8) autant de fois que nécessaire.
- Pour entrer un silence, spécifiez la longueur du silence, puis appuyez sur [RST] ([F]).

(10) Lorsque vous avez terminé d'enregistrer, appuyez sur START/STOP pour quitter le mode d'enregistrement pas à pas.

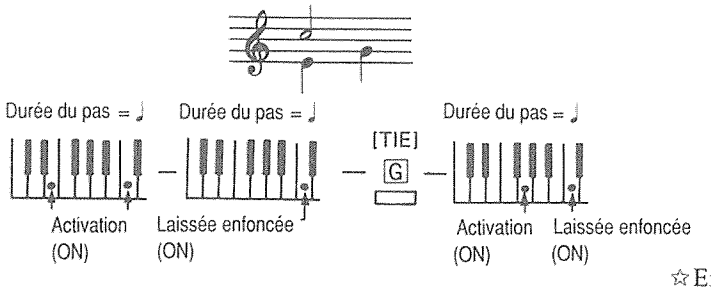
• Lorsque vous appuyez sur [RST] ([F]), la position avance de la longueur de pas spécifiée.

• Lorsque vous appuyez sur [TIE] ([G]), la note que vous avez entrée au pas précédent est allongée de la longueur du pas spécifié (5).

☆ Pour entrer une note qui soit plus longue que le pas spécifié en (5), vous pouvez soit changer la durée du pas, soit utiliser une liaison (TIE) pour allonger la note. Ces deux méthodes entraîneront des durées de note différentes, comme suit:

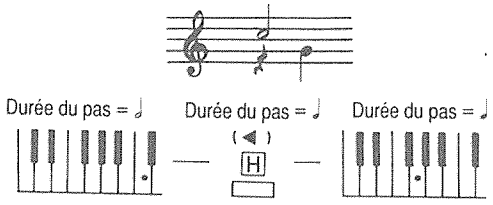


☆Vous pouvez également entrer une liaison en appuyant sur une touche et cette note sera allongée de la durée du pas. Dans ce cas, la durée s'appliquera uniquement à la note que vous maintenez, ce qui vous permet de donner des longueurs différentes aux notes d'un accord.



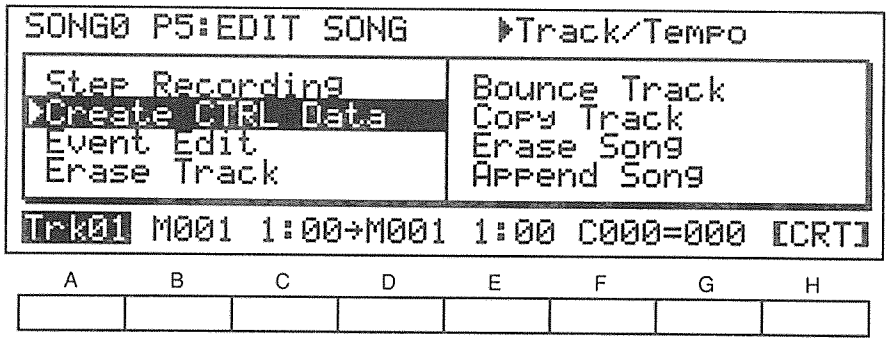
• Une pression sur [◄]([H]) vous fera reculer d'une pas, comme spécifié à l'étape (5). S'il y a des notes à cette position ou plus loin, elles seront effacées.

- Cette fonction est utile lorsque vous commettez une erreur. Elle vous permet aussi de raccourcir la durée du pas et d'entrer les notes comme suit:



☆En enregistrement pas à pas, il n'est possible d'entrer que des notes, pas des données de contrôle. Si nécessaire, vous pouvez enregistrer des données de contrôle sur une autre piste en temps réel, puis utiliser la fonction Bounce (mélanger les deux pistes) ou insérer des données de contrôle en utilisant les fonction Event Edit ou Create CNTL.

P5-2 Create Control Data



[A]	Track	Trk01 à Trk16, Tempo	La piste que vous voulez modifier.
[B] M	Start Measure	001 à 999	La mesure à partir de laquelle vous allez commencer à modifier et l'emplacement de cette mesure.
[C]	Start Location	1:00 à 9:95	
[D] M	End Measure	001 à 999	La mesure à laquelle la modification s'arrête et l'emplacement de cette mesure.
[E]	End Location	1:00 à 9:95	
[F]	Controller	BEND, AFTT, C000 - C102	Le contrôleur à modifier.
[G]	End Value	ERA, -8192 à +8191 ERA, 40 à 240 ERA, 0 à 127, C, C+D, D, ALL, PRG ERA, 0 à 127	La valeur finale des données modifiées. (pour la hauteur) (pour le tempo) Lorsque le numéro de commande est 10 (Pan) (dans les autres cas)
[H]		CRT	La fonction Create Control Data est activée.

Cette opération insère des données qui modifient progressivement les données de contrôle sur une plage spécifiée.

(1) Sélectionnez la piste ([A]) dans laquelle vous allez modifier les données.

(2) Sélectionnez le contrôleur ([F]) que vous voulez modifier.

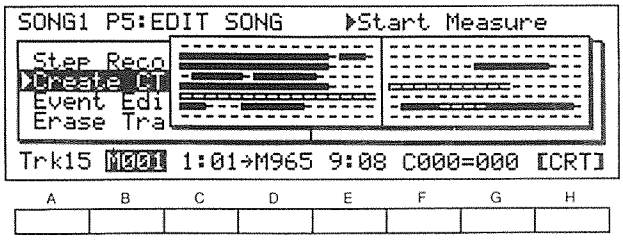
(3) Spécifiez la mesure ([B]) à partir de laquelle la modification des données va commencer et l'emplacement ([C]) de cette mesure.

(4) Spécifiez la mesure ([D]) à laquelle la modification des données doit s'arrêter et l'emplacement ([E]) de cette mesure.

(5) Spécifiez la valeur finale ([G]) (la valeur résultante) des données modifiées.

(6) Appuyez sur [CRT] ([H]) pour exécuter l'opération Create.

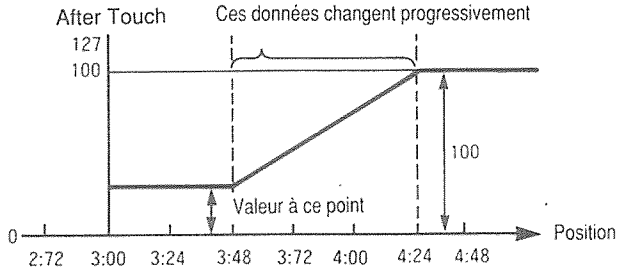
- Si vous sélectionnez "Tempo" pour le réglage Track, l'affichage du contrôleur sera " ♩= ".
- Si vous spécifiez "ERA" pour le réglage End Value, les données de contrôleur spécifiées seront effacées de la zone spécifiée de la piste spécifiée.
- Lorsque vous déplacez le curseur sur End Value ([G]), la valeur de départ (la valeur de la mesure de départ/position) et la valeur de fin seront affichées dans le coin supérieur droit de l'écran.
- La position sera affichée en temps dans la mesure et en clocks dans ce temps.
- L'état des pistes pour la mesure sélectionnée et les 16 mesures qui suivent est affiché graphiquement.



La moitié gauche de l'affichage indique les pistes 1 à 8 et la moitié droite indique les pistes 9 à 16. La mesure la plus à gauche est la mesure qui a été sélectionnée. Les mesures qui contiennent des données seront ré-écrites. La mesure où le motif est placé est indiquée par ▭.

- Chaque clock correspond à 1/96ème de noire. (Un clock MIDI correspond à quatre clocks de la 01/WFD - 01/W.)
- Lorsque P9-7 Base Resolution a été réglé sur "High", la position du clock peut être spécifiée en pas individuels. Lorsqu'elle a été réglée sur "Low", la position du clock peut être spécifiée tous les 2 pas.
- Il n'est pas possible de spécifier la position de fin avant la position de début.

L'exemple suivant montre une mesure sélectionnée arbitrairement sur une piste où [C] = 3:48, [E] = 4,24, [F] = AFTT (Aftertouch) et [G] = 100.

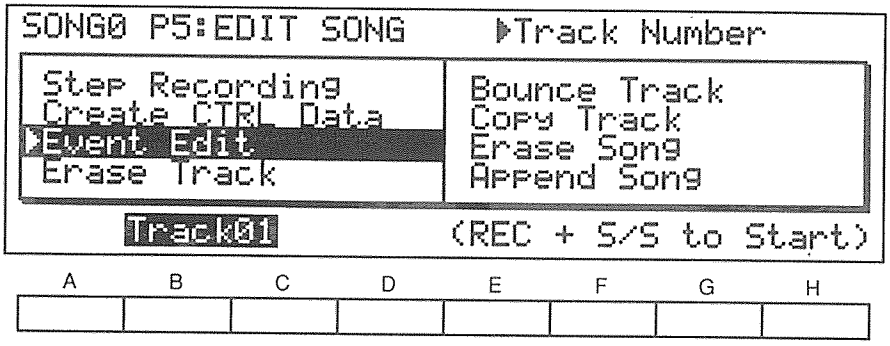


* Si un motif qui a été placé existe entre le début et la fin, l'affichage vous demandera si vous souhaitez ouvrir le motif lorsque vous exécutez l'opération Create. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif sur la piste. Si vous sélectionnez NO ou s'il n'y a pas suffisamment d'espace libre dans la mémoire pour ouvrir le motif, les données de contrôle ne seront pas enregistrées dans la mesure.

* Parce qu'une grande partie de la mémoire est utilisée lorsque vous effectuez des changements de valeur importants pour plusieurs mesures, une valeur de quantification appropriée rendra cette opération plus négociable.

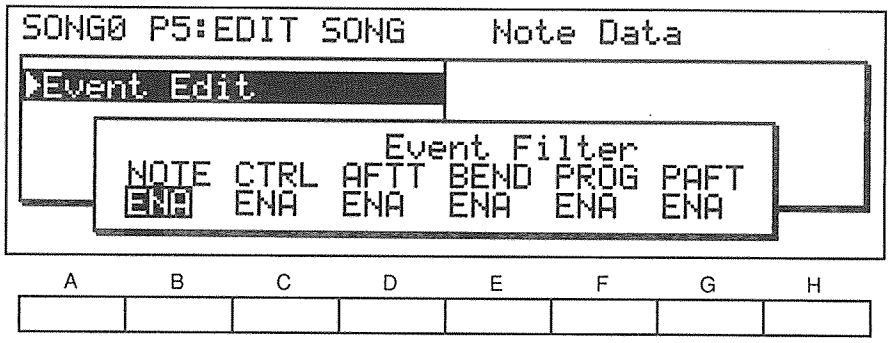
* Il y a 11 réglages Pan (de A à B) disponibles dans la 01/W. Les valeurs 0 à 127 sont disponibles pour contrôler le réglage panoramique d'appareils externes via MIDI OUT, mais ceci occupe beaucoup de mémoire sur la 01/WFD - 01/W. Pour cette raison, ces réglages doivent être effectués pendant l'enregistrement en temps réel ou l'édition d'événement.

P5-3 Event Edit



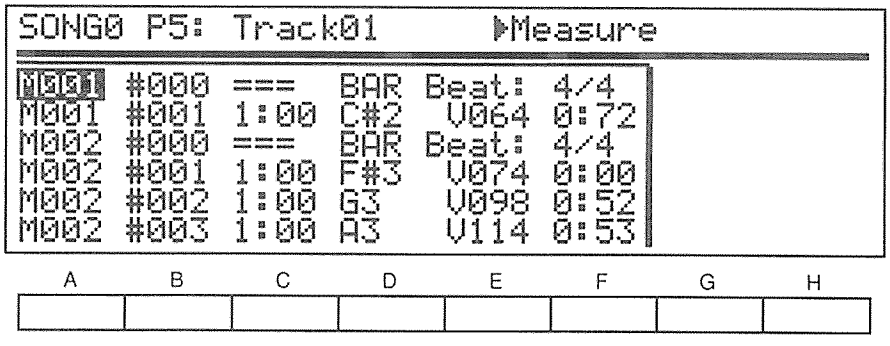
[B]	Track	1 à 16, Tempo	La piste à éditer.

* Si vous appuyez sur la touche REC/WRITE, l'affichage suivant apparaît (affichage Event Filter).



[B]NOTE	Note	DIS/ENA	Type d'événement à afficher et éditer (Les événements avec un réglage de DIS ne sont pas affichés durant l'édition.)
[C] CTRL	Control Change	DIS/ENA	
[D] AFTT	After Touch	DIS/ENA	
[E] BEND	Bend	DIS/ENA	
[F] PROG	Program Change	DIS/ENA	
[G] PAFT	Poly After Touch	DIS/ENA	

* Si vous appuyez maintenant sur la touche START/STOP, l'affichage suivant apparaîtra (l'écran d'édition).



[A]	Measure	001 à 999	La mesure à éditer
[B]	Index	000-	Index d'événement *1
[C]	Location	TIE, 1:00 à 9:95	Timing des événements dans la mesure
[D]	Event		Type d'événement
		BAR	Barre de mesure
		C-1 à G9	Note
		BEND	Pitch Bend
		AFTT	Aftertouch canal
		PROG	Changement de programme
		CTRL	Changement de commande
		PAFT	Aftertouch polyphonique
		TEMPO	Changement de tempo (seulement pour la piste de tempo)
[E]	Beat		Pour les barres de mesure
		1/4 à 9/4 1/8 à 16/8 1/16 à 16/16	} Basse résolution de base
		1/4 à 05/4 1/8 à 10/8 1/16 à 16/16	} Haute résolution de base
V	Velocity	2 à 126	(Pour les notes)
	Bend	-8192 à 8191	(Pour le Pitch Bend)
	After Touch	0 à 127	(Pour l'Aftertouch Canal)
	Program Bank	A, B, 2 à 127, GM, GMD, - - -	(Pour les changements de programme)
C	Controller No.	0 à 102	(Pour les changements de commande)
	Poly After Touch Key	C-1 à G9	(Pour l'aftertouch polyphonique)
♩	Tempo	40 à 240	(Pour les changements de tempo) (piste de tempo uniquement)
[F]	Length	0:00 à 9:00, TIE	Longueur de note (pour les notes)
	Program Number	00 à 127	(pour les changements de programme)
	Data Value	0 à 127, C, C+D, D, ALL, PRG	No de Commande = 10 (Pan) Données de contrôle (pour les changements de commande)
	Data	0 à 127	
[G] [INS]			Insère un événement
[H] [DEL]			Efface un événement.

* Deux événements ou plus dans une seule mesure sont numérotés consécutivement à partir du début de la mesure. Lorsque vous modifiez l'emplacement, son index est automatiquement renuméroté.

L'édition d'événements

Un élément de données musicales individuel est appelé un "événement". L'édition d'événements vous permet de modifier, d'insérer ou d'effacer des événements individuels des données d'une piste.
Un événement de note se compose de la hauteur de la note (sa hauteur), de son volume (vélocité) et de sa longueur. Pour des données autres que les notes, un message de type MIDI est considéré comme un événement.

☆Etant donné que l'édition d'événements vous permet de modifier directement les données de la séquence, une intervention irréfléchie peut modifier les données de telle sorte qu'il ne soit plus possible de rétablir leur état original. Utilisez donc cette fonction avec précaution.

(1) Spécifiez la piste à éditer ([B]).
(2) Appuyez sur REC/WRITE de telle sorte que le voyant s'allume. Le réglage Event Filter est affiché et vous avez la possibilité de régler les événements que vous voulez éditer sur "ENA". (Les événements réglés sur "DIS" ne seront pas affichés durant l'édition.)

NOTE	Données de note
CNTL	Changement de commande
AFTT	Aftertouch Canal
BEND	Pitch Bend
PROG	Changement de programme
PAFT	Aftertouch polyphonique

* Veuillez vous reporter à MIDI MINI TEXT (P9) pour de plus amples informations sur la pression canal et l'aftertouch polyphonique.

(3) Appuyez sur START/STOP et l'écran d'édition d'événement apparaîtra.

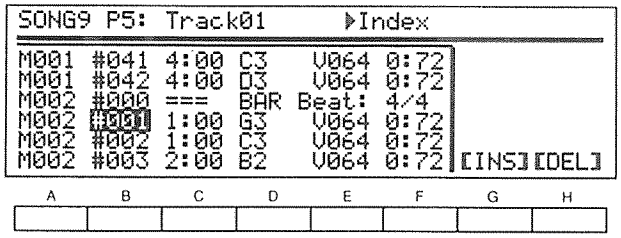
* Si vous passez à Event Edit après avoir interrompu un morceau pendant sa reproduction, vous pouvez sélectionner le début de la mesure ou la reproduction s'est arrêtée.

(4) Utilisez les touches du curseur UP/DOWN ou modifiez la valeur de la mesure ([A]) et de l'index ([B]) pour sélectionner l'événement que vous voulez éditer.
(5) Sélectionnez un paramètre et éditez-le.
(6) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur START/STOP pour quitter l'édition d'événement.

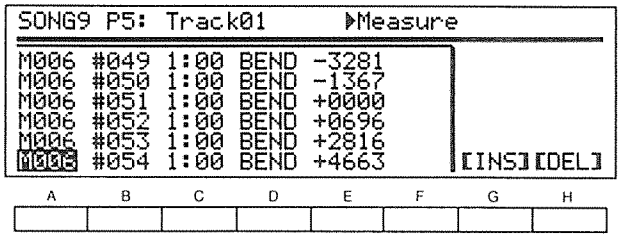
- La position est indiquée par le numéro du temps dans la mesure et le numéro du clock dans ce temps.
- Un clock correspond à 1/96ème de noire (Un clock MIDI correspond à 4 clocks de la 01/WFD - 01/W.)
- Si la fonction P9-7 Base Resolution a été réglée sur "High", vous pourrez modifier la position du clock par incréments de 1, mais si elle est réglée sur "Low", vous ne pourrez modifier la position du clock que par incréments de 2. (Lorsque "Low" est sélectionné, une noire est divisée en 48 subdivisions).

◆Pour les événements de note, [D] indique le nom de la note (hauteur), [E] indique la vélocité (volume) et [F] indique la longueur (durée de la note).

- La vélocité ne peut pas être réglée sur une valeur impaire.
- En mode Event Edit, les notes sont entendues. (Lorsque vous éditez une note, elle est jouée avec ses données actuelles.)



◆Pour le Pitch Bend et l'Aftertouch, [E] indique la valeur des données.

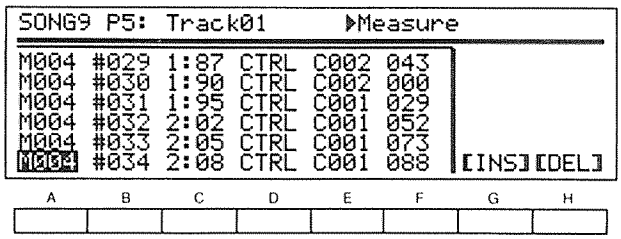


* Les Paramétres "GM" et "GMD" (GM Drum) dans la banque sont destinés à contrôler une source sonore GM externe ou une autre source sonore. La voix et les percussions du GM sont sélectionnées avec la source sonore correspondant au GM qui reçoit ces données.

Message MIDI - GM: Bn, 00, 38, 20, 00
GMD: Bn, 00, 3E, 20, 00

De plus, si vous entrez "---", le changement de banque ne sera pas sorti avec MIDI.

◆Pour les événements de changement de commande, [E] indique le numéro de commande et [F] indique la valeur de la commande.



◆Pour les changements de programme, [E] indique la banque et [F] indique le numéro de programme.

No commande	Type de commande	Valeur	Note
1	Modulation de hauteur	0 (off) à 127 (max)	Déplacez le joystick dans la direction de +Y (vers l'avant)
2	Modulation VDF	0 (off) à 127 (max)	Déplacez le joystick dans la direction de -Y (vers vous)
7	Volume	0 (min) à 127 (max)	
10	Réglage Pan	0 (A) à 127 (B), C, C+D, D, ALL, PRG	0 à 127 fait référence aux réglages panoramiques de A à B.
12	Contrôle Effet1	0 (min) à 127 (max)	Modulation dynamique de l'effet 1
13	Contrôle Effet2	0 (min) à 127 (max)	Modulation dynamique de l'effet 2
64	Commutateur d'étouffement	0 (off), 127 (on)	
91	Commutateur Effet1	0 à 63 (OFF), 64 à 127 (ON)	Effet 1 activé/désactivé
92	Commutateur Effet2	0 à 63 (OFF), 64 à 127 (ON)	Effet 2 activé/désactivé
102	Coupure VDF	0 (bas) - 64 - 127 (haut)	Une valeur de 64 règle VDF Cutoff à la valeur éditée du Programme.

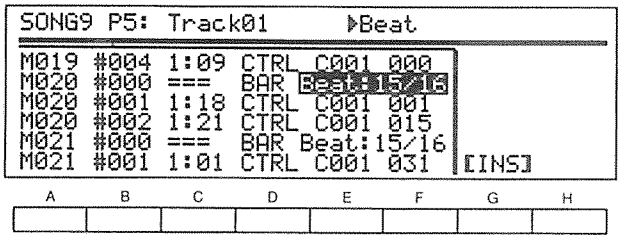
- Les numéros de commande non énumérés dans ce tableau indiquent les données de changement de commande qui sont enregistrés seulement par MIDI IN.
- Le numéro de commande 102 n'est ni reçu, ni transmis via MIDI.

◆Pour les événements d'aftertouch polyphonique, [E] indique le numéro de la note et [F] indique la valeur de l'aftertouch.

- La 01/WFD - 01/W n'est pas affectée par la fonction d'aftertouch polyphonique, qui contrôle l'aftertouch polyphonique des instruments MIDI externes.

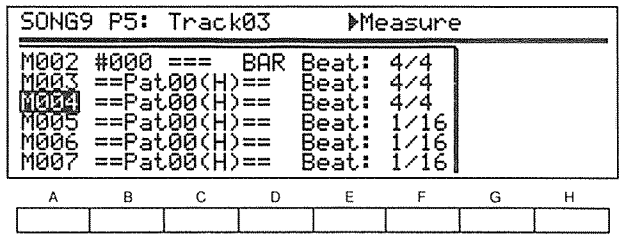
◆Pour les événements de barre de mesure, [F] indique le type de mesure.

- Lorsque le type de mesure est édité, le type de mesure des autres pistes est automatiquement changé.



◆Les mesures qui contiennent un motif sont affichées de la manière suivante. (Celles-ci ne peuvent pas être éditées. Pour remplacer un motif, utilisez P6-8 Put/Copy Pattern.)

* Si la séquence contient un motif constitué de deux mesures ou plus, (H) s'affiche à la première mesure de ce motif.



- Les événements peuvent être déplacés vers une autre mesure en utilisant les fonctions d'effacement et d'insertion.

* Utilisez Tempo Track pour éditer le Tempo.

* Les données de piste réglées sur le canal GLOBAL déterminent les commutateurs et commandes utilisés pour les effets 1 et 2.

* Les valeurs 0 à 127 correspondent aux réglages Pan de A à B comme indiqué sur le tableau ci-dessous.

Valeur Event Edit	Réglage Pan sur la 01/W	Valeur Event Edit	Réglage Pan sur la 01/W
0 - 11	A	70 - 81	4 : 6
12 - 23	9 : 1	82 - 93	3 : 7
24 - 34	8 : 2	94 - 104	2 : 8
35 - 46	7 : 3	105 - 116	1 : 9
47 - 58	6 : 4	117 - 127	B
59 - 69	5 :5		

Edition d'un événement

■ [D] modifie la hauteur de la note ou le type d'événement tandis que [E] et [F] modifient les données d'événement. (Reportez-vous au tableau des types d'événement.)

Déplacement d'un événement

■ Utilisez [C] pour déplacer l'événement à l'intérieur de la mesure.

- Si un événement a été déplacé de manière à changer l'ordre des événements, les numéros d'index à l'intérieur de la mesure seront renumérotés.

Effacement d'un événement

■ Appuyez sur [DEL] ([H]) pour effacer l'événement à la position du curseur.

- Si vous effacez une note par accident, appuyez sur [G] (insertion) avant de faire quoi que ce soit d'autre et la note sera rétablie. Cependant, si la note était liée, l'insertion ne rétablira pas sa longueur originale.

Insertion d'un événement

■ Appuyez sur [INS] ([G]) pour créer un nouvel événement à la position du curseur. En modifiant l'emplacement ou en éditant l'événement, vous pouvez utiliser celui-ci pour insérer n'importe quel événement.

- Si vous insérez immédiatement après avoir effacé, l'événement effacé sera inséré.

☆Il est également possible d'insérer des événements dans une nouvelle piste. Dans ce cas, vous devez d'abord utiliser P6-7 Insert Measure pour créer des mesures vierges.

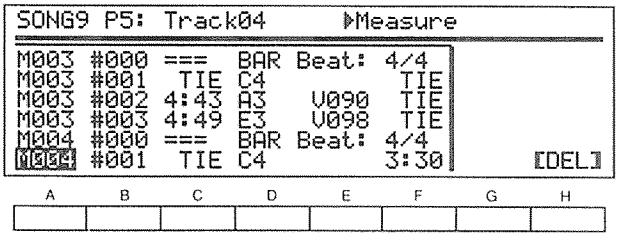
☆Les notes qui chevauchent des barres de mesure sont traitées comme deux notes liées. Pour éditer de telles notes, utilisez la procédure suivante. (Reportez-vous au schéma de droite.)

(1) Editez le numéro de note et la vélocité pour la note A. La note B sera automatiquement corrigée.

(2) Pour changer la longueur de la note, éditez la note B.

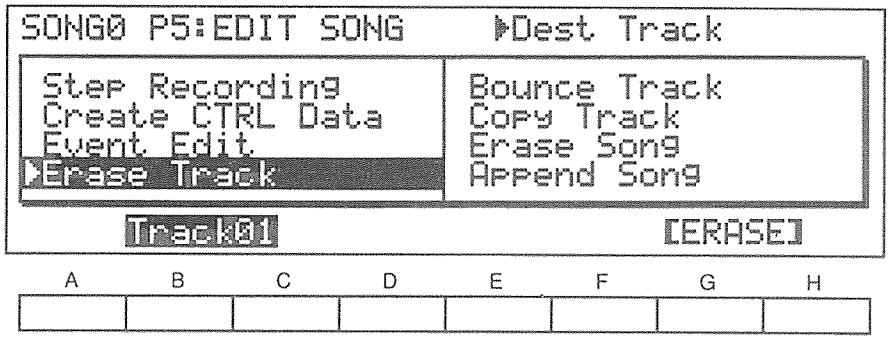
(3) Pour effacer les notes A+B, effacez dans l'ordre A, puis B. Si vous effacez seulement B, la longueur de A s'allongera jusqu'à la fin de la mesure. (Si vous réglez la longueur de A sur une autre valeur que [TIE], la note B prendra la position 1:00.)

(4) Pour insérer A+B, insérez B à la position 1:0, puis insérez A et réglez la longueur de note sur [TIE]. Réglez les numéros de note et valeurs de vélocité de A et B de façon identique.



☆Si vous commettez une erreur, appuyez sur la touche COMPARE avant toute autre opération d'édition et les données antérieures à l'édition seront rétablies.

P5-4 Erase Track



[B]	Track	1 à 16	Spécifie la piste à effacer.
[G]		[ERASE]	Exécute l'opération d'effacement.

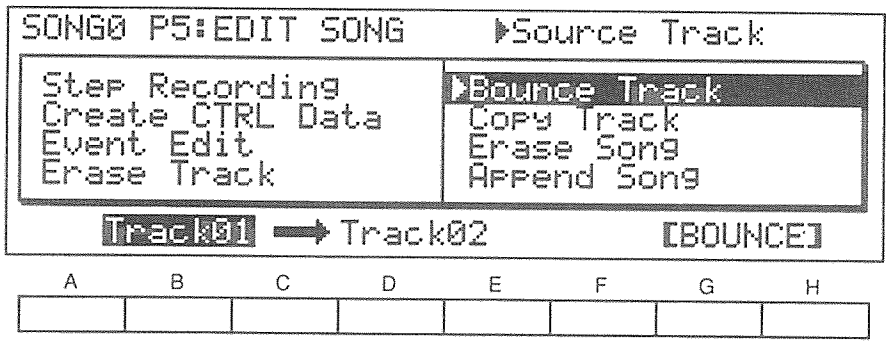
■Cette fonction efface une piste d'un morceau.

(1) Sélectionnez la piste ([B]) à effacer.

(2) Appuyez sur [ERASE] ([G]) et la piste sera effacée.

☆Si vous effacez une piste par erreur, vous pouvez appuyer sur la touche COMPARE pour rétablir les données antérieures avant d'exécuter toute autre opération d'édition.

P5-5 Bounce Track



[B]	Source Track	1 à 16	Spécifie la piste à copier.
[D]	Dest Track	1 à 16	Spécifie la piste de destination de l'opération Bounce.
[G]		[BOUNCE]	Exécute l'opération Bounce.

Cette opération combine les données de deux pistes en une piste.

(1) Sélectionnez la piste source ([B]: la piste à combiner) et la piste de destination ([D]: la piste sur laquelle les données doivent être combinées).

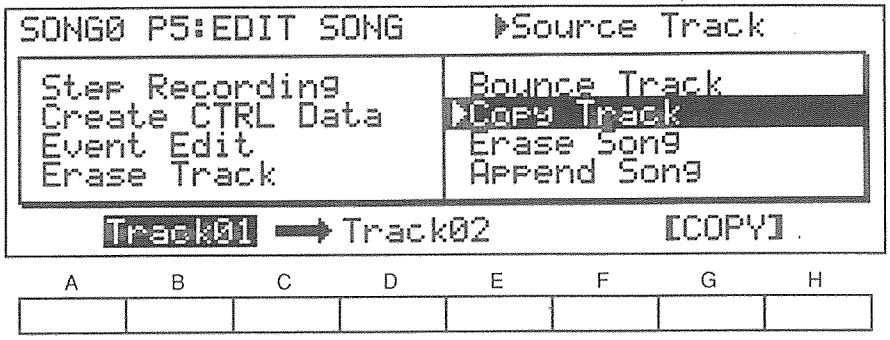
(2) Appuyez sur [BOUNCE] ([G]) et les données seront combinées.

- Lorsque l'opération Bounce est terminée, les données de la piste source sont effacées.
- Les réglages de la piste de destination déterminent la valeur des paramètres de piste tels que le programme de la piste et le canal MIDI. (Si vous fusionnez deux pistes avec des réglages de programme ou de canal MIDI différents, les programmes et réglages de canal MIDI ne pourront plus être distingués et vous ne pourrez plus séparer les données.)
- Si les deux pistes contiennent des données de changement de commande, etc., cette fonction Bounce peut avoir des effets inattendus. (Vous pouvez utiliser P6-5 Erase Measure pour effacer des données de changement de commande.)

☆Si vous exécutez l'opération Bounce par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir les données antérieures avant de continuer à éditer.

* Lorsque vous fusionnez une piste sur laquelle un motif a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir les motifs. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif sur la piste et sélectionnez NO pour annuler le placement du motif.

P5-6 Copy Track



[B]	Source Track	1 à 16	La piste à copier
[D]	Dest Track	1 à 16	La piste de destination de la copie
[G]		[COPY]	Exécute l'opération de copie

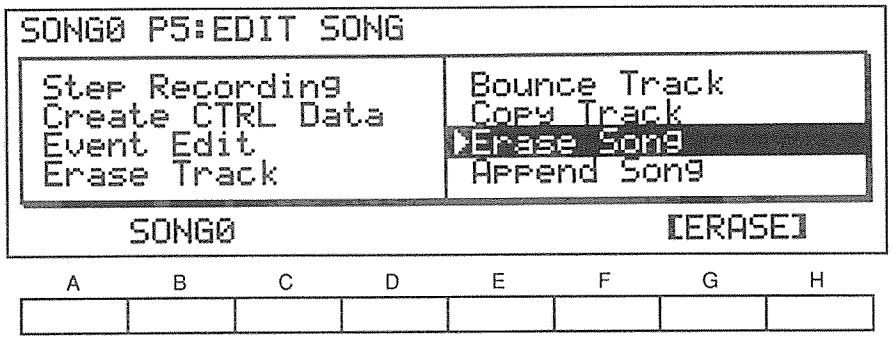
■Cette opération copie une piste sur une autre piste.

(1) Sélectionnez la piste source ([B]: la piste à copier) et la piste de destination ([D]): la piste sur laquelle les données doivent être copiées).

(2) Appuyez sur [COPY] ([G]) et les données seront copiées.

* Si vous copiez par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir les données antérieures avant de continuer à éditer.

P5-7 Erase Song



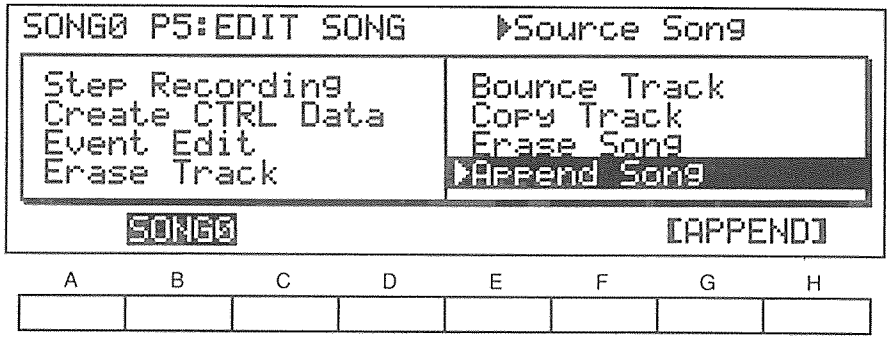
[G]		[ERASE]	Efface la piste.

▼Cette fonction efface toutes les données du morceau.

- Appuyez sur [ERASE] ([G]) pour effacer le morceau. Le morceau effacé sera celui actuellement sélectionné par P0-1.

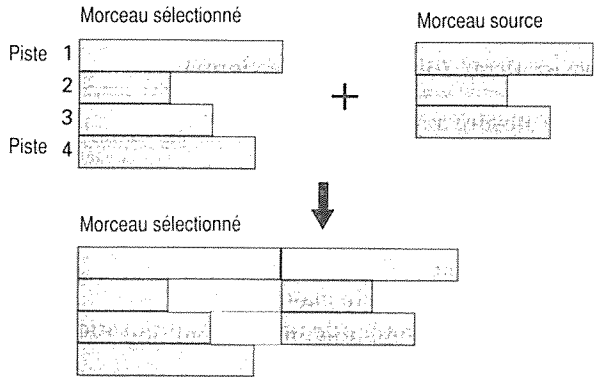
* Si vous effacez par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir les données originales.

P5-8 Append Song



[B]	Source Song	0 à 9	Spécifie le morceau source.
[G]		[APPEND]	Exécute l'opération Append.

■ Cette fonction accole les données d'un morceau spécifié à la fin du morceau actuellement sélectionné.



- Appuyez sur ([B]) pour sélectionner le morceau à accoler et appuyez sur [APPEND] ([G]) pour exécuter l'opération.
- Les données du morceau source ne sont pas affectées.
- Les paramètres de piste du morceau actuellement sélectionné sont utilisés.
- Si le morceau actuellement sélectionné contient des espaces vierges superflus à la fin, utilisez P6-4 Delete Measure pour les effacer.

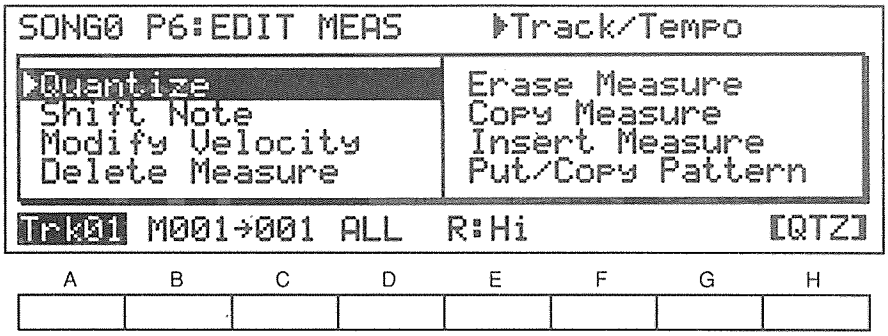
☆Si vous accolez des morceaux par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de commencer à éditer.

Il n'est pas possible d'accoler des morceaux qui ont une résolution de base différente.

Page-6 Edit Measure

• Lorsque vous spécifiez les mesures concernées par une fonction d'édition de mesure (P6-1 à P6-8), l'état de chaque piste est affiché sur 16 mesures à partir de la mesure spécifiée. Veuillez vous reporter à P5-2 Create Control Data.

P6-1 Quantize



[A] Trk	Track	1 à 16, Tempo	Numéro de pistes à quantifier Toutes les pistes du morceau sélectionné
[B] M	Start Measure	1 à 999	Première mesure à quantifier
[C]	End Measure	1 à 999	Dernière mesure à quantifier
[D]	Quantize Data	 ALL NOTE CTRL AFTT BEND PROG	Type de données à quantifier Toutes les données Note On/Off (données du clavier) Changements de commande uniquement (joystick Y, pédale d'étouffement, etc.) Aftertouch seulement Pitch Bend (joystick X) uniquement Changements de programme uniquement
[E] R	Resolution	Hi, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♪3, ♪, ♩	Le pas de quantification
[F] O	Offset	-96 à +96	L'importance de la dérive du timing
[G] I	Intensity	0 à 100	Le pourcentage de précision (%)
[H]		[QTZ]	Exécute la quantification

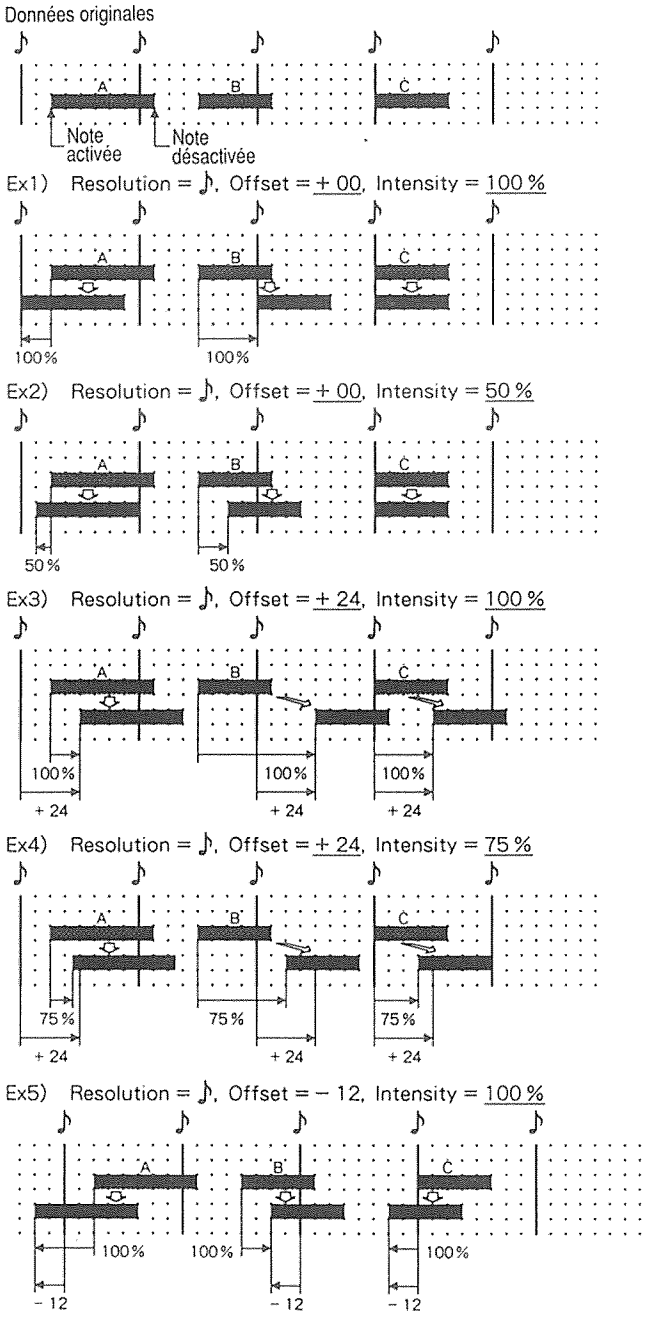
■Cette opération corrige le timing des données dans la plage spécifiée à l'unité de timing spécifiée la plus proche.

(1) Spécifiez la piste ([A]), la première mesure ([B]) et la dernière mesure ([C]) à quantifier.

(2) Spécifiez les données à quantifier ([D]). (Ceci n'est pas affiché lorsque Track est réglé sur Tempo.)

• La sélection de "AFTT" quantifie les données d'aftertouch Poly et de pression canal. La 01/W ne répond pas aux événements d'aftertouch Poly.
(Veuillez vous reporter à MIDI MINI TEXT (P9) pour davantage d'informations sur la pression canal et l'aftertouch Poly.)

(3) Spécifiez la résolution de quantification ([E]), le décalage ([F]) et l'intensité ([G]) de la quantification.
- Par exemple, si vous spécifiez une résolution de 1/4, les données seront corrigées à la noire la plus proche.



(4) Appuyez sur [QTZ] ([H]) pour exécuter la quantification.

- Les positions des événements de note seront corrigées, mais les longueurs de note resteront les mêmes.

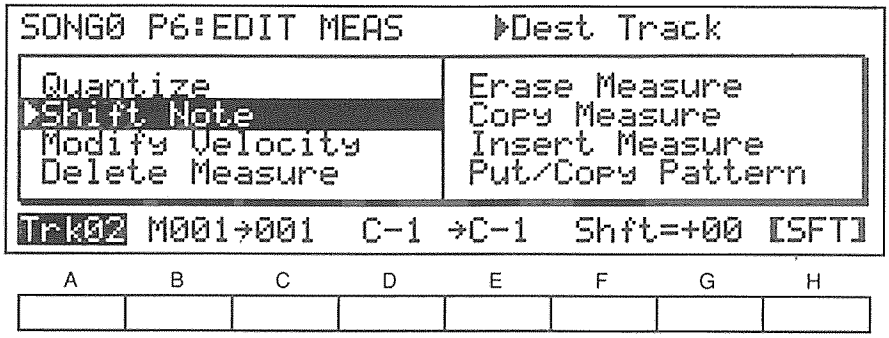
☆Si la quantification déplace deux événements de changement de commande du même type à la même position, ils se combinent en un seul événement. Ceci vous permet d'utiliser la quantification pour réduire les données de contrôle et économiser de la mémoire.

- Lorsque la résolution de la quantification est "Hi", la résolution sera la même que la résolution de base du morceau.
- Lorsque la résolution de la quantification est "Hi", cela réduit les données de contrôle tout en laissant le timing des notes inchangé.
- Vous pouvez quantifier les données de changement de programme de manière à supprimer les changements de programme superflus qui ont été enregistrés en temps réel.
- Lorsque vous spécifiez la mesure de début ou la mesure de fin, l'affichage graphique indique l'état de chaque piste.

☆Si vous quantifiez par erreur, appuyez sur COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

Applications: Vous pouvez décaler les données situées après la mesure de début de l'intervalle spécifié par le paramètre Offset en réglant la mesure de fin sur "999", la Resolution sur "Hi" et l'Intensity sur "100".
Ceci vous permet d'effacer les notes superflues qui ont été enregistrées par erreur. Cependant, veuillez remarquer qu'une intervention irréfléchie pourrait endommager les données.

P6-2 Shift Note No.



[A] Trk	Track	01 à 16	La piste dans laquelle les notes doivent être décalées
[B] M	Start Measure	001 à 999	La première mesure pour laquelle les notes doivent être décalées
[C]	End Measure	001 à 999	La dernière mesure pour laquelle les notes doivent être décalées
[D]	Note Range Bottom	C-1 à G9	La note la plus basse à décaler
[E]	Note Range Top	C-1 à G9	La note la plus haute à décaler
[G]	Shift	-24 à +24	Le nombre de demi-tons chromatiques du décalage
[H]		[SFT]	Exécute l'opération Shift Note.

■ Cette opération décale (transpose) les numéros de note dans la zone spécifiée de l'intervalle spécifié.

(1) Spécifiez la piste ([A]), la première mesure ([B]) et la dernière mesure ([C]), la note la plus basse ([D]) et la note la plus haute ([E]).

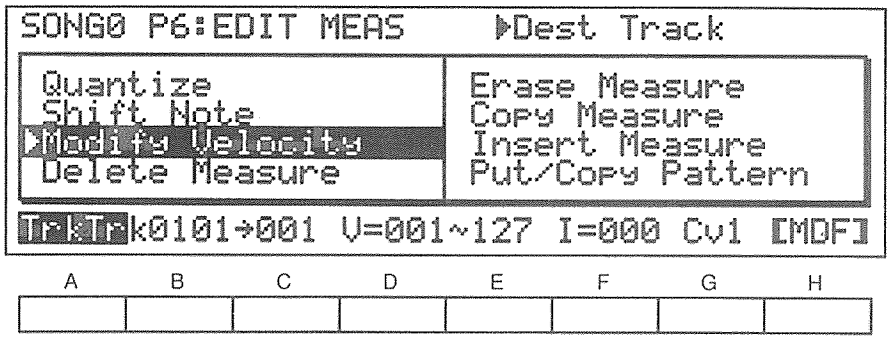
(2) Spécifiez le nombre de demi-tons chromatiques dont la hauteur doit être décalée (G]).

(3) Appuyez sur [SFT] ([H]) pour exécuter l'opération Shift Note.

• Shift spécifie la transposition en demi-tons chromatiques, dans une plage de -2 à +2 octaves.

* Si la plage spécifiée contient un motif qui a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir le motif. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif et une opération Shift Note sera effectuée sur les données.

P6-3 Modify Velocity



[A] Trk	Track	01 à 16	La piste dans laquelle la vélocité doit être modifiée
[B] M	Start Measure	001 à 999	La première mesure pour laquelle la vélocité doit être modifiée
[C]	End Measure	001 à 999	La dernière mesure pour laquelle la vélocité doit être modifiée
[D] V	Start Value	002 à 126	La valeur de vélocité initiale
[E]	End Value	002 à 129	La dernière valeur de vélocité
[F] I	Intensity	000 à 100	Le pourcentage (%) dont la vélocité doit être modifiée
[G] Cv	Curve	1 à 6	La courbe de vélocité
[H]		[MDF]	Exécute l'opération Modify Velocity.

■ Cette opération change le réglage de temps et modifie les valeurs de vélocité dans la zone spécifiée par l'intensité spécifiée en suivant la courbe spécifiée.

(1) Spécifiez la piste ([A]), la première mesure ([B]) et la dernière mesure ([C]) ainsi que la vélocité au début de la plage ([D]) et la vélocité à la fin de la plage ([E]).

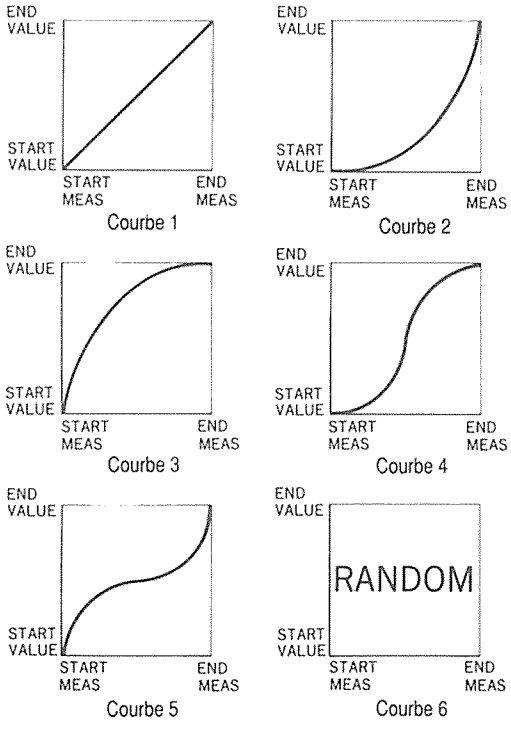
(2) Spécifiez la précision ([F]) avec laquelle les vélocités doivent tendre vers la courbe sélectionnée ([G]).

(3) Appuyez sur [MDF] pour exécuter l'opération Modify Velocity.

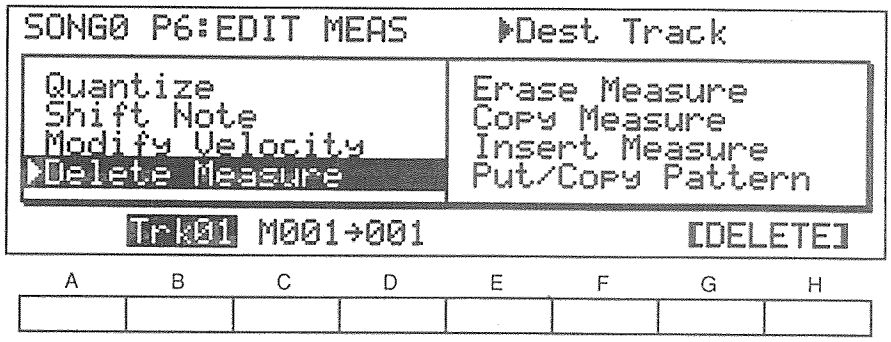
• Lorsque Intensity est réglé sur 0, les valeurs de vélocité ne changent pas. Lorsque Intensity est réglé sur 100, les vélocités changent pour épouser la courbe spécifiée.

* Si la plage spécifiée contient un motif qui a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir le motif. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif et l'opération Modify Velocity sera exécutée sur ces données.

Modification de la courbe de vélocité



P6-4 Delete Measure



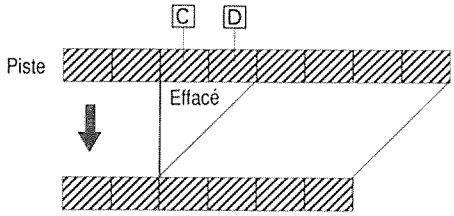
[B] Trk	Dest Track	1 à 16, ALL	La piste à éditer
[C] M	Dest Start Measure	001 à 999	La première mesure à effacer
[D]	Dest End Measure	001 à 999	La dernière mesure à effacer
[G]		[DELETE]	Exécute l'opération Delete

■Cette opération efface les mesures de la plage spécifiée.

(1) Spécifiez la piste ([B]), la première mesure à effacer ([C]) et la dernière mesure à effacer ([D]).

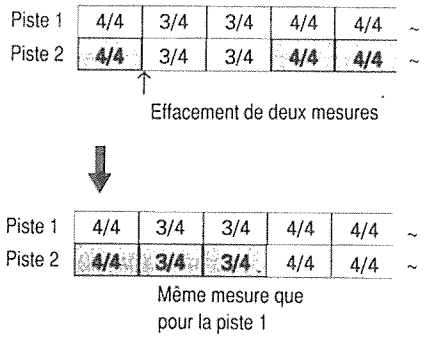
(2) Appuyez sur [DELETE] ([G]) pour effacer les mesures.

• Par exemple, si vous réglez [C] sur 3 et [D] sur 4, les deux mesures 3 et 4 seront effacées. (Veuillez vous référer au schéma ci-dessous.)



- Si Dest Track a été réglé sur "ALL", les mesures spécifiées seront effacées de toutes les pistes.

• Les mesures qui suivent les mesures effacées seront décalées vers l'avant. Les mesures déplacées de cette manière auront le même type de mesure que les mesures correspondantes sur les autres pistes.

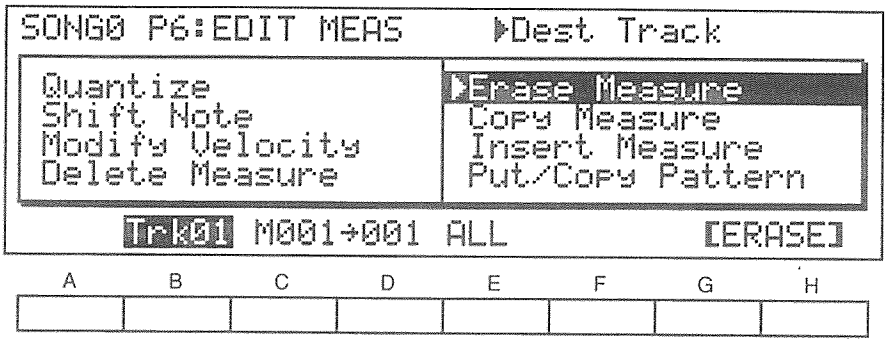


- Si un note chevauche la totalité de la zone effacée, elle est raccourcie de la longueur effacée.

* Si vous spécifiez la mesure de fin à l'intérieur du motif que vous avez placé, l'affichage vous demandera si vous voulez ouvrir le motif lors de l'exécution de l'opération.
Sélectionnez YES pour ouvrir le motif.
Sélectionnez NO pour annuler le placement du motif.
Si vous spécifiez la mesure de début à l'intérieur du motif que vous avez placé, les mesures à partir de la mesure de départ à l'intérieur du motif ne seront pas jouées. Cela revient à effacer les mesures correspondantes.

☆Si vous effacez par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

P6-5 Erase Measure



[B] Trk	Track	1 à 16, ALL	La piste à effacer
[C] M	Start Measure	001 à 999	La première mesure à effacer
[D]	End Measure	001 à 999	La dernière mesure à effacer
[E]	Erase Data		Type des données à effacer
		ALL	Toutes les données
		NOTE	Données de note activée/désactivée (données du clavier) seulement
		CTRL	Changements de commande (joystick Y, pédale d'étouffement, etc.) seulement
		AFTT	Aftertouch seulement
		BEND	Pitch Bend (joystick X) seulement
		PROG	Changements de programme seulement
[G]		[ERASE]	Exécute l'opération d'effacement.

■Cette fonction efface les données spécifiées de la zone spécifiée.

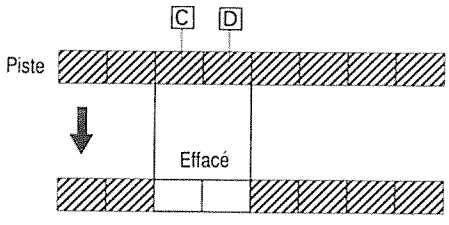
(1) Spécifiez la piste ([B]), la première mesure ([C]) et la dernière mesure à effacer ([D]).

(2) Spécifiez le type des données à effacer.

• Sélectionnez "AFTT" pour effacer les données de pression canal et les données d'aftertouch polyphonique. La 01/WFD - 01/W n'est pas affectée par la fonction d'aftertouch polyphonique. (Veuillez vous reportez à MIDI MINI TEXT (P9) pour plus d'informations sur la pression canal et l'aftertouch.)

(3) Appuyez sur [ERASE] ([G]) pour effacer les données.

• Par exemple, si vous réglez [C] sur 3 et [D] sur 4, les deux mesures 3 et 4 seront effacées.



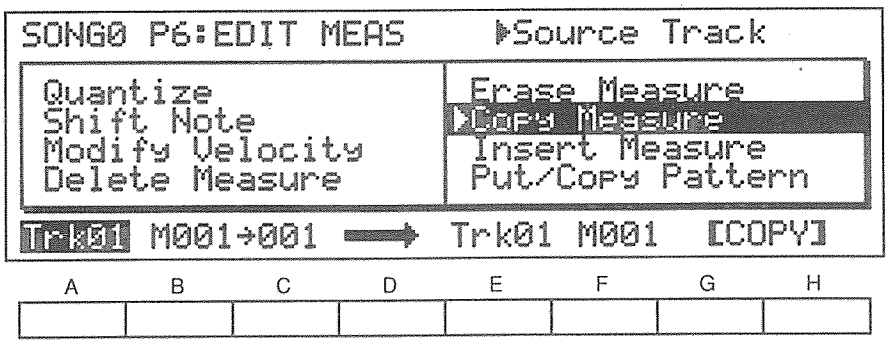
- Si vous spécifiez "ALL" pour Track, les mesures spécifiées seront effacées de toutes les pistes (y compris la piste de tempo).
- Une piste de tempo peut être effacée en utilisant les fonctions Event Edit et Create Control Data.
- Si une partie de note est située en dehors de la plage spécifiée, seule la portion se trouvant à l'intérieur de la plage sera effacée.

☆Si les opérations d'édition effacent des événements d'étouffement ou de Pitch Bend, des effets de pédale d'étouffement bloquée ou de Pitch Bend en escalier risquent d'apparaître à la reproduction. Dans ce cas, vous pouvez soit effacer les messages d'étouffement ou de Pitch Bend correspondants, soit utiliser la fonction Event Edit pour corriger les données.

* Si vous spécifiez la mesure de fin à l'intérieur du motif qui a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir le motif pour exécuter l'opération.
Sélectionnez YES pour ouvrir le motif.
Sélectionnez NO pour annuler le placement du motif.
Si vous spécifiez la mesure de départ dans le motif qui a été placé, les mesures à partir de la mesure de début qui se trouvent dans le motif ne seront pas jouées. Ceci revient à effacer les mesures correspondantes.

☆Si vous effacez par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

P6-6 Copy Measure



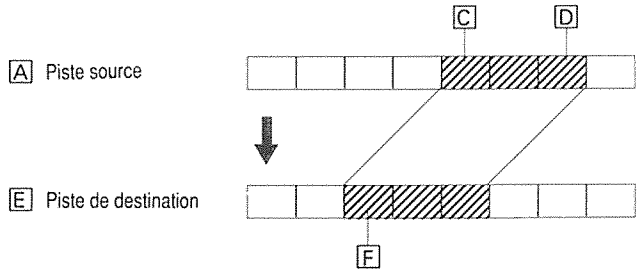
[A] Trk	Source Track	1 à 16, ALL	La piste contenant les mesures à copier
[B] M	Source Start Measure	1 à 999	La première mesure à copier
[C]	Source End Measure	1 à 999	La dernière mesure à copier
[E] Trk	Dest Track	1 à 16, ALL	La piste sur laquelle les données doivent être copiées
[F] M	Dest Start Measure	1 à 999	La première mesure de la destination de copie
[G]		[COPY]	Exécute l'opération de copie.

■Cette opération copie la plage de données spécifiée à l'intérieur d'un morceau.

(1) Spécifiez la piste source de copie ([A]), la première mesure ([B]), la dernière mesure ([C]), le numéro de la piste de destination de la copie ([E]) et la première mesure de la destination de copie ([F]).

(2) Appuyez sur [COPY] ([G]) pour copier les données.

• Par exemple, si vous réglez [B] sur 5, [C] sur 7 et [F] sur 3, les mesures 5 à 7 de la piste source seront copiées sur les mesures trois à cinq de la piste de destination.

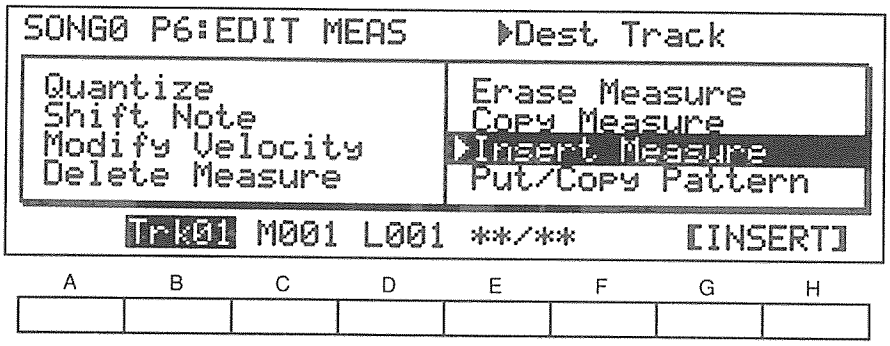


- Les données se trouvant dans les mesures de destination de la copie seront perdues.
- Si vous spécifiez des mesures sources qui ne contiennent pas de données, des mesures vierges seront copiées.
- S'il y a des données dans les pistes autres que celle dont vous avez copié les mesures, le type de mesure sera le même que celui des autres pistes.
- Si vous avez réglé les paramètres Track sur "ALL", les mêmes mesures seront copiées sur toutes les pistes (y compris sur la piste de tempo).

* Si la première mesure à copie et la dernière mesure de la destination de copie sont incluses dans les motifs qui ont été placés, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir les motifs. Sélectionnez YES pour ouvrir les motifs et sélectionnez NO pour annuler le placement de motif. Si la dernière mesure à copier est incluse dans le motif qui a été placé, les mesures copiées seront jouées. Si la première mesure de la destination de copie est incluse dans le motif qui a été placé, les mesures à partir de la première mesure de la destination ne seront pas jouées, mais les mesures copiées seront jouées. Ceci revient à copier les mesures normalement.

☆Si vous copiez par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

P6-7 Insert Measure



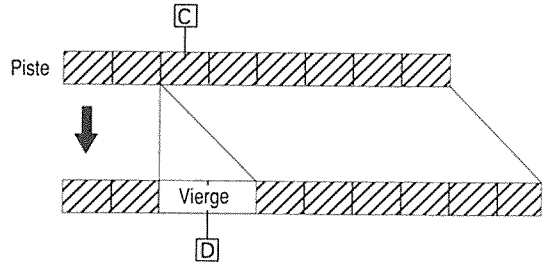
[B] Trk	Dest Track	1 à 16, ALL	La piste dans laquelle la mesure sera insérée.
[C] M	Dest Measure	001 à 999	La position de la mesure où la mesure sera insérée.
[D] L	Insert Measure Length	001 à 999	La longueur de la mesure à insérer.
[E]	Beat		Type de mesure des mesures à insérer
		/	Le type de mesure ne change pas
		01/04 à 09/04 01/08 à 16/08 01/16 à 16/16	Basse résolution de base
		01/04 à 05/04 01/08 à 10/08 01/16 à 16/16	Haute résolution de base
[G]		[INSERT]	Insère les mesures.

■ Cette opération insère des mesures vierges à la position de mesure spécifiée.

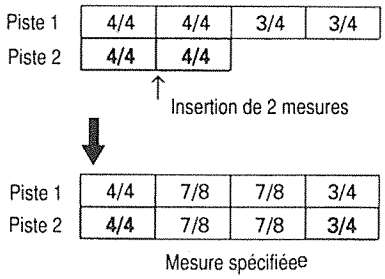
(1) Spécifiez la piste ([B]), la mesure à insérer ([C]), le nombre de mesures à insérer ([D]) et, si nécessaire, le temps ([E]) de la mesure à insérer.

(2) Appuyer sur [INSERT] ([G]) pour insérer les mesures.

• Par exemple, si vous réglez [C] sur 3 et [D] sur 2, deux mesures seront insérées entre les mesures 2 et 3.



Si BEAT:07/08



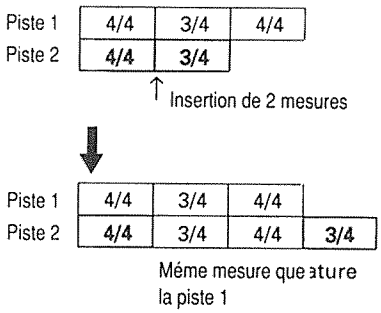
• Si la piste a été réglée sur ALL, les mesures seront insérées dans toutes les pistes (y compris la piste de tempo) qui contiennent des données.

• Une note qui s'étend au-delà de la première mesure spécifiée est divisée en deux notes.

• Lorsque Beat ([E]) est réglé sur **/**, le type de mesure des mesures insérées correspond au type de mesure des mesures qui existent déjà sur les autres pistes. Si un autre nombre de temps est spécifié, le nombre de temps par mesure des autres pistes sera également modifié.

Par exemple, si des mesures sont insérées sur la piste 2:

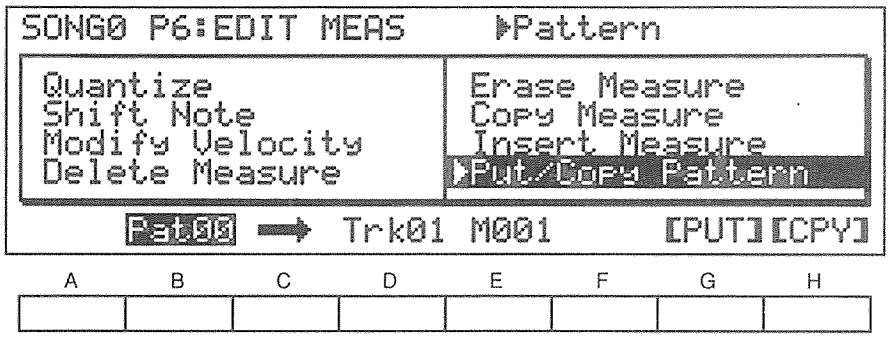
Si BEAT:**/**



* Si vous essayez d'insérer des mesures dans le motif qui a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir le motif. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif et sélectionnez NO pour annuler le placement de motif.

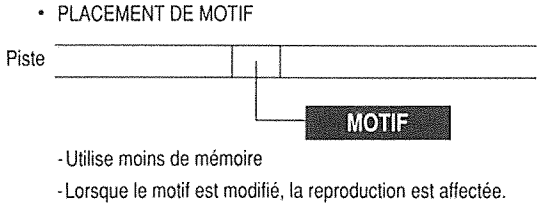
☆Si vous insérez par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

P6-8 Put/Copy Pattern

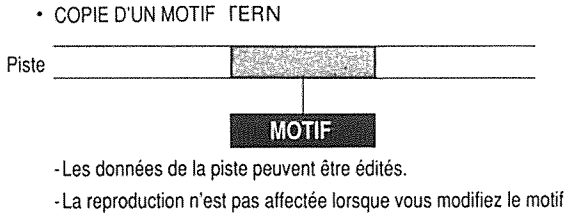


[B] Pat	Pattern	00 à 99	Le motif à placer/copier
[D] Trk	Dest track	1 à 16	La piste sur laquelle le motif va être placé/copié
[E] M	Dest Measure	1 à 999	La mesure dans laquelle le motif va être placé/copié
[G]		[PUT]	Placement du motif
[H]		[CPY]	Copie du motif

■Placement de motif: Cette opération place (assigne) un motif dans une mesure spécifié d'une piste. La piste contiendra seulement le numéro du motif et non ses données véritables.



■Copie de motif: Cette opération copie les données musicales d'un motif spécifié dans la mesure spécifiée d'une piste.



(1) Spécifiez le motif à placer ([B]).

(2) Spécifiez la piste ([D]) et la mesure ([E]) dans laquelle le motif sera placé ou copié.

(3) Pour placer le motif, appuyez sur [PUT] ([G]). Pour copier le motif, appuyez sur [CPY] ([H]).

- Lorsque vous créez une nouvelle piste, réglez d'abord le programme de la piste, etc. en P0 REC/PLAY et enregistrez ces réglages en mémoire.

• Lorsque cette fonction est exécutée, la mesure ([E]) est automatiquement décalée de la longueur du motif.

• Lorsque vous placez/copiez un motif dans une mesure, les données de cette mesure seront effacées.

• Si la piste de destination contient des données musicales, le motif que vous placez/copiez sera joué avec le même type de mesure que les autres pistes.

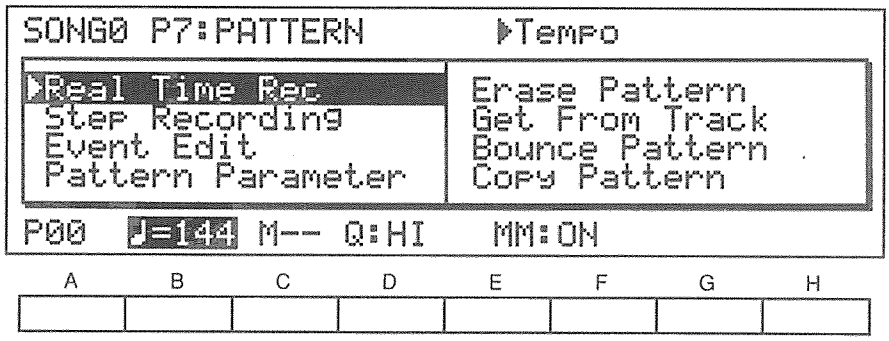
☆Si la résolution de base du morceau et du motif ne correspondent pas, les données du motif seront modifiées pour correspondre aux réglages du morceau.

☆Lorsqu'un motif est placé dans une mesure, tous les changements de commande (autres que le volume), tels que le Pitch Bend, qui existent dans cette mesure de la piste seront réinitialisés. En d'autres termes, si vous voulez appliquer du Pitch Bend ou de l'effet d'étouffement aux mesures qui ont été placées, vous devez écrire ces données dans le motif lui-même.

☆Si vous placez/copiez un motif par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

Page 7- Edit Pattern

P7-1 Real Time Recording



[A] P	Pattern Number	00 à 99	Le motif à enregistrer
[B]	Tempo	40 à 240, EXT	Tempo
[C] M	Measure	00 à 99	Affichage de la mesure
[D] Q:	Realtime Quantize	HI, 𝅘𝅥𝅯 3 — 𝅘𝅥	Précision avec laquelle le temps sera corrigé
[E] MM:	Métronome	OFF/ON/REC	Active/Désative le métronome
[G]	Add/Remove	[ADD] [RMS]	Ajoute des données Retire des données
[H]		[ERA]	Efface des données

■Ces réglages vous permettent d'enregistrer un motif en temps réel.

- Lorsque vous créez un nouveau motif ou voulez modifier le nombre de temps ou la longueur du motif, effectuez les réglages en P7-4 Pattern Parameter.

(1) Sélectionnez le motif ([A]) à créer. Vous pouvez aussi sélectionner des motifs qui ont été créés par l'enregistrement pas à pas, la copie, etc.

(2) Réglez le tempo ([B]), la quantification en temps réel ([D]) et le métronome ([E]). Ces réglages peuvent également être modifiés après le début de l'enregistrement.

(3) Appuyez sur la touche REC/WRITE de manière à ce que le voyant s'allume, puis appuyez sur START/STOP pour commencer à enregistrer. Dans le cas de l'enregistrement de motifs en temps réel, lorsque la dernière mesure du motif se termine, vous retournez à la première mesure et l'enregistrement continue. Les données de chaque passe sont ajoutées aux données précédentes. (Ceci est identique à l'enregistrement d'un morceau en mode Loop.) Si vous commettez une erreur, vous pouvez effacer les données incorrectes (voir ci-dessous).

• Dans le cas de l'enregistrement en temps réel d'un motif, il y a deux manières d'effacer des données.

- Après avoir activé le motif, appuyez sur [ERA] ([H]) et toutes les données qui passent pendant que la touche est pressée seront effacées.

- Après avoir activé le motif, réglez Add/Remove ([G]) sur "RMV". Appuyez sur une touche et les données de cette note seront retirées tant que vous continuez d'enfoncer la touche. Si vous appliquez un effet tel que le joystick ou le Pitch Bend, les données de ce contrôleur sont retirées.

(4) Appuyez sur START/STOP et l'enregistrement s'arrête. Pour jouer le motif, recommencez sans appuyer sur REC/WRITE. Pour ajouter des données au motif, répétez les étapes (3) et (4).

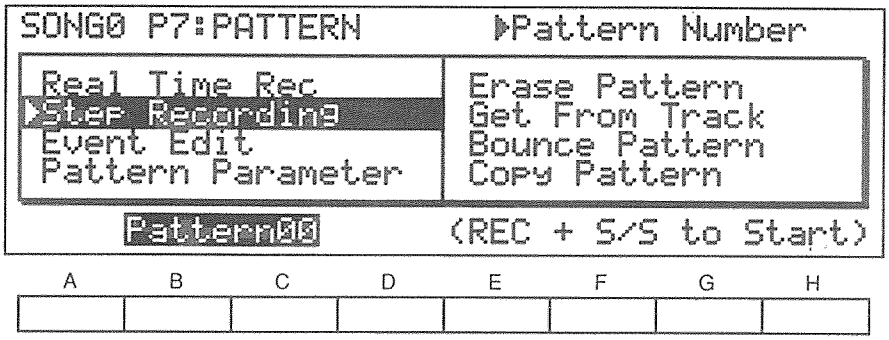
• Dans le cas de l'enregistrement en temps réel d'un motif, les réglages et opérations se rapportant au tempo ne sont pas enregistrés. Utilisez le tempo qui vous convient le mieux pour enregistrer.

• Durant la création d'un motif, le Programme de la piste actuellement sélectionnée est entendu. (Lorsqu'un motif est placé dans une piste, il utilise le Programme de cette piste.)

☆Les données de contrôle tels que les données du joystick ou de la pédale peuvent également être enregistrées dans un motif. Cependant, veillez à ramener les commandes dans leur position normale avant la fin du motif pour éviter un effet de blocage des commandes ou pédales. Egalement, rappelez-vous que l'enregistrement sur plusieurs passes du même changement de commande peut entraîner des effets peu naturels.

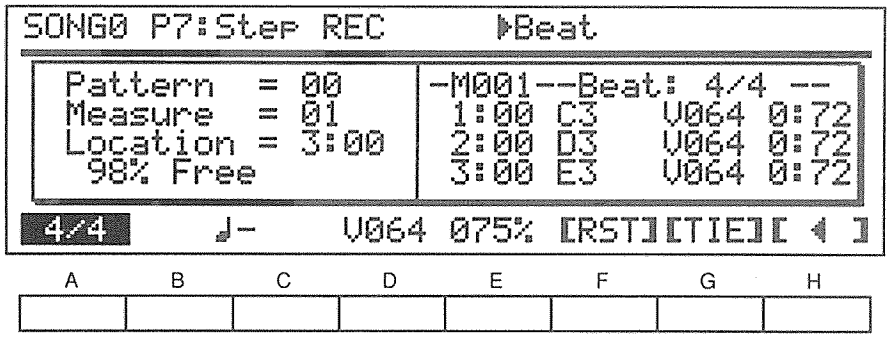
☆Si vous enregistrez avec une résolution élevée, une note que vous comptiez placer au début du motif sera parfois enregistrée. Dans de tels cas, enregistrez en utilisant une basse résolution.

P7-2 Step Recording



[B]	Pattern	00 à 99	Le numéro du motif à créer.

* Appuyez sur la touche REC/WRITE, puis appuyez sur la touche START/STOP pour sélectionner l'écran d'enregistrement pas à pas.



[A]	Beat		Affiche et règle le type de mesure
		1/4 à 9/4 1/8 à 16/8 1/16 à 16/16	Basse résolution de base
		1/4 à 5/4 1/8 à 10/8 1/16 à 16/16	Haute résolution de base
[B]	Step	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮, ♪, ♩, 𝅗𝅥, 𝅝	La longueur de note de base
[C]	Triplet/Dot		Modification de la longueur de note
		3	Un triolet de la longueur de note spécifiée par Step
		-	La longueur de note spécifiée par Step
		•	Une note pointée de la longueur spécifiée par Step
[D]	Key Dynamics	002 à 126, Key	Vélocité de note (002 à 126, touche entrée)
[E]	Note Event Length	1 à 100 [%]	Durée de la note
[F]		[RST]	Entre un silence
[G]		[TIE]	Entre une liaison (seulement lorsqu'une note a été entrée)
[H]		[◀]	Recule d'un pas

■Ceci vous permet d'enregistrer un motif pas à pas.

- Pour créer un nouveau motif ou modifier la mesure ou la longueur d'un motif, effectuez les réglages en P7-4 Pattern Parameter.

(1) Spécifiez le motif à enregistrer ([B]).

(2) Appuyez sur REC/WRITE de manière à ce que le voyant s'allume et appuyez sur START/STOP pour commencer à enregistrer.

(3) Suivez la procédure expliquée en P5-1 Track Step Recording, en commençant à l'étape (4).

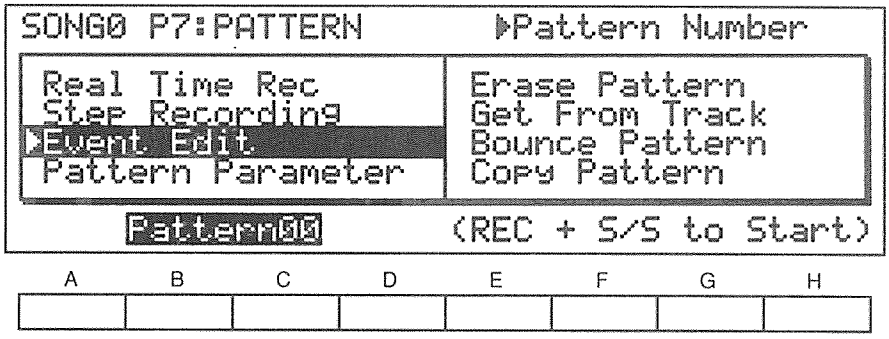
• Dans le cas de l'enregistrement pas à pas d'un motif, lorsque la dernière mesure du motif se termine, vous revenez à la première mesure et l'enregistrement continue. Les données de chaque passe s'ajoutent aux données antérieures.

- [RST] ([F]) et [TIE] ([G]) peuvent être utilisés de la manière expliquée en P5-1 Step Recording.

- Lorsque vous appuyez sur [◀] ([H]), vous reculez d'un pas de la durée spécifiée et les données qui se trouvaient sur ce pas sont effacées. (Voir P5-1 Step Recording). Cependant, si vous enfoncez une touche tout en maintenant [◀], seule la note pressée sera effacée.

- Lorsque vous créez un motif, le Programme de la piste sélectionnée en P0-1 Track sera utilisé.

P7-3 Event Edit



[B]	Pattern	00 à 99	Le motif à éditer

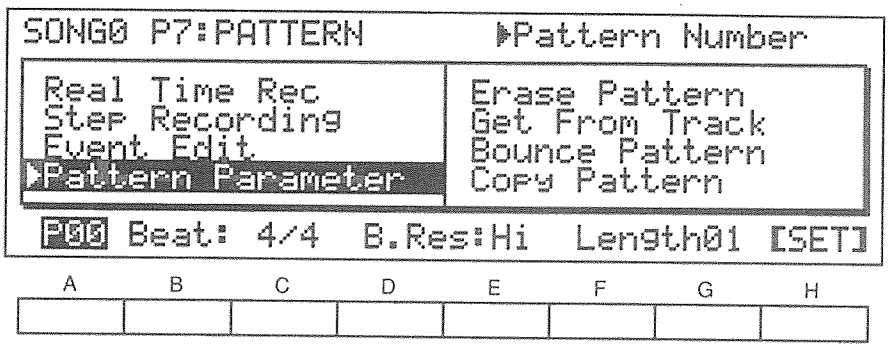
■Cette fonction vous permet d'éditer les événements d'un motif.

(1) Sélectionnez le motif à éditer ([B]).

(2) Appuyez sur REC/WRITE de manière à ce que le voyant s'allume et appuyez sur START/STOP pour commencer à éditer les événements.

(3) Pour le reste, la procédure est identique à celle expliquée en P5-3 Track Event Edit, à partir de l'étape (4).

P7-4 Pattern Parameter



[A] P	Pattern Number	00 à 99	Le numéro du motif à éditer
[B]	Pattern Beat		Le type de mesure du motif
		1/4 à 9/4 1/8 à 16/8 1/16 à 16/16	} Basse résolution de base
		1/4 à 5/4 1/8 à 10/8 1/16 à 16/16	} Haute résolution de base
[D]	Pattern Base Resolution	Low, Hi	La résolution de timing des données de motif
[F]	Pattern Length	01 à 99	Longueur de motif (nombre de mesures)
[H]		[SET]	Règle les paramètres du motif spécifié

■Ces réglages déterminent le type de mesure et la longueur (le nombre de mesures) de chaque motif.

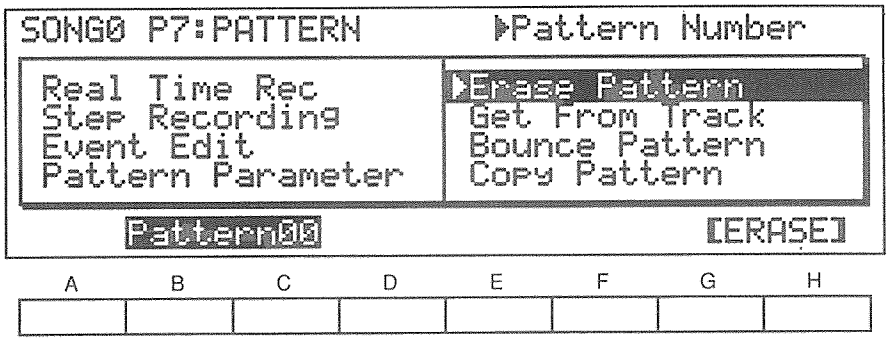
(1) Spécifiez le motif ([A]) dont vous voulez éditer les paramètres et réglez le nombre de temps ([B], la résolution ([D]) et la longueur ([F]).

- Si le motif spécifié est utilisé dans une piste, l'affichage indique le numéro de la piste dans laquelle ce motif est utilisé. (Si vous éditez un motif qui est utilisé dans une piste, cette piste peut ne pas être correctement reproduite.)
- Si la résolution est réglée sur "Low", les données seront enregistrées avec une résolution de timing de ♩/48. Si la résolution est réglée sur "Hi", une résolution de timing encore plus fine de ♩/96 est utilisée, mais moins d'options de temps seront disponibles (spécifié en [B]).

(2) Appuyez sur [SET] ([H]) et les paramètres seront réglés.

☆Si la résolution de base du motif ne correspond pas à celle du morceau, les données du motif sont modifiées pour correspondre à celles du morceau.

P7-5 Erase Pattern



[B]	Pattern Number	00 à 99	Le motif à effacer
[G]		[ERASE]	Efface le motif

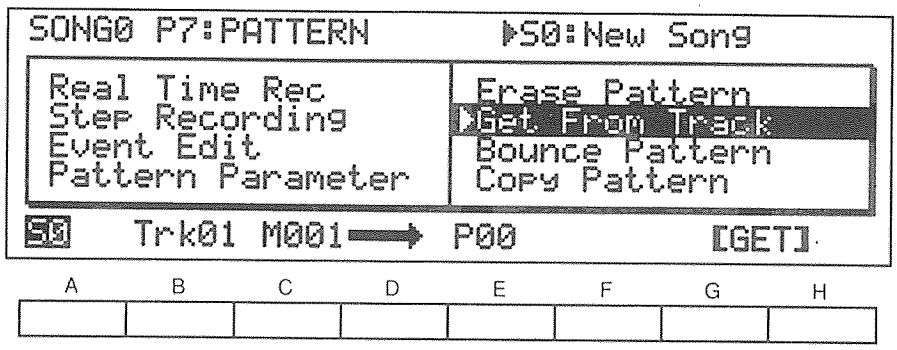
▼Cette opération efface un motif.

(1) Spécifiez le motif ([B]) à effacer.
- Si le motif spécifié est utilisé dans une piste, l'affichage indique le numéro de la piste dans laquelle ce motif est utilisé.

(2) Appuyez sur [ERASE] ([G]) pour effacer le motif.

☆Si vous effacez un motif par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

P7-6 Get From Track



[A] S	Source Song	0 à 9	Le morceau duquel des mesures sont prélevées.
[B] Trk	Source Track	1 à 16	La piste de laquelle des mesures sont prélevées.
[C] M	Source Measure	1 à 999	La première mesure à prélever.
[E] P	Pattern	0 à 99	Le motif dans lequel les données sont placées.
[G]		[GET]	Exécute l'opération Get Pattern

■Cette opération place des données d'une piste dans un motif pour permettre d'utiliser des données enregistrées sur une piste dans un motif. Le nombre de mesures à copier est déterminé par la longueur du motif spécifiée en P7-4 Pattern Parameters.

(1) Spécifiez le morceau ([A]), la piste ([B]) et la mesure ([C]) des données ainsi que le motif ([E]) dans lequel les données seront copiées.

(2) Appuyez sur [GET] ([G]) pour exécuter l'opération.

☆Si vous prélevez un motif par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

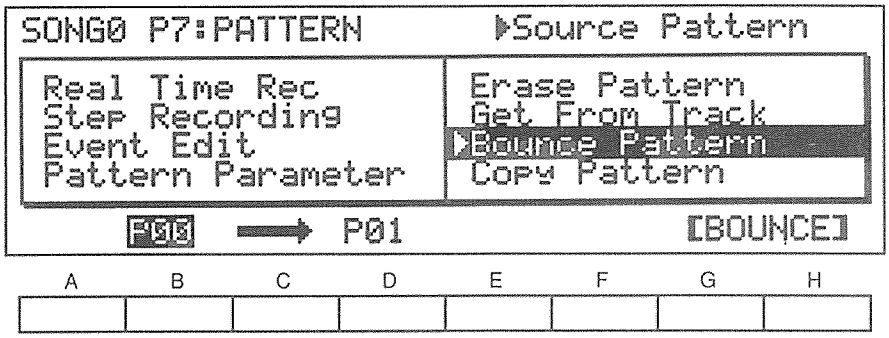
• Si une note chevauche la plage de mesures spécifiée, la liaison sera effacée.

• Les paramètres P7-4 Pattern Base Resolution et Pattern Beat seront ré-écrits avec la résolution de base et le nombre de temps du morceau dont vous prélevez des données.

☆Les opérations d'édition non disponibles pour les motifs (telles que la quantification, la création de données de contrôle, etc.) peuvent être effectuées en copiant les données de motif dans une piste vide, en y éditant les données, puis en recopiant les données dans un motif.

* Si la plage de mesures spécifiée comprend un motif qui a été placé, l'affichage vous demande si vous voulez ouvrir le motif. Sélectionnez YES pour ouvrir le motif et NO pour annuler le placement du motif.

P7-7 Bounce Pattern



[B] P	Source Pattern	00 à 99	Le motif source
[D] P	Dest Pattern	00 à 99	Le motif de destination
[G]		[BOUNCE]	Exécute l'opération Bounce.

■ Cette opération combine les données de deux motifs en un seul motif.

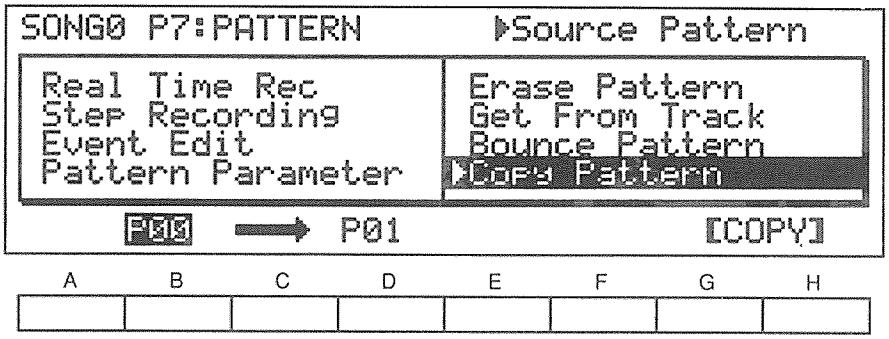
(1) Spécifiez le motif source (le motif à fusionner [B]) et le motif de destination de l'opération ([D]).

(2) Appuyez sur [BOUNCE] ([G]) pour exécuter l'opération.

- Les données combinées des deux motifs sont placées dans le motif de destination.
- Le type de mesure et la longueur du motif de destination sont utilisés pour les nouvelles données combinées.

☆ Si vous utilisez l'opération Bounce par erreur, appuyez sur la touche COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant de continuer à éditer.

P7-8 Copy Pattern



[B] P	Source Pattern	00 à 99	Le motif source
[D] P	Dest Pattern	00 à 99	Le motif de destination
[G]		[COPY]	Exécute l'opération de copie.

■Cette opération copie un motif sur un autre motif.

(1) Spécifier le motif source (le motif à copier, [B]) et le motif de destination de la copie ([D]).

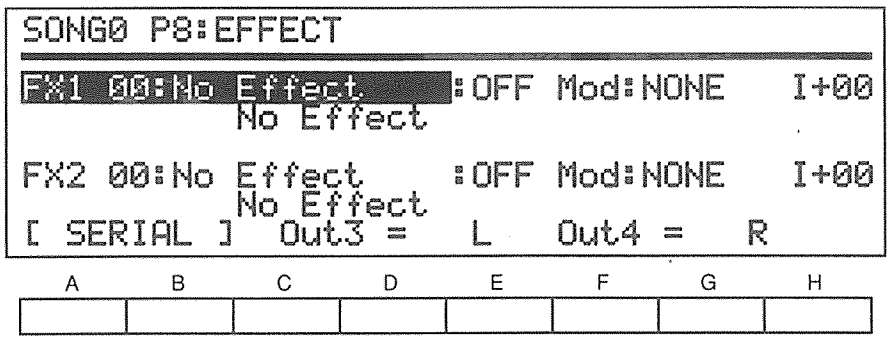
(2) Appuyez sur [COPY] ([G]) pour copier le motif.

• Le type de mesure, la longueur et la résolution de base du motif résultant seront déterminés par le motif source.

☆Si vous copiez un motif par erreur, appuyez sur COMPARE pour rétablir la situation antérieure avant d'éditer les données.

Page-8 Effect

Pour davantage de détails sur les paramètres suivants, veuillez vous reporter aux "Paramètres d'effets", à la page 49.

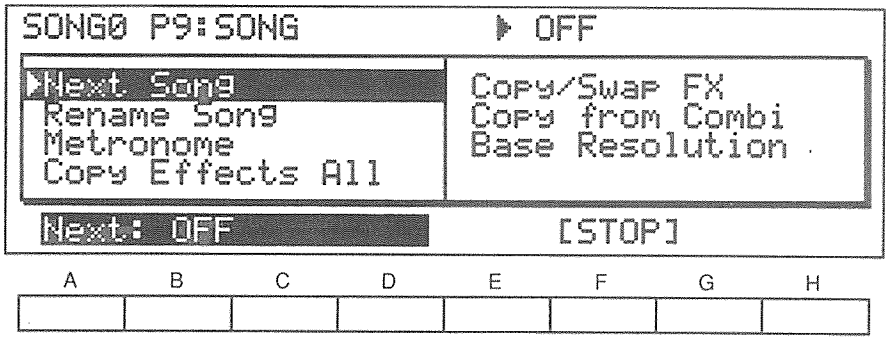


- Appuyez sur la touche PAGE+ pendant qu'un morceau est reproduit pour appeler la page Effect, qui vous permet d'éditer les paramètres d'effets.

- Si vous voulez utiliser les réglages d'effets d'une Programme ou d'une Combinaison, utilisez l'opération Copy Effect All (P9-4).

Page-9 Song

P9-1 Next Song



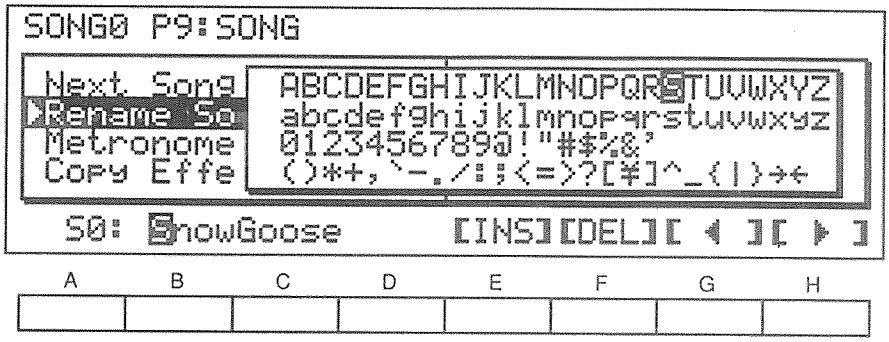
[B]	Next Song	OFF/ 0 à 9	Spécifie le morceau à jouer ensuite.
[F]		[STOP]	Sélectionne le morceau suivant à jouer et s'arrête.
		[PLAY]	Continue en jouant le morceau suivant.

■ Cette fonction vous permet de spécifier un morceau à sélectionner (et jouer) lorsque le morceau actuellement sélectionné se termine.

- Lorsque Next Song est réglé sur "OFF", la reproduction s'arrête lorsque le morceau en cours est terminé, mais lorsque le réglage est entre 0 et 9, le morceau spécifié est sélectionné.
- Lorsque STOP est sélectionné, la reproduction s'arrête au début du morceau spécifié.
- Lorsque PLAY est sélectionné, la reproduction continue par le morceau spécifié.

☆ Lorsque PLAY est sélectionné, il peut y avoir un léger retard lorsque le morceau est sélectionné.

P9-2 Rename Song



[E]		[INS]	Insère un caractère à la position du curseur.
[F]		[DEL]	Efface un caractère à la position du curseur.
[G]		[◄]	Déplace le curseur vers la gauche.
[H]		[►]	Déplace le curseur vers la droite.

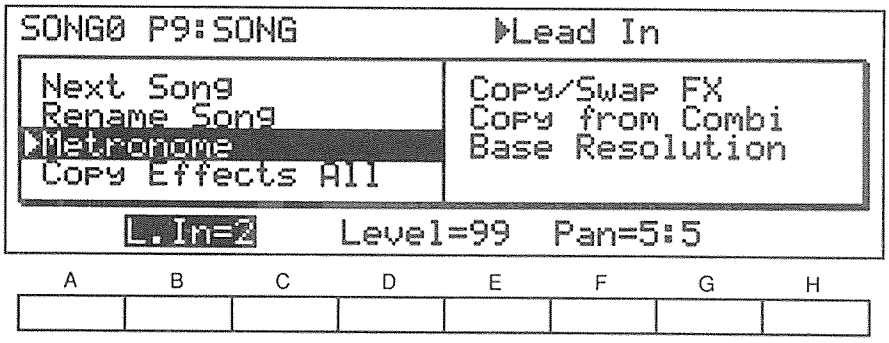
▼Cette fonction permet de donner un nom au morceau.

Une pression sur [INS] insère une copie du caractère qui se trouve à la position du curseur à droite de la position du curseur. Une pression sur [DEL] efface le caractère à la position du curseur.

▼Cette opération ré-écrit le non du morceau

- Utilisez [◄] (touche du curseur [G]) et [►] (touche du curseur [H]), [INS] (touche du curseur [E]), [DEL] (touche du curseur [F]), la commande linéaire VALUE et les touches △ / ▽ pour spécifier le nom du morceau.
- Chaque morceau peut recevoir un nom de 10 caractères max.

P9-3 Metronome

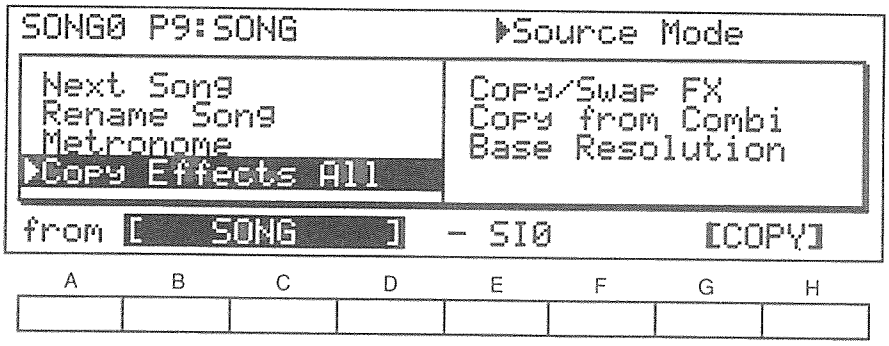


[B]	Lead In	0 à 2	Nombre de mesures pour rien (avant que l'enregistrement ne commence)
[D]	Metronome Level	00 à 99	Volume du métronome
[F]	Metronome Panpot	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D, ALL	Réglage panoramique pour le son du métronome

Ces réglages déterminent la manière dont le métronome sera entendu pour chaque morceau.

- Lead In [B] spécifie le nombre de mesures que le métronome jouera avant que l'enregistrement ne commence lorsque vous activez l'enregistrement en temps réel.
- Le volume du métronome ([D]) et le réglage panoramique ([F]) peuvent également être réglés. Lorsque "ALL" est sélectionné, le son se présente sur toutes les sorties A, B, C et D.
- L'utilisation du métronome diminue d'une unité le nombre de notes que la 01/WFD - 01/W peut jouer simultanément (capacité polyphonique).

P9-4 Copy Effects All



[B]		PROGRAM COMBINATION SONG	Copie à partir d'un Programme Copie à partir d'une Combinaison Copie à partir d'un Morceau
[E]		A00 à B99/ C00 à D99 A00 à B99/C00 à D99 SI0 à SI9, SC0 à SC9 SD0 à SD9	Le Programme à partir duquel la copie est effectuée La Combinaison à partir de laquelle la copie est effectuée Le Morceau à partir duquel la copie est effectuée.
[G]		[COPY]	Exécute l'opération de copie.

■ Cette opération copie seulement les paramètres d'effets d'un Programme, d'une Combinaison ou d'un Morceau.

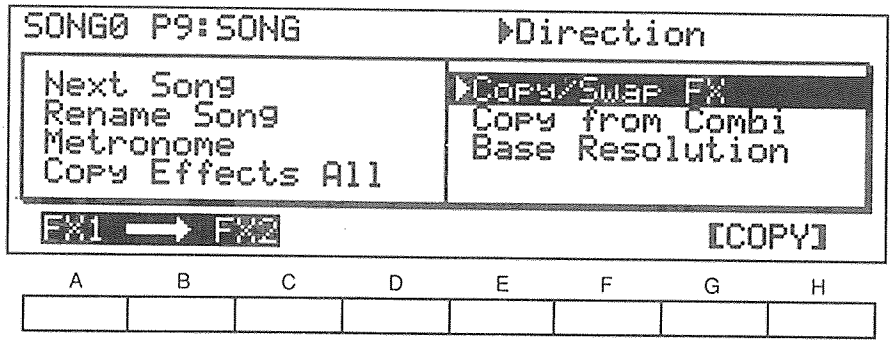
- Les données sont copiées dans le Morceau en cours d'édition.

(1) Sélectionnez le mode contenant la mémoire dont vous voulez copier les paramètres d'effets ([B]).

(2) Sélectionnez le numéro que vous voulez copier. (Pour copier d'un Morceau, spécifiez le numéro de morceau; pour copier d'un Programme, spécifiez le numéro de programme et pour copier d'une Combinaison, spécifiez le numéro de combinaison.)

(3) Appuyez sur [COPY] ([G]) pour copier les paramètres d'effets de la mémoire spécifiée.

P9-5 Copy/Swap FX

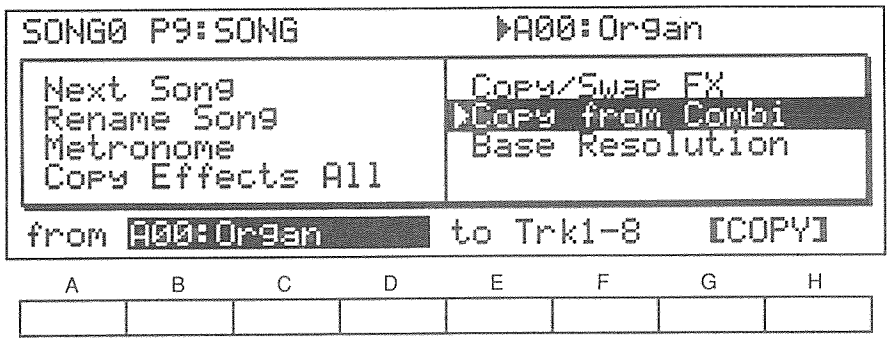


[A]		FX1 → FX2 FX1 ← FX2 FX1 ↔ FX2	Copie de FX1 vers FX2 Copie de FX2 vers FX1 Echange entre FX1 et FX2
[G]		[COPY]	Exécute l'opération Copy/Swap.

■ Cette opération copie/échange les paramètres d'effets entre les effets 1 et 2.

Cette opération est identique à l'opération Copy/Swap FX des modes EDIT PROGRAM et EDIT COMBINATION.

P9-6 Copy from Combination



[B]	Source Combination	A00 à B99 / C00 à D99	La Combinaison à partir de laquelle la copie est effectuée.
[E]	Destination Tracks	Trk1 à 8, Trk9 à 16	La piste de destination de la copie
[G]		[COPY]	Exécute l'opération de copie.

■Cette opération copie les réglages de timbre de la combinaison sélectionnée sur les données de paramètres de morceau pour les pistes 1 à 8 ou les pistes 9 à 16.

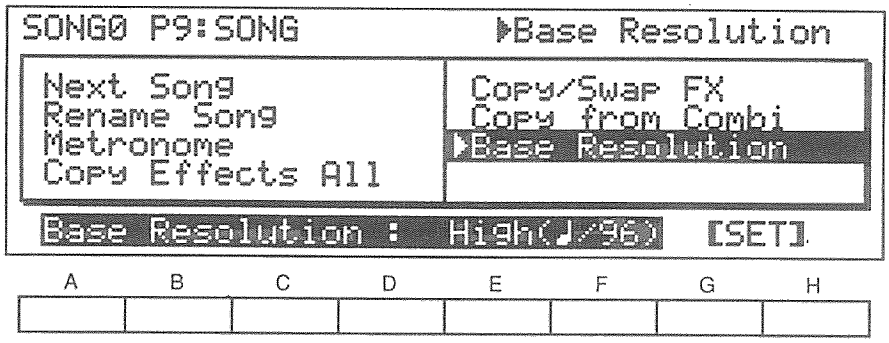
- Cette opération copie les réglages de programme, de volume, de transposition, de désaccordage, de positionnement panoramique, de fenêtre de touches, de fenêtre de vélocité, de canal MIDI, de mode Timbre (statut de piste) et de paramètres d'effets. Les autres paramètres de morceau ne sont pas affectés.
- Soyez conscient du fait que la manière dont MIDI OUT, etc. est traité diffère légèrement entre le mode COMBINATION et le mode SEQUENCER.
- Pour utiliser une combinaison dans le séquenceur, vous devez utiliser une piste pour chaque timbre (programme). Si les canaux MIDI correspondent, les programmes seront entendus simultanément. Il n'est pas possible de copier les mêmes données sur les autres pistes.

(1) sélectionnez la combinaison dont vous voulez copier les données ([B]).

(2) Sélectionnez les pistes de destination de copie (1 à 8 ou 9 à 16) ([E]).

(3) Appuyez sur la touche [COPY] ([G]) pour exécuter cette opération.

P9-7 Résolution de base



[A]	Résolution de base	Low, High	Spécifie la résolution de base.
[G]		[SET]	Spécification

■ Cette fonction spécifie l'unité de timing la plus petite pour les données musicales dans le morceau.

- Lorsque "Low" est sélectionné, l'enregistrement et l'édition utilisent une résolution de timing de 1/48ème de noire.
- Lorsque "High" est sélectionné, l'enregistrement et l'édition utilisent une résolution de timing de 1/96ème de noire, mais moins d'options sont disponibles pour le type de mesure.

Temps disponibles pour la résolution de base

Résolution de base	Temps
Basse	1/4 à 9/4 1/8 à 16/8 1/16 à 16/16
Haute	1/4 à 5/4 1/8 à 10/8 1/16 à 16/16

- Lorsque vous réglez le paramètre P0-1 Realtime Quantize sur "HI" ou la résolution de P6-1 Quantize sur "HI", la quantification sera effectuée en utilisant la résolution du timing que vous spécifiez ici.
- La position de P5-1 Step Recording, P5-2 Create Control Data et P5-3 Event Edit avancera par pas de 2 si ce réglage est "Low" et par pas de 1 si ce réglage est "High".

* Soyez attentif au fait qu'une fois que vous avez enregistré avec ce réglage, il ne peut être changé à moins que vous n'effaciez le morceau entier au moyen de l'opération P5-7.

7. MODE GLOBAL

Dans ce mode, vous pouvez effectuer des réglages qui affectent l'ensemble de la 01/WFD-01/W (accordage global et réglages MIDI) ainsi qu'assigner des sons de percussions aux Drum Kits.

- A l'exception de quelques paramètres MIDI (clock source, local, note receive), les réglages effectués dans ce mode sont conservés même si l'alimentation est coupée. Il ne faut donc pas les mémoriser.

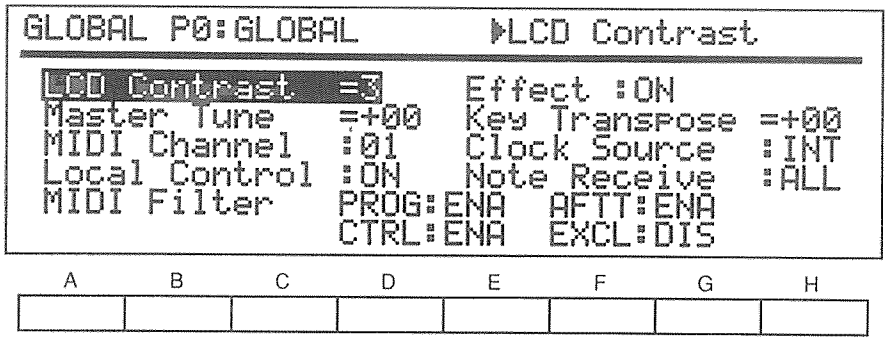
FONCTIONS DU MODE GLOBAL

- Utilisez les touches numériques et les touches PAGE+ et PAGE- pour sélectionner la page contenant le paramètre que vous voulez éditer.

Page	Fonction	Paramètres à régler
P0 GLOBAL 1		
	0-1 LCD Contrast, Effect ON/OFF	Ajuste le contraste de l'écran d'affichage à cristaux liquides, Commutateur d'effet ON/OFF
	0-2 Master Tune, Key Transpose	Réglage de hauteur global, transposition globale.
	0-3 MIDI Channel, Clock Source	Spécifie le canal global MIDI, horloge MIDI
	0-4 Local, Note Receive	Local on/off, filtrage des données de note.
	0-5 MIDI Filtering	Commutateur de transmission/réception pour chaque type de messages MIDI.
P1	Drun Kit 1	Assigne des sons de percussions.
P2	Drun Kit 2	Assigne des sons de percussions.
P3	Scale Type / User Scale	Spécifie le type de gamme et la gamme de l'utilisateur.
P4 GLOBAL 2		
	4-1 Damper Switch Polarity	Spécifie la polarité du commutateur au pied d'étouffement
	4-2 Pedal 1 Assign	Spécifie la polarité de la pédale assignable 1.
	4-3 Pedal 2 Assign	Spécifie la polarité de la pédale assignable 2.
	4-4 Velocity Curve, Aft Touch Curve	Réglages de courbe de vélocité et d'aftertouch.
	4-5 Prog. Protect Combi Protect, Seq. Protect	Protection de la mémoire (Programme, Combinaison, Séquencer).
P5	Load Card	Chargement d'une carte PROG/SEQ
P6	Save Card	Sauvegarde sur carte PROG/SEQ
P7	Preload	Chargement de données de préchargement
P8	MIDI Data Dump	Transmission de différents paramètres et de données de séquence en tant que messages MIDI exclusifs.

GLOBAL

Page-0 Global-1



P0-1 LCD Contrast

[A]	LCD Contrast	1 à 8	Ajuste le contraste de l'écran d'affichage à cristaux liquides
[E]	Effect SW	OFF, ON	Commutateur d'effet ON/OFF

▼ LCD Contrast ajuste le contraste de l'affichage. La valeur 1 correspond au réglage le plus clair et la valeur 8, au réglage le plus foncé.

▼ Lorsque Effect SW (commutateur d'effet) est sur ON, tous les effets sont activés.

P0-2 Master Tune / Key Transpose

[A]	Master Tune	-50 à +50	Ajuste la hauteur globale de la 01/WFD - 01/W (incréments de 1 centième de demi-ton)
[E]	Key Transpose	-12 à +12	Transpose la hauteur globale de la 01/WFD - 01/W (incréments d'un demi-ton chromatique)

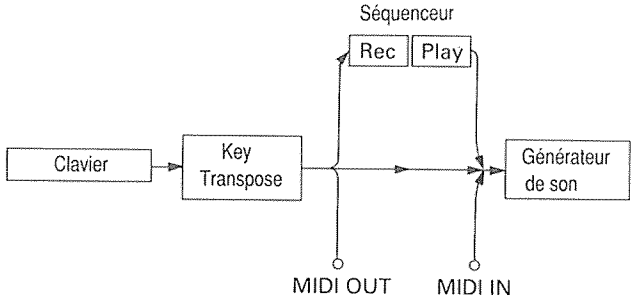
* Ces paramètres déterminent la hauteur de l'ensemble de la 01/WFD - 01/W.

▼Master Tune ajuste l'accordage de l'ensemble de la 01/WFD - 01/W sur une plage de ±50 centièmes de demi-ton. Utilisez ce paramètre pour accorder la 01/WFD - 01/W sur d'autres instruments.

• L'accordage sélectionné de la 01/WFD - 01/W n'est pas transmis par MIDI OUT, mais le réglage MIDI RPC Master Tune peut être sorti à partir d'un appareil externe.

▼Key Transpose ajuste la hauteur de l'ensemble de la 01/WFD - 01/W sur une plage de ±1 octave, par incréments d'un demi-ton chromatique (-12 à +12). Ceci peut être utile pour jouer des morceaux dans une tonalité plus facile, par exemple.

- Ce réglage s'applique aux données qui sont enregistrées par le séquenceur ainsi qu'aux données qui sont transmises par MIDI OUT. Cependant, les données reproduites par le séquenceur ne sont pas affectées par ce réglage.



P0-3 MIDI Channel / Clock Source

[A]	MIDI Channel	1 à 16	Sélectionne le canal sur lequel la 01/WFD - 01/W recevra ou transmettra des données (canal Global).
[E]	Clock Source	INT/EXT	Spécifie si le séquenceur recevra ou non les messages de clock MIDI.

▼MIDI Channel détermine le canal de transmission et de réception des données musicales en mode PROGRAM, les changements de Combinaison en mode COMBINATION et les données exclusives du système. (Lorsque le paramètre MIDI Filtering "Prog" est réglé sur "PRG", les Combinaisons ne peuvent pas être sélectionnées via MIDI). (Ce canal MIDI est appelé canal Global et il contrôle l'ensemble de la 01/WFD - 01/W).

- Les données musicales de tous les timbres utilisés dans les Combinaisons et dans toutes les Pistes utilisées dans les morceaux du Séquenceur seront transmises sur les canaux spécifiés en mode EDIT COMBINATION et en mode SEQUENCER.

▼Si vous voulez recevoir les données de clock MIDI d'un séquenceur externe, etc. pour déterminer le tempo de la reproduction, réglez Clock Source sur "EXT". (Le réglage de tempo interne de la 01/WFD - 01/W n'aura aucun effet.) Utilisez ce réglage lorsque vous voulez synchroniser la 01/WFD - 01/W sur un appareil externe.

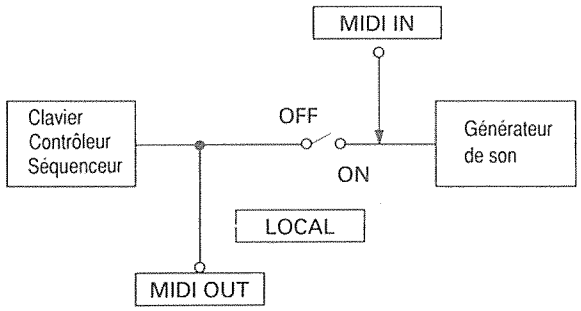
- Si ce paramètre est réglé sur "INT", les données de clock MIDI seront transmises à partir de MIDI OUT alors que la 01/WFD - 01/W est en mode SEQUENCER, ce qui vous permet de synchroniser des appareils externes sur la 01/WFD - 01/W.
- Si aucun appareil externe n'est connecté à MIDI IN, laissez ce réglage sur "INT".
- Les messages Start, Stop, Continue, Song Select et Song Position seront reçus d'appareils MIDI externes seulement si ce réglage est "EXT".
- Lorsque l'appareil est mis hors tension, ce paramètre se remet sur "INT".

P0-4 Local

[A]	Local Control	OFF/ON	Commutateur de mode local MIDI
[E]	Note Receive	EVEN, ODD, ALL	Filtrage des données de note

▼Lorsque Local Control est réglé sur "OFF", le clavier et les contrôleurs (joystick, aftertouch, etc.) de la 01/WFD - 01/W sont déconnectés de son générateur de son. (Les données MIDI sont néanmoins toujours transmises et reçues.) Normalement, vous laisserez ce réglage sur "ON".

- Lorsque Local Control est réglé sur "OFF", le séquenceur transmet et reçoit seulement les données MIDI.
- Lorsque l'alimentation est coupée, ce paramètre se remet sur "ON".



▼Note Receive détermine les données à filtrer. Lorsque le réglage est "EVEN", seules les notes de numéro pair seront entendues, tandis que lorsque le réglage est "ODD", seules les notes de numéro impair seront entendues. Les données sorties par MIDI OUT ne seront pas filtrées.

- Lorsque vous avez établi une connexion MIDI entre deux 01/WFD - 01/W, ceci peut être utilisé pour doubler les données de voix entendues en même temps (capacité polyphonique). Le réglage normal est "ALL".
- "ALL" est le réglage par défaut, lorsque l'instrument est mis sous tension.

P0-5 MIDI Filtering

[D]PROG	Combination / Program Change	DIS, ENA, PRG, NUM	Lorsque le réglage est "DIS", le type de données MIDI spécifié n'est ni reçu, ni transmis.
[F] AFTT	After Touch	DIS, ENA	

[D] CTRL	Control Change	DIS, ENA	Lorsque le réglage est "DIS", le type de données MIDI spécifié n'est ni transmis, ni reçu.
[F] EXCL	Exclusive	DIS, ENA	

* Ces paramètres vous permettent de désactiver la réception et la transmission des types de données MIDI spécifiés. (C'est cè qu'on appelle "filtrage".)

☆ Les données sont filtrées lorsqu'elles sont enregistrées par le séquenceur, mais pas lorsqu'elles sont reproduites.

▼Si Combination/Program Change est réglé sur "DIS", les changements de programme ou de combinaison ne seront ni reçus, ni transmis. Si le réglage est "ENA", en mode COMBINATION, les messages de changement de programme entrants sur le canal Global sélectionneront les combinaisons. Cependant, si le réglage est "PRG", la Combinaison ne changera pas, mais les Timbres reçus sur le canal correspondant dans la Combinaison changeront de Programme. Veuillez vous reporter à "Filtrage des changements de programme", à la fin de ce manuel.

- Sélectionnez ENA si vous voulez utiliser les changements de programme MIDI pour changer, puis jouer les combinaisons.
- Utilisez PRG si vous voulez utiliser les changements de programme MIDI pour changer, puis jouer le programmes utilisés dans tous les Timbres d'une seule combinaison. Sélectionnez NUM si vous ne voulez pas changer la banque au moyen des messages de changement de banque MIDI.

▼Si Control Change est réglé sur "DIS", les messages de changement de commande (Pitch Bend, Volume, Joystick, etc.) ne seront ni reçus, ni transmis.

▼Si After Touch est réglé sur "DIS", les données d'aftertouch ne seront pas reçues.

- Les signaux sont envoyés et transmis seulement lorsque la 01/WFD-01/W est réglée sur Channel Aftertouch. Reportez-vous à MIDI MINITEXT(P9) pour davantage de détails.

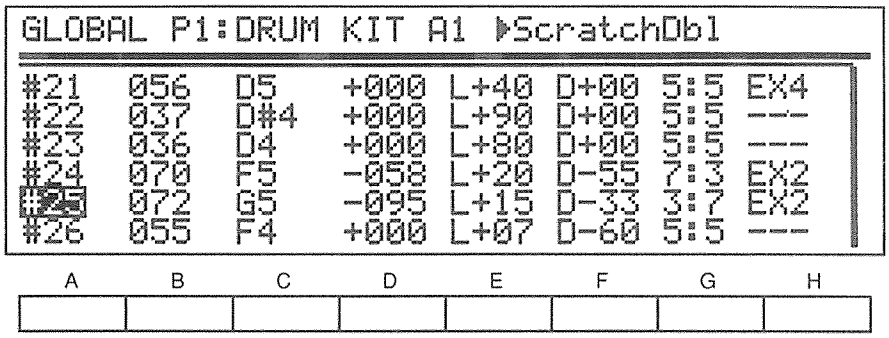
▼Si Exclusive est réglé sur "DIS", les messages exclusifs du système pour les changements de paramètres ne seront ni transmis ni, reçus.

◆ Les changements de paramètres du système exclusif sont utilisés par les programmes d'édition de voix des ordinateurs personnels.
Lorsque deux 01/WFD-01/W sont connectées et que Exclusive est réglé sur "ENA", vous pouvez éditer simultané ment les données de voix des deux

- Lorsque la 01/WFD-01/W est connecté à un type d'appareil MIDI différent, réglez ce paramètre sur "DIS".

Page-1 Drum Kit 1

Page-1 Drum Kit 1

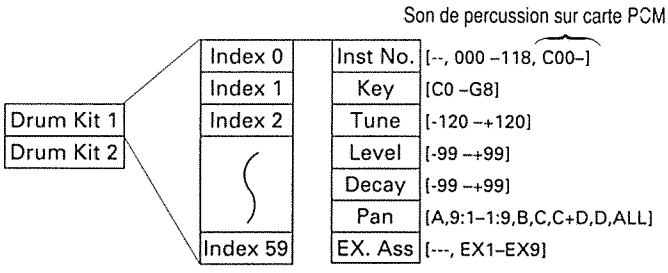


[A] #	Index	0 à 59	Index qui assigne le son de percussions que vous voulez éditer.
[B]	Inst	-, 000 à 118, C00 -	Sélectionne un son de percussions.
[C]	Inst Key	C0 à G8	Touche assignée à un son de percussions
[D]	Inst Tune	-120 à +120	Ajustement de hauteur sur ±1 octave
[E] L	Inst Level	-99 à +99	Réglage de niveau pour chaque son
[F] D	Inst Decay	-99 à +99	Réglage du temps d'amortissement pour chaque son
[G]	Pan	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D, ALL	Sélection de sortie
[H]	Exclusive Assign	---, EX1 à EX9	Spécifie le groupe d'assignation exclusive.

* Ceci vous permet d'éditer le Drum Kit utilisé comme source de son par un Programme en mode DRUM KIT. Jusqu'à 60 types de sons de percussions peuvent être assignés aux 4 Drum Kits.
Il y a deux Drum Kits disponibles dans chaque banque, mais lors de l'édition d'un Kit en mode GLOBAL, le Drum Kit doit provenir de la banque sélectionnée pour le programme en mode PROGRAM. Par exemple, lors de l'édition d'un Drum Kit de la banque B, sélectionnez d'abord un programme (qui utilise le Drum Kit que vous voulez éditer) dans la banque B en mode PROGRAM, puis passez en mode GLOBAL.

- Lorsque vous jouez sur le clavier à cette page, les paramètres du Programme sélectionné en mode PROGRAM sont utilisés.
- Lorsque le paramètre de Programme correspondant est modifié, le Volume, etc. de l'ensemble du Drum Kit sera affecté.
- Les autres paramètres du Programme affecteront également l'ensemble du Drum Kit.

En d'autres termes, si un Programme avec (par exemple) une attaque lente a été sélectionné, le Drum Kit n'aura pas le son correct. Si le son de percussions est assigné à C, C+D ou D et que les réglages Pan3 et 4 des effets du mode PROGRAM sont désactivés, le son ne sortira pas par 1/L, 2/R ou les écouteurs.



▼Index sélectionne l'index de percussion à éditer. Vous pouvez considérer l'Index comme un conteneur dans lequel un seul Drum Kit est placé.
Lorsque la valeur Index est modifiée, et que la touche du curseur UP (DOWN) est pressée alors que le curseur se trouve sur la ligne du haut (bas), l'écran monte ou descend.

- Un index pour lequel aucun son de percussions n'est assigné sera indiqué par "No Assign" dans le coin supérieur de l'écran.

☆Tout en maintenant la touche du curseur [A] enfoncée, appuyez sur une touche et l'Index assigné à cette touche sera sélectionné.

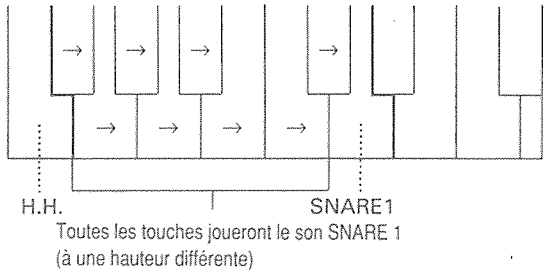
▼Inst est le paramètre qui vous permet de sélectionner le son de percussions utilisé par cet index. (Vous trouverez la liste des sons de percussions à la fin de ce manuel.)

- Si une carte PCM en option contenant des sons de percussions à été insérée, les sons sur carte peuvent également être sélectionnés au moyen de la commande linéaire VALUE. Si vous utilisez les touches numériques, utilisez la touche 10's HOLD/-. (Lorsque vous jouez des programmes qui utilisent des sons de percussions sur carte, assurez-vous que la carte appropriée soit insérée.)
- Sélectionnez "No Assign" pour chaque Index que vous n'avez pas besoin d'assigner et réglez Key ([C]) sur une touche inutilisée.

▼Key détermine la touche (C0 à G8) assignée à cet index. (Le nom de la note pour un réglage d'octave de 8' sera affiché.)

- Vous ne pouvez pas sélectionner les touches qui ont déjà été assignées à un autre son de percussions.
- Vous pouvez assigner un même son de percussions à plusieurs touches.
- Les touches qui n'ont pas été assignées à un son de percussions seront automatiquement affectées aux sons assignés à la touche immédiatement au-dessus. (Néanmoins la hauteur changera en fonction de la gamme.)
- Vous pouvez également effectuer les réglages de touche à partir du clavier. Tout en maintenant la touche du curseur [C] enfoncée, appuyez sur une touche et la sélection sera entrée lorsque vous relâcherez la touche du curseur.

Exemple:



▼Tune ajuste la hauteur d'un touche assignée à une plage de -120 à +120 (par incréments de 10 centièmes de demi-ton, sur ±1 octave.)

▼Level est un réglage de niveau qui agit sur le réglage de niveau de l'oscillateur en mode PROGRAM dans une plage de -99 à +99.

▼Decay est un réglage qui agit sur le réglage d'estompement VDA EG en mode PROGRAM, dans une plage de -99 à +99.

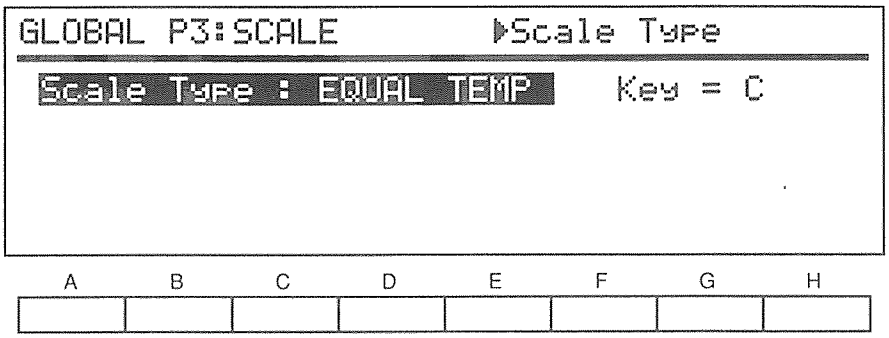
▼Pan spécifie la sortie: A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D, D.

▼Exclusive Assign sert à assigner les sons. Si un son Index dans un groupe spécifié par EX1-9 est joué, les autres sons spécifiés pour le même groupe ne sont pas joués. Ceci donne donc un son monophonique. Par exemple, vous pouvez utiliser cette particularité pour créer un son de cymbales ouvertes et fermées simultanément. Lorsque ce réglage est ---, un son polyphonique est produit, indépendamment des assignations de groupe.

Page 2 Drum Kit 2

* Les détails sont les mêmes que pour Page 1 Drum Kit 1

Page-3 Scale Type/User Scale



P3-1 Scale Type / Pure Key

[A]	Scale Type	EQUAL TEMP	Tempérament égal
		EQUAL TEMP 2	Chaque fois qu'une touche est pressée, la hauteur subit une légère déviation aléatoire par rapport au tempérament égal.
		PURE MAJOR	Gamme pure majeure
		PURE MINOR	Gamme pure mineure
		USER SCALE	Une gamme avec une hauteur spécifiée par l'utilisateur pour chaque note.
[G] Key	Pure Key	C, C#, ... A#, B	La tonique utilisée pour le tempérament égal.

* Ceci spécifie le tempérament de base utilisé par la 01/WFD.

▼EQUAL TEMP: Ceci est le tempérament le plus largement utilisé par les instruments à clavier. Les intervalles de hauteur ne sont pas affectés par la transposition.

▼EQUAL TEMP 2 (tempérament égal avec hauteur aléatoire): Ceci ajoute une légère variation aléatoire au tempérament égal. Ce réglage est utile pour simuler les instruments qui présentent naturellement une irrégularité de hauteur.

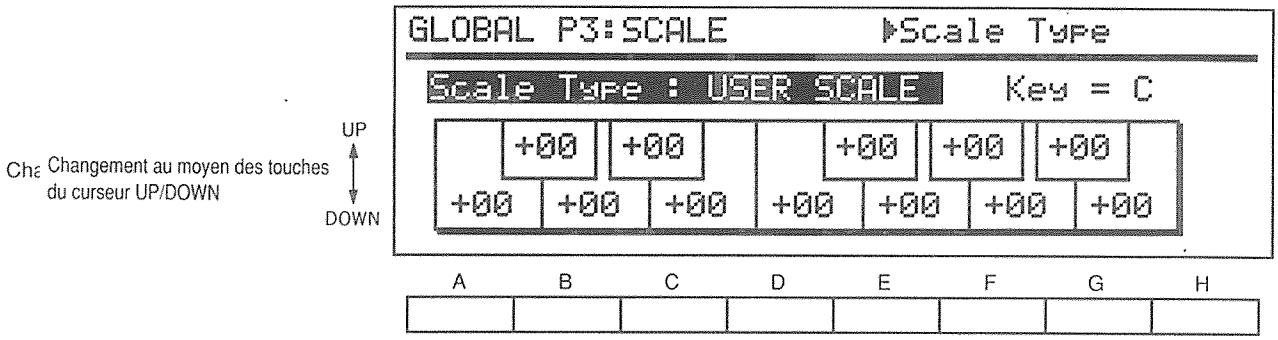
▼PURE MAJOR: Le tempérament pur a été conçu de manière à ce que les accords d'une tonique spécifique soient aussi harmonieux que possible. Vous pouvez spécifier la tonique entre C(Do) et B(Si).

▼PURE MINOR: Spécifiez une tonique entre C(Do) et B(Si).

▼USER PROGRAMMABLE: Ceci vous permet d'ajuster chacun des 12 degrés de la gamme tempérée sur une plage de ±50 centièmes de demi-ton, pour créer vos propres gammes originales. Spécifiez la hauteur de chaque touche en P3-2 User Scale.

* Les réglages Pure Key ne sont valables que lorsque Scale Type est réglé sur "PURE MAJOR" ou "PURE MINOR".

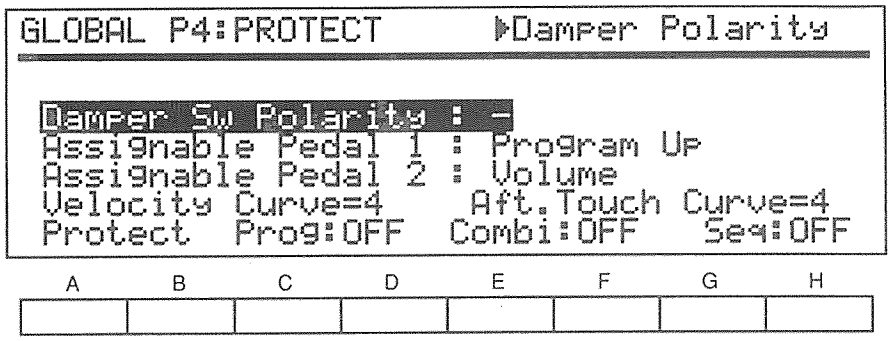
P3-2 User Scale



	DOWN	UP		
[A]	C	C♯(D♭)	-50 à +50	Décalage de hauteur en centièmes de demi-ton de la gamme tempérée.
[B]	D		-50 à +50	
[C]	E	D♯(E♭)	-50 à +50	
[D]	F		-50 à +50	
[E]	G	F♯(G♭)	-50 à +50	
[F]	A	G♯(A♭)	-50 à +50	
[G]	B	A♯(B♭)	-50 à +50	

- Ces réglages déterminent la hauteur de chaque degré de la gamme lorsque Scale Type est réglé sur "User Scale".
- Utilisez les touches du curseur UP/DOWN et les touches du curseur [A] à [H] pour sélectionner la touche à régler.
- Ces réglages pour les 12 notes seront étendus à l'ensemble des octaves de la 01/WFD - 01/W.

Page-4 GLOBAL-2



P4-1 Damper Switch Polarity

	Damper Switch Polarity	+,-	Sélectionne la polarité du commutateur au pied DAMPER.

* Le commutateur DAMPER est utilisé comme commutateur d'étouffement ou comme pédale de maintien. Lorsqu'il est pressé, les notes relâchées sont maintenues comme si elles n'avaient pas été relâchées.

▼Damper Switch Polarity sélectionne la polarité du commutateur au pied DAMPER. Si vous utilisez commutateur au pied de type comme le modèle Korg PS-1, réglez ce paramètre sur "-". Si vous utilisez un commutateur au pied de type réglez ce paramètre sur "+".

- S'il n'y a pas de commutateur DAMPER connecté, réglez ce paramètre sur "-".

P4-2 Pedal 1 Assign

	Pedal 1		La fonction assignée à Pedal 1
		OFF	Non utilisé.
		Program Up	Un commutateur au pied fera avancer le numéro de Programme (de Combinaison).
		Program Down	Un commutateur au pied fera reculer le numéro de Programme (de Combinaison).
		SEQ Start/Stop	Un commutateur au pied enclenchera/arrêtera le séquenceur.
		SEQ Punch In/Out	Un commutateur au pied activera/désactivera l'enregistrement Punch IN/OUT.
		Effect On/Off	Un commutateur au pied activera/désactivera l'effet.
		Volume	Un contrôleur au pied régulera le volume.
		VDF Cutoff	Un contrôleur au pied régulera la coupure du VDF.
		Effect Control	Un contrôleur au pied régulera la source de modulation dynamique de l'effet.
		Data Entry	Un contrôleur au pied fonctionnera comme une commande d'entrée de données.

P4-3 Pedal 2 Assign

• Le contenu est le mêne que pour P4-2 Pedal 1 Assign. Ceci est utilisé pour sélectionner les fonctions à assigner à Pedal 2.

▼Ces réglages sélectionnent les fonctions assignées à Pedal 1 et Pedal 2.

- Selon le type de fonction qui est sélectionné, branchez soit un commutateur au pied (type ON/OFF), soit un contrôleur au pied (type continu) à la prise Pedal 1/2.
- La plage de contrôle effective du contrôleur au pied sera déterminée par les différents paramètres de réglage de la fonction contrôlée.

* Program (Combination) Up: Un commutateur au pied sélectionnera le Programme ou la Combinaison suivant(e). A ce moment, un message de changement de programme sera transmis par MIDI OUT.

* Program (Combination) Down: Un commutateur au pied sélectionnera le Programme ou la Combinaison précédent(e). A ce moment, un message de changement de programme sera transmis par MIDI OUT.

* SEQ Start/Stop: Un commutateur au pied enclenchera et arrêtera tour à tour le séquenceur. Des messages de départ et d'arrêt seront transmis par MIDI OUT.

* SEQ Punch In/Out: Un commutateur au pied enclenchera et arrêtera tour à tour l'enregistrement sur le séquenceur en mode d'enregistrement Punch In manuel.

* Effect 1 On/Off: Un commutateur au pied activera et désactivera tour à tour l'effet 1. Le réglage Effet 1 On/Off est sorti par MIDI OUT.

* Effect 2 On/Off: Un commutateur au pied activera et désactivera tour à tour l'effet 2. Le réglage Effet 2 On/Off est sorti par MIDI OUT.

* Volume: Un contrôleur au pied contrôlera le volume de la 01/WFD - 01/W. Les messages de changement de volume seront transmis par MIDI OUT.

* VDF Cutoff: Un contrôleur au pied régulera la fréquence de coupure du VDF (timbre). Lorsque vous enfoncez la pédale, la fréquence de coupure augmente (le son devient plus brillant).

* Effect Control: Sélectionnez ce réglage lorsque vous voulez utiliser un contrôleur au pied pour contrôler dynamiquement un effet. Réglez la source de modulation dynamique de l'effet à contrôler par la pédale sur "PEDAL 1(2)". Lorsque la pédale correspondante est actionnée, le contrôle d'effet 1(2) est sortie via MIDI OUT.

* Data Entry: Un contrôleur au pied aura les mêmes fonctions que la commande linéaire VALUE du panneau avant. Durant une représentation, vous pouvez utiliser les touches du curseur pour sélectionner le paramètre que vous voulez modifier, puis utiliser le contrôleur au pied pour contrôler la valeur du paramètre sélectionné.

☆N'oubliez pas de brancher un commutateur ou un contrôleur au pied, selon la fonction que vous avez assignée. Si aucune pédale ou aucun commutateur n'est connecté aux prises de pédale, assignez-les à OFF, Program Up, Program Down ou Effect ON/OFF.

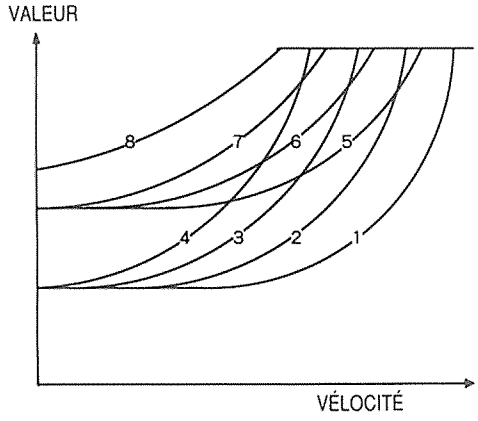
◆Les commutateurs au pied doivent être de type ⅂⅃ , comme le modèle Korg PS-1.

◆Veuillez utiliser un contrôleur au pied Korg EXP-2 pour contrôler les fonctions continues du pied.

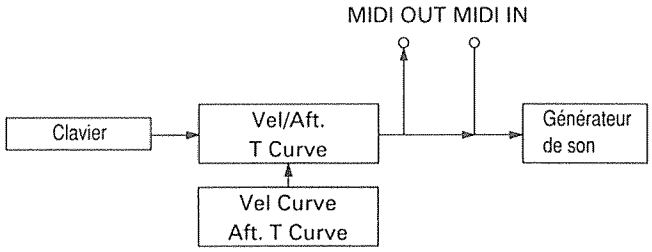
P4-4 Vel / Aft.T Curve

[A]	Velocity Curve	1 à 8	Sélectionne la courbe de vélocité, c'est-à-dire la manière dont la vélocité de la touche (la force avec laquelle vous frappez sur la touche) affectera le volume ou le timbre.
[E]	After Touch Curve	1 à 8	Sélectionne la courbe d'aftertouch, c'est-à-dire la manière dont l'aftertouch (la force avec laquelle vous appuyez sur une touche déjà complètement enfoncée) affectera le volume ou le timbre.

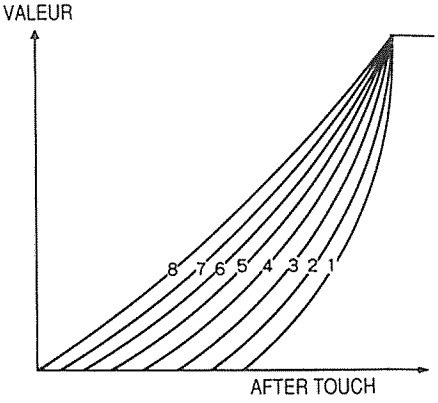
▼Velocity Curve vous permet de sélectionner une parmi 8 courbes pour déterminer la manière dont la vélocité de la touche affectera le volume ou le timbre.



- Les courbes d'aftertouch/vélocité spécifiées ici s'appliqueront aux données transmises par MIDI OUT, mais n'auront pas d'effet sur les données reçues par MIDI IN.



▼After Touch Curve vous permet de sélectionner une parmi 8 courbes pour déterminer la manière dont l'aftertouch affectera le volume ou le timbre.



P4-5 Program Memory Protect / Combination Memory Protect / Sequencer Memory Protect

[C]	Program Memory Protect	OFF/ON	Protection de mémoire pour les paramètres de Programme de la mémoire interne
[E]	Combination Memory Protect	OFF/ON	Protection de mémoire pour les paramètres de Combinaison de la mémoire interne
[G]	Sequencer Memory Protect	OFF/ON	Protection de mémoire pour les données de séquence internes.

▼Lorsque Program Memory Protect est réglé sur "ON", il n'est pas possible d'écrire les paramètres de Programme dans les banques A et B de la mémoire interne.

▼Lorsque Combination Memory Protect est réglé sur "ON", il n'est pas possible d'écrire les paramètres de Combinaison dans les banques A et B de la mémoire interne.

▼Lorsque Sequencer Memory Protect est réglé sur "ON", il n'est pas possible d'écrire des données dans la mémoire du séquenceur.

* Il y a un commutateur de protection sur toutes les cartes RAM pour éviter l'effacement accidentel de données importantes.

Chargement et sauvegarde de données sur carte

Lorsque vous utilisez une nouvelle carte, commencez par sauvegarder les données de chaque banque sur la carte en utilisant la fonction P6-1 ou 2. Cette opération formatera la carte pour chaque banque et vous permettra de charger des données (par P5-1 à 7) et de lire et écrire les Programmes et Combinaisons dans les modes PROGRAM et COMBINATION.

Ces fonctions chargent et sauvegardent des données sur une carte PROG/SEQ (ROM/RAM).

- Les groupes de paramètres suivants peuvent être chargés (dans la mémoire interne).

100 Combinaisons / 100 Programmes / 4 Drum Kits / paramètres globaux (P5-1)
Toutes les données de séquence (P5-2)
1 Combinaison (P5-3) 1 Programme (P5-4) 1 Drum Kit (P5-5) 1 Morceau (P5-6) 1 Motif (P5-7)

- Les groupes de paramètres suivants peuvent être sauvegardés (écrits sur une carte).

100 Combinaisons / 100 Programmes / 2 Drum Kits / paramètres globaux (P6-1)
Toutes les données de séquence (P6-2)

- Avec la 01/WFD, il n'est pas possible de sauvegarder des données de séquence sur carte RAM si la mémoire des données de séquence n'est pas libre à 86% au moins. Si la mémoire des données de séquence a moins de 86% d'espace libre, sauvegardez les données sur disquette.

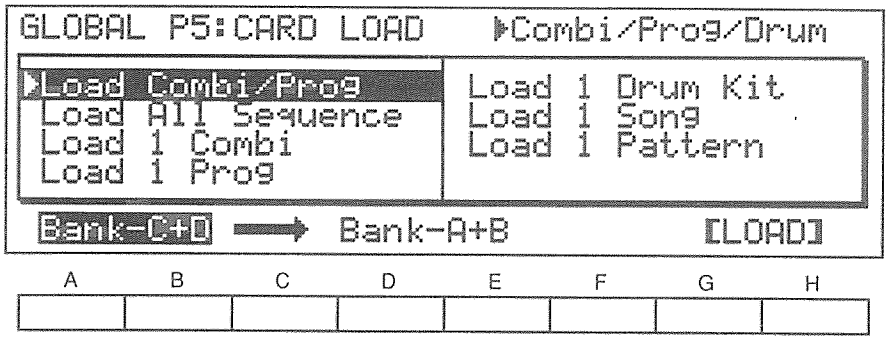
☆Utilisez des cartes de mémoire RAM Korg "SRC-512" (512 Kbits).

- Le fait de charger des données dans la mémoire interne effacera les données qui se trouvent déjà dans la mémoire interne.
- Le fait de sauvegarder des données sur une carte effacera les données qui se trouvaient précédemment dans la banque spécifiée de cette carte.
- Il n'est pas possible d'effectuer le chargement si la fonction Memory Protect est réglée sur ON. (Désactivez la fonction de protection de mémoire en mode GLOBAL.) Changez la position du commutateur de protection de mémoire sur la carte.
- Pour davantage de détails, veuillez vous reporter à "Organisation de la mémoire", à la fin de ce manuel.

* Sur une carte PROG/SEQ, une banque peut recevoir 256 Kbits de données. Dès lors, une carte de 512 Kbits (comme une carte RAM) peut recevoir 2 banques, C et D.

Page-5 Card Load

Page-5 Card Load All Combi / Prog / Drums / Global



[A]	Source Card Bank	C+D, C, D	Spécifie la banque à charger
[D]	Destination Bank	A+B, A, B	Spécifie la banque dans laquelle les données doivent être chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge 100 Combinaisons, 100 Programmes, 2 Drum Kits et les paramètres globaux de la banque spécifiée d'une carte ROM/RAM dans la mémoire interne.

(1) Spécifiez la banque ([A]) de la carte dans laquelle vous allez charger les données.

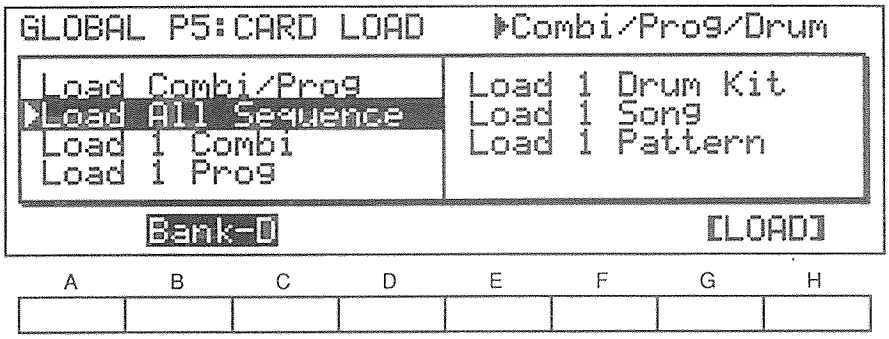
(2) Spécifiez la destination de chargement de la banque D. Les données de deux banques sont chargées en une fois lorsque vous sélectionnez C+D comme banque de chargement et A+B comme banque de destination du chargement. (Les deux banques C et D doivent contenir des données de programme ou de combinaison.) Dans cette situation, les données de la banque C sont chargées en A et les données de la banque D sont chargées en B.

(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

☆Lorsque les données sont chargées vers la banque A, les réglages globaux sont remplacés par les valeurs sauvegardées sur la carte. Les réglages de contraste de l'écran et de protection de la mémoire restent inchangés.

☆Après le chargement, les banques de programmes à l'intérieur d'une combinaison changent de C et D (carte) en A et B (mémoire interne). En cas de chargement de la banque C vers la banque A ou de la banque D vers la banque B, la banque de programmes à l'intérieur de la combinaison sera également changée de C en A ou de D en B. Lorsque le chargement est effectué de C vers B ou de D vers A, la banque de programmes change également de C en B ou de D en A.

P5-2 Card Load All Sequence



[A]	Card Bank	C, D	Spécifie la banque à charger.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

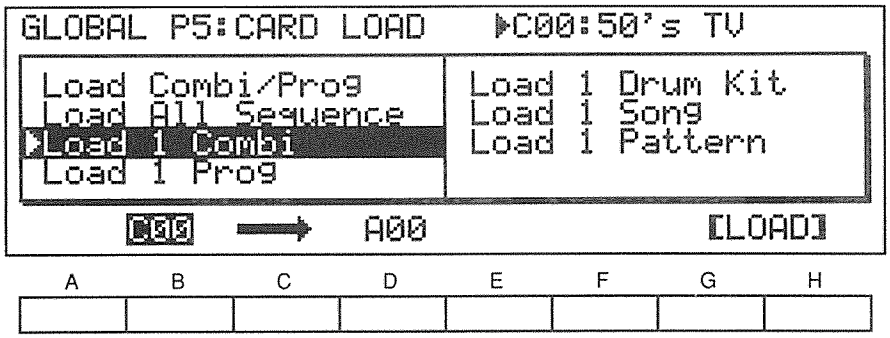
▼Cette opération charge toutes les données de séquence de la banque spécifiée d'une carte ROM/RAM dans la mémoire interne.

(1) Spécifie la Banque [A] de la carte à partir de laquelle vous allez charger les données.

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'écran vous demandera si vous voulez effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

* Lorsque le chargement est terminé, la banque de programmes de chaque piste sera changée de C en A et de D en B.

P5-3 Card Load 1 Combination



[A]	Card Combination	C00 à D99	Spécifie la combinaison à charger de la carte.
[D]	Internal Combination	A00 à B99	Spécifie la mémoire interne dans laquelle la combinaison sera chargée.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge une combinaison d'une carte.

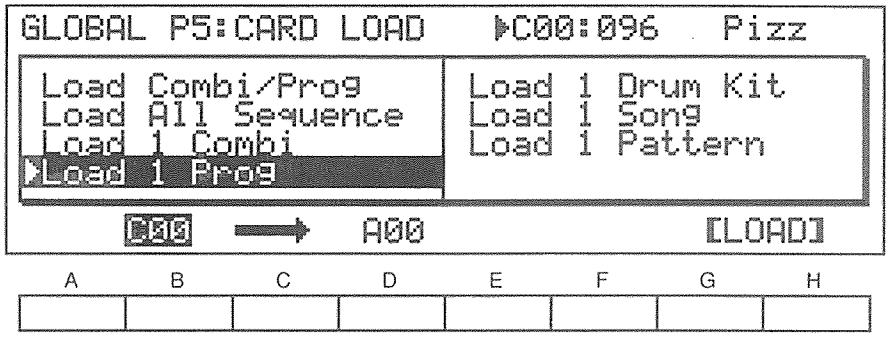
• Vous aurez besoin d'utiliser l'opération P5-4 Card Load 1 Program pour charger chaque programme utilisé par la combinaison de la carte.

(1) Spécifiez la combinaison sur la carte ([A]) et la destination de chargement de la combinaison ([D]). Le nom de la combinaison est affiché dans le coin supérieur droit.

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

* Après le chargement, la banque de programmes de chaque timbre est changée de C en A et de D en B.

P5-4 Card Load 1 Program



[A]	Card Program	C00 à D99	Spécifie le programme à charger à partir de la carte.
[D]	Internal Program	A00 à B99	Spécifie la mémoire interne dans laquelle le programme sera chargé.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

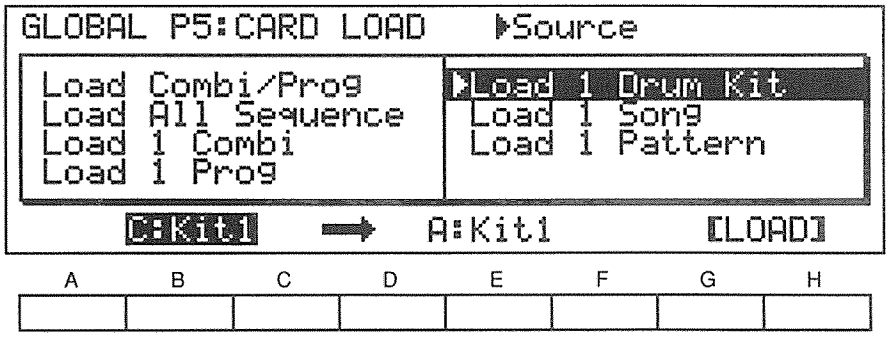
▼Cette fonction charge un programme d'une carte.

(1) Spécifiez le programme ([A]) sur la carte et la destination du chargement du programme ([D]).

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

* Après le chargement d'un programme de percussions, le Drum Kit utilisé sera changé en un de ceux de la destination de chargement.

P5-5 Card Load 1 Drum Kit



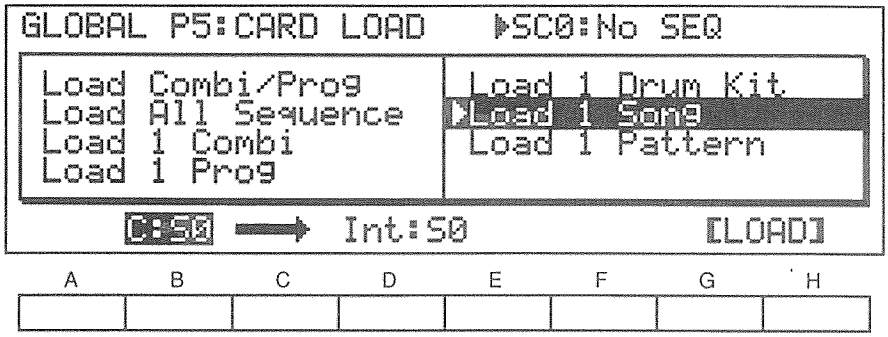
[A]	Card Drum Kit	C:Kit1 à D:Kit2	Spécifie le Drum Kit à charger de la carte.
[D]	Int Drum Kit	A:Kit1 à B:Kit2	Spécifie la mémoire interne dans laquelle le Drum Kit sera chargé.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge un Drum Kit d'une carte.

(1) Spécifiez le Drum Kit ([A]) sur la carte et le Drum Kit de la destination de chargement ([D]).

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

P5-6 Card Load 1 Song



[A]	Card Song	C:S0 à D:S9	Spécifie le morceau à charger de la carte.
[D]	Internal Song	Int:S0 à Int:S9	Spécifie la mémoire interne dans laquelle le morceau sera chargé.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

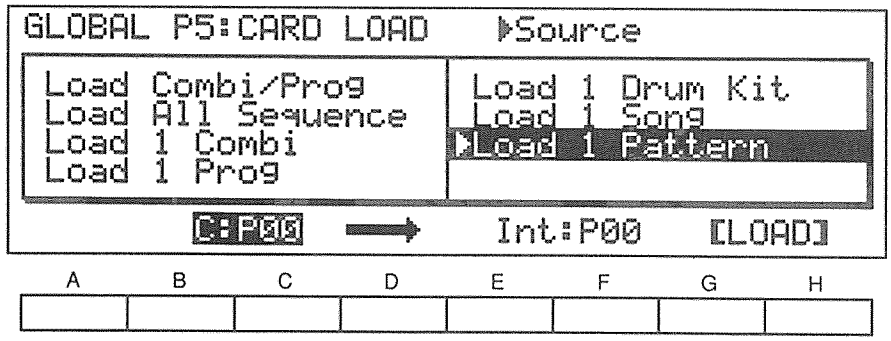
▼Cette opération charge un morceau de la carte.

(1) Spécifie le Morceau ([A]) sur la carte et la destination de chargement du morceau ([D]).

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

* Après le chargement, la banque de Programmes de chaque piste sera modifiée de C en A et de D en B.

P5-7 Card Load 1 Pattern



[A]	Card Pattern	C:P00 à D:P99	Spécifie le motif à charger à partir de la carte.
[D]	Internal	Pattern Int:P00 à Int: P99	Spécifie la mémoire interne dans laquelle le motif sera chargé.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

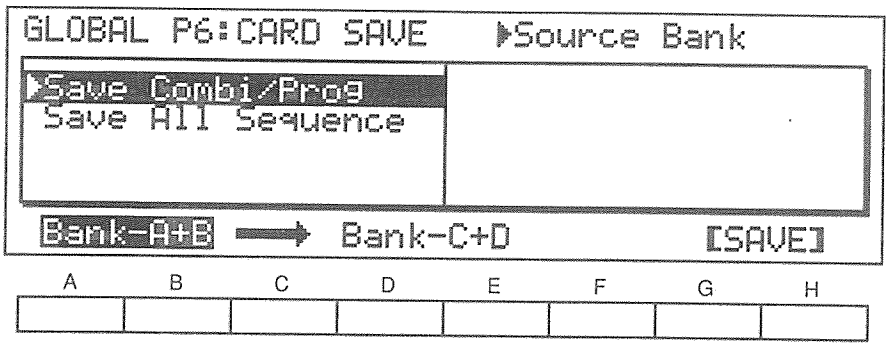
▼Cette opération charge un motif d'une carte.

(1) Spécifiez le motif ([A]) de la carte et la destination de chargement du motif ([D]).

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

Page-6 Card Save

P6-1 Card Save All Combi/Prog/Drums/Glob



[A]	Source Bank	A+B, A, B	Spécifie la banque à partir de laquelle les données seront sauvegardées.
[D]	Dest Card Bank	C+D, C, D	Spécifie la banque dans laquelle les données seront sauvegardées.
[G]		[SAVE]	Exécute la sauvegarde.

▼Cette opération sauvegarde (enregistre) les données de la mémoire interne (100 combinaisons, 100 programmes, 2 Drum Kits, les paramètres Globaux) sur une carte RAM.

• Le commutateur de protection qui se trouve dans la partie supérieure de la carte doit être réglé sur "OFF".

(1) Spécifiez la Banque ([A]) à partir de laquelle les données doivent être sauvegardées.

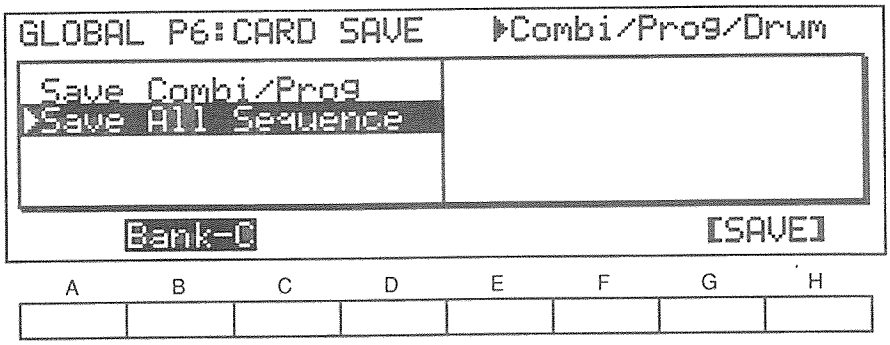
(2) Spécifiez la Banque ([D]) dans laquelle les données doivent être sauvegardées.

(3) Appuyez sur [SAVE] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder les données. Pour sauvegarder les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans sauvegarder les données, appuyez sur [NO] ([H]). Les données de deux banques sont sauvegardées en même temps si vous choisissez A+B comme banques de chargement et C+D comme banques de destination. Les données de la banque A seront sauvegardées dans la banque C et les données de la banque B seront sauvegardées dans la banque D.

• Lorsque vous effectuez une opération de sauvegarde sur carte, la carte est automatiquement formatée. Réglez le commutateur de protection sur "ON" pour les cartes qui contiennent des données importantes que vous ne voulez pas effacer par erreur.

☆Après la sauvegarde, les banques de Programmes à l'intérieur d'une Combinaison changent de A et B (mémoire interne) en C et D (carte). En cas de sauvegarde de A vers C ou de B vers D, la banque de Programmes avec la Combinaison changera également de A en C ou de B en D. La banque de Programmes changera également de B en C ou de A en D.

P6-2 Card Save All Sequence Data



[A]	Card Bank	C,D	Spécifie la banque dans laquelle les données seront sauvegardées.
[G]		[SAVE]	Exécute la sauvegarde.

▼Cette opération sauvegarde (enregistre) les données de séquence interne (10 morceaux, 100 motifs) sur une carte RAM.

• Le commutateur de protection de la mémoire situé dans la partie supérieure de la carte doit être réglé sur "OFF".

(1) Spécifiez la banque ([A]) dans laquelle les données doivent être sauvegardées.

(2) Appuyez sur [SAVE] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer la sauvegarde. Pour sauvegarder les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans sauvegarder, appuyez sur [NO] ([G]).

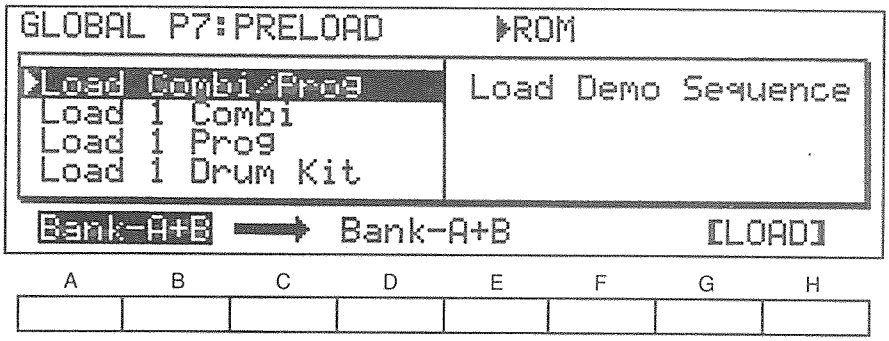
* Il n'est pas possible de sauvegarder toutes les données ou les données de séquence sur une carte RAM si la mémoire des données de séquence n'est pas libre à 86% ou davantage. Si la mémoire des données de séquence a moins de 86% d'espace libre, sauvegardez les données sur disquette. (Ceci est dû au fait qu'une carte RAM a une capacité de 7000 pas de données de séquence alors que la mémoire de séquences de la 01/WFD a une capacité de 48000 pas.)

☆Les données de séquence qui ont été sauvegardées sur carte peuvent être reproduites, mais elles ne peuvent pas être directement éditées ou enregistrées sur la carte. Chargez les données de la carte dans la mémoire interne (P5-2) avant d'effectuer ces opérations.

* Après la sauvegarde, la banque de Programmes de chaque Piste change de A en C et de B en D.

Page-7 Preload

P7-1 Load All Combi/Prog/Drums/Global



[A]	Source Bank	A+B, A, B	Spécifie la ROM à charger.
[D]	Destination Bank	A+B, A, B	Spécifie la banque dans laquelle les données seront chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge 100 Combinaisons, 100 Programmes, 2 Drum Kits et les paramètres globaux d'une carte ROM dans la mémoire interne.

(1) Spécifie la Banque ([A]) à partir de laquelle les données seront chargées.

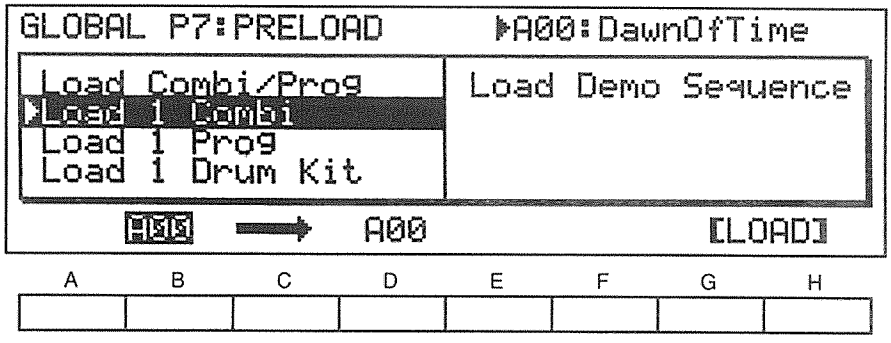
(2) Spécifie la Banque ([D]) dans laquelle les données seront chargées.

- Lorsque "A+B" a été sélectionné comme banque à charger ou comme banque de destination, les données des deux banques seront chargées en une seule opération.

☆Lorsque les données sont chargées dans la banque A, les réglages de préchargement global changeront les valeurs des nouvelles données. Le réglage du contraste de l'écran d'affichage et le statut de protection de la mémoire resteront inchangés.

(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger les données, appuyez sur [NO] ([G]).

P7-2 Load 1 Combination



[A]	ROM Combination	A00 à B99	Spécifie la combinaison ROM à charger.
[D]	Internal Combination	A00 à B99	Spécifie la combinaison de la mémoire interne dans laquelle les données doivent être chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

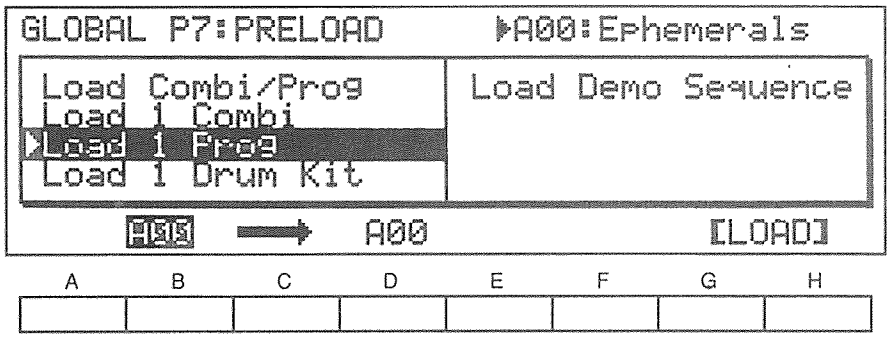
Cette opération charge une Combinaison d'une carte dans un numéro d'emplacement de la mémoire interne spécifié.

Vous devrez utiliser l'opération 7-3 Load 1 Program pour charger chaque Programme utilisé par la Combinaison ROM.

(1) Spécifie la Combinaison ROM ([A]) et la Combinaison de destination du chargement ([D]).

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

P7-3 Load 1 Program



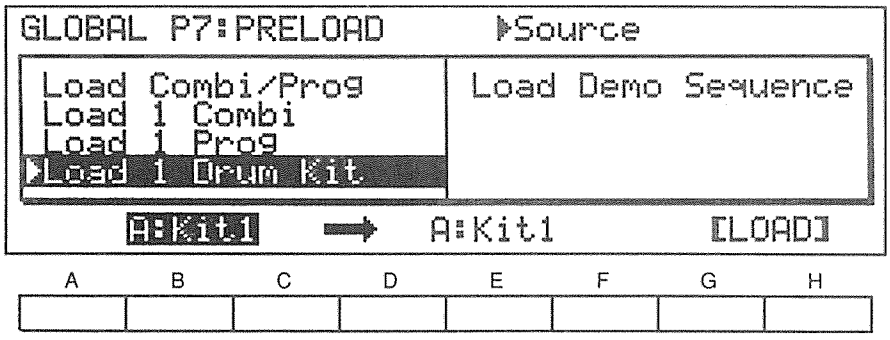
[A]	ROM Program	A00 à B99	Spécifie le programme ROM à charger
[D]	Internal Program	A00 à B99	Spécifie le programme de la mémoire interne dans lequel les données doivent être chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge un Programme d'une carte dans un numéro d'emplacement de mémoire interne spécifié.

(1) Spécifiez le Programme ROM ([A]) et le Programme de destination du chargement ([D]).

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir effectuer le chargement. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

P7-4 Load 1 Drum Kit



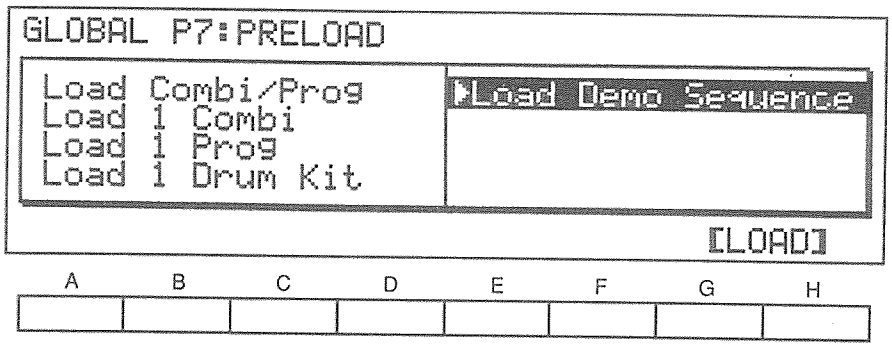
[A]	ROM Drum Kit	A:Kit1 à B:Kit2	Spécifie le Drum Kit ROM à charger.
[D]	Int Drum Kit	A:Kit1 à B:Kit2	Spécifie le Drum Kit de la mémoire interne dans lequel les données seront chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge un Drum Kit d'une carte dans un numéro d'emplacement de mémoire interne spécifié.

(1) Spécifiez le Drum Kit ROM ([A]) et le Drum Kit de destination du chargement ([D]).

(2) Appuyez sur [LOAD] ([G]) et l'affichage vous demandera si vous êtes sûr de vouloir charger les données. Pour charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

P7-5 Load Demo Sequence, chargement de la séquence de démonstration (pour la 01/W uniquement)



[G]		[LOAD]	Exécute le chargement

▼La sèquence de dèmonstration est préprogrammée à l'usine: les données sont chargées dans la mémoire interne.

• Lorsque vous appuyez sur [LOAD] [G], l'affichage est modifié. Appuyez sur YES [E] pour charger les données ou sur NO [G] pour interrompre le chargement.

* Comme le programme utilisé avec la séquence de démonstration est également préprogrammé à l'usine, vous devriez donc le charger en même temps, en vous référant au point P7-1.

Transfert de données MIDI

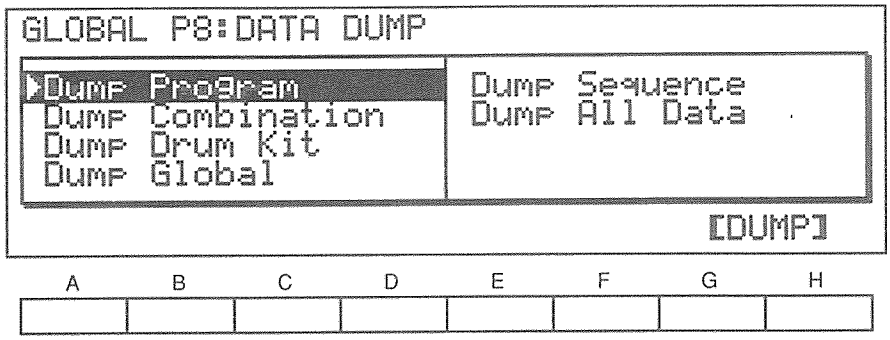
La 01/WFD - 01/W peut transmettre des données de paramètres et de séquences de sa mémoire interne vers une autre 01/WFD - 01/W connectée via MIDI.

- Lorsque cette page est sélectionnée, des blocs de données MIDI peuvent être transmis et reçus quel que soit le réglage MIDI Filtering Exclusive du mode GLOBAL.
- Pour recevoir des données, assurez-vous que la fonction de protection de mémoire soit réglée sur "OFF" et que le canal Global de l'appareil émetteur et de l'appareil récepteur soient identiques. Aucune autre opération n'est nécessaire.
- En utilisant un appareil MIDI capable de sauvegarder des données exclusives, vous pouvez mémoriser des données de voix et des données de séquence sur un appareil externe.
- Pour davantage de détails sur le format des données de message exclusif, veuillez vous reporter à la fin de ce manuel.

Type de données	Longueur du message	Temps requis pour la transmission
Programmes (200)	Environ 39 Koctets	Environ 13 secondes
Combinaisons (200)	Environ 29 Koctets	Environ 10 secondes
Données de Drum Kit (4)	Environ 2 Koctets	Environ 1 seconde
Données Globales	31 octets	Moins d'une seconde
Données de séquence (01/WFD)	4K à 223 Koctets	1 à 72 secondes
Données de séquence (01/W)	4K à 36 Koctets	1 à 12 secondes
Combinaisons/Programes/Drum Kits/Global/Séquences (01/WFD)	74 Koctets à 294 Koctets	24 à 94 secondes
Combinaisons/Programes/Drum Kits/Global/Séquences (01/W)	74 Koctets à 107 Koctets	24 à 34 secondes

Page-8 Data Dump

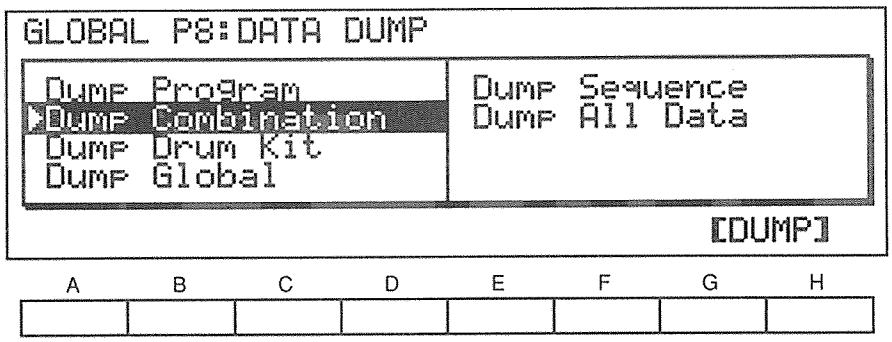
P8-1 Dump Program



[G]		[DUMP]	Exécute l'opération Dump.

▼Cette opération transmet les données de 200 Programmes internes à une autre 01/WFD ou 01/W connectée via MIDI. Appuyez sur [DUMP] pour exécuter le transfert des données.

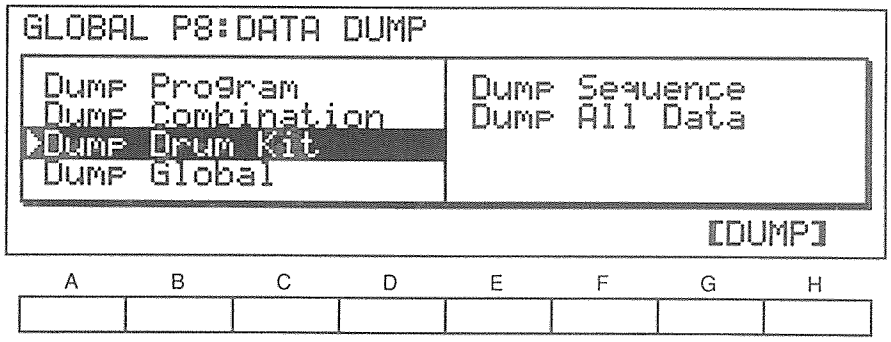
P8-2 Dump Combination



[G]		[DUMP]	Exécute l'opération Dump.

▼Cette opération transmet les données de 200 Combinaisons internes à une autre 01/WFD ou 01/W connectée via MIDI. Appuyez sur [DUMP] pour exécuter l'opération Dump.

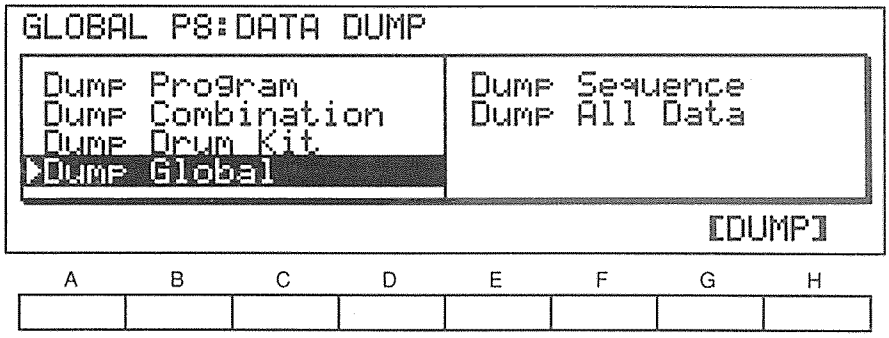
P8-3 Dump Drum Kit



[G]		[DUMP]	Exécute l'opération Dump.

▼Cette opération transmet les données des 4 Drum Kits de la mémoire interne (créés en mode GLOBAL P1, P2) à une autre 01/WFD ou 01/W connectée via MIDI. Appuyez sur [DUMP] pour exécuter le transfert des données.

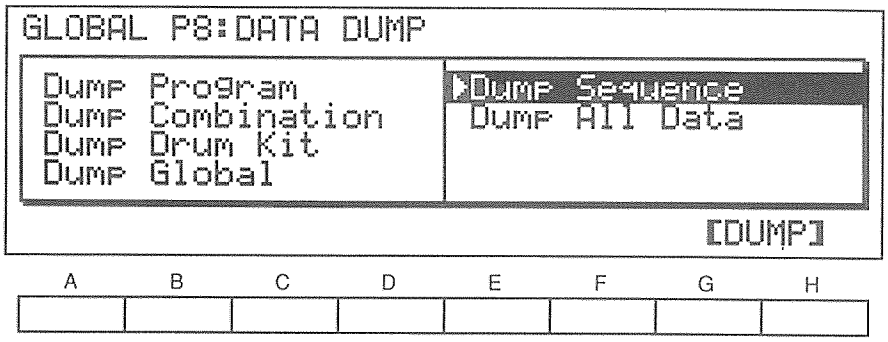
P8-4 Dump Global



[G]		[DUMP]	Exécute l'opération Dump.

▼Cette opération transmet tous les paramètres globaux, à l'exception des réglages MIDI, à une autre 01/WFD ou 01/W connectée via MIDI. Appuyez sur [DUMP] pour exécuter le transfert.

P8-5 Dump Sequence

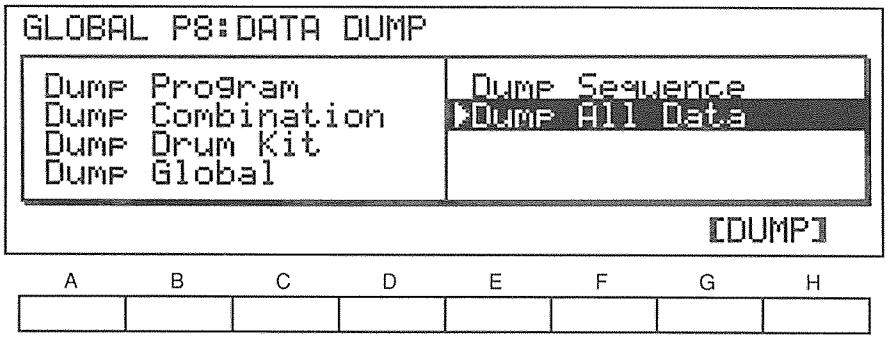


[G]		[DUMP]	Exécute l'opération Dump.

▼Cette opération transmet toutes les données de séquence à une autre 01/WFD ou 01/W connectée via MIDI. Appuyez sur [DUMP] pour exécuter le transfert.

☆Pendant le transfert des données de séquence d'une 01/WFD vers une 01/W, assurez-vous que 86% au moins de la mémoire de séquences de la 01/W soient libres (48000 pas sont disponibles sur la 01/WFD contre 7000 sur la 01/W).

P8-6 Dump All Data



[G]		[DUMP]	Exécute l'opération Dump.

▼Cette opération transmet tous les paramètres de Programme, tous les paramètres de Combinaison, les données de Drum Kit, les paramètres globaux et les données de Séquence de la mémoire interne à une autre 01/WFD - 01/W connectée via MIDI. Appuyez sur [DUMP] pour exécuter le transfert.

☆Durant le transfert de toutes les données d'une 01/WFD vers une 01/W, assurez-vous qu'au moins 86% de la mémoire de séquences de la 01/WFD soient libres (48000 pas sont disponibles sur la 01/WFD contre 7000 sur la 01/W).

8. MODE DISK (uniquement 01/WFD)

Dans ce mode, des données peuvent être chargées à partir d'une disquette (copiées dans la mémoire interne) ou sauvegardées sur une disquette (copiées de la mémoire interne).

* Sur 01/WFD, le contenu de la mémoire de séquences est perdu si l'alimentation est coupée. Assurez-vous de sauvegarder vos données importantes sur disquette avant de mettre l'appareil hors tension.

- Seules des disquettes de type double face, double densité, double piste peuvent être utilisées. Ces disquettes sont généralement repérées par les indications "MF2DD", "MFD-2DD", etc.

* Deux types de formats de disquette peuvent être utilisés avec la 01/WFD. Un type de format est utilisé pour la série 01/W et l'autre est utilisé pour les fichiers Standard MIDI.

FONCTIONS DU MODE DISK

- Utilisez les touches numériques (0 à 9) et les touches PAGE+ et PAGE- pour sélectionner la page.

* Le format de disquette utilisé pour P4 diffère de celui utilisé pour P0-P3.

Page	Format	Function	
P0	Format de la série 01/W	DISK LOAD 1	Charge les données de la disquette dans la mémoire interne (copie toutes les données).
P1	Format de la série 01/W	DISK LOAD 2	Charge les données de la disquette dans la mémoire interne (copie les Combinaisons individuelles, etc.).
P2	Format de la série 01/W	DISK SAVE	Sauvegarde les données de la mémoire interne sur disquette.
P3	Format de la série 01/W	MIDI DATA FILE	Transmet des blocs de données MIDI (chargement, sauvegarde).
P4	Format des fichiers	STANDARD MIDI FILE	Charge/sauvegarde/formate les données d'un fichier Standard MIDI.

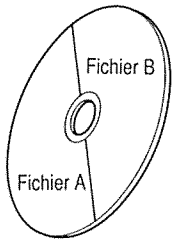
LES FICHIERS

Deux types de format de disquette peuvent être utilisés avec la 01/WFD. Un type de format est utilisé pour d'autres unités de la série 01/W et l'autre est utilisé pour les fichiers Standard MIDI.

- Format de la série 01/W

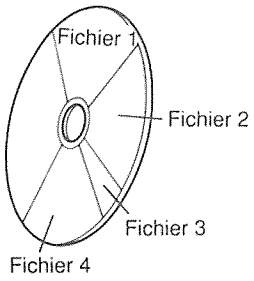
La 01/WFD utilise deux fichiers par disquette : le fichier A et le fichier B. Chaque fichier contient toutes les données internes et toutes les données reçues par la fonction MIDI Data Filer.

* Chaque fichier contient des données des deux banques internes.



un fichier
200 Combinaisons
200 Programmes
4 Drum Kits
1 jeu de données globales
Données de séquence (10 morceaux, 100 motifs)
Données MIDI (64 Koctets)

• Format du Standard MIDI
Des fichiers multiples peuvent être stockés sur la disquette. Pour les fichiers qui contiennent des données de séquence, chaque fichier correspond à un seul morceau.

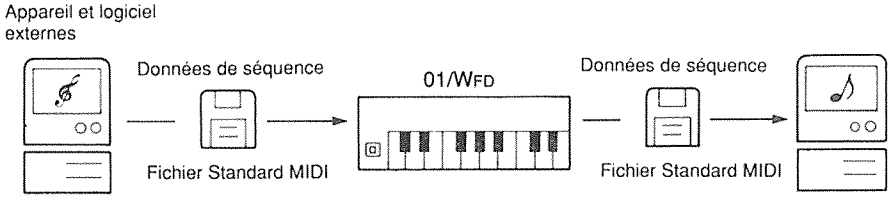


Un fichier

Données de séquence pour un morceau (données de reproduction uniquement)

Fichier Standard MIDI

Ce standard permet d'utiliser des données de séquence sur disquette, peu importe l'appareil, ou la fabrication, source. Des fichiers de données de séquence créés sur un appareil conforme à ce standard peuvent être chargés et reproduits sur la 01/WFD. En outre, des données de séquence créées sur la 01/WFD peuvent être sauvegardées sur disquette sous forme de fichier Standard MIDI, ce qui permet de charger et de reproduire ces données sur un autre appareil également.
La 01/WFD utilise deux types de formats pour sauvegarder des données de séquence sur disquette. Le format de la 01/W permet de sauvegarder les réglages de séquence et des données de reproduction créés sur la 01/WFD. Ces données (48000 pas max.) peuvent alors être chargées et reproduites sur les 01/WFD, 01/Wpro et 01/WproX.
Seules les données de reproduction peuvent être sauvegardées sous forme de fichier Standard MIDI. Ces données ne peuvent être chargées vers une 01/WFD non conforme au format de fichier standard MIDI (ancien. ROM) mais peuvent en revanche être chargées et reproduites sur un appareil d'une autre fabrication conforme au Standard MIDI.
Sélectionnez le format approprié pour la sauvegarde de vos données lorsque vous formatez chaque disquette.



* Lorsque des données de séquence sont transmises par une autre 01/WFD et un fichier Standard MIDI, l'utilisateur doit vérifier au préalable si la 01/WFD est bien conforme au fichier Standard MIDI.
* La disquette qui convient pour le chargement des fichiers Standard MIDI sur la 01/WFD est la disquette de format 720K DOS.

DISQUETTE

Chargement à partir d'une disquette

Cette opération charge les données de la disquette dans la mémoire interne.

- Lorsque vous chargez des données, les données qui se trouvaient antérieurement dans la mémoire interne seront remplacées et perdues.

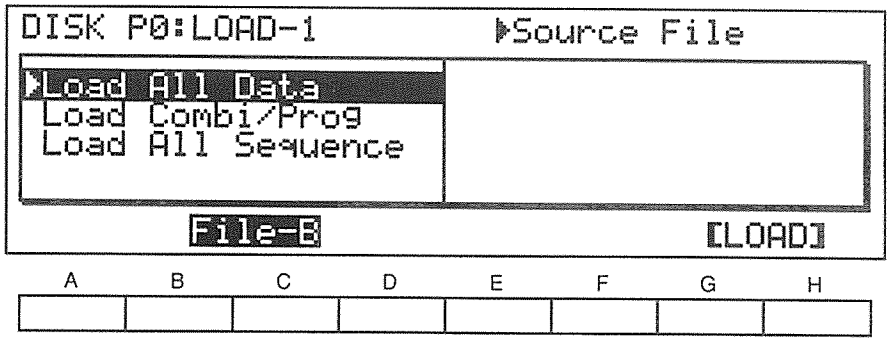
Les types de données suivants peuvent être chargés.

Toutes les données (P0-1)	Toutes les Combinaisons, tous les Programmes et les paramètres Globaux (P0-2)	1 Combinaison (P1-1) 1 Program (P1-2) 1 Drum Kit (P1-5)
	Toutes les données de séquence (P0-3)	1 Morceau (P1-3) 1 Motif (P1-4)
MIDI Data File (P3-1)		

- Ne retirez jamais la disquette pendant que des données sont chargées (l'affichage indique "Now Loading").
- Lorsque les données ont été correctement chargées, l'affichage indique "Completed". Si un message d'erreur apparaît, ré-insérez la disquette dans le lecteur et essayez une nouvelle fois. (Reportez-vous à la page 211 "Messages d'erreur" pour les explications des différents messages d'erreur.)
- Le chargement n'est pas possible lorsque la fonction P4-5 Memory Protect du mode GLOBAL est réglée sur ON.

Page-0 Disk Load

P0-1 Disk Load All Data



[A]	File	A, B	Spécifie le fichier de la disquette à charger.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

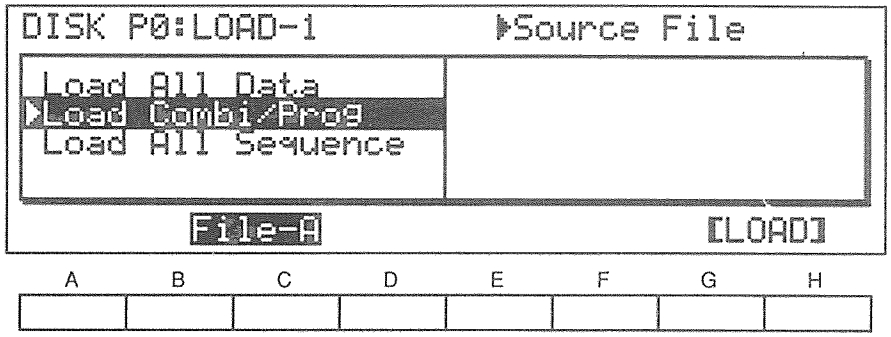
▼Cette opération charge toutes les donnéees (à l'exception des données MIDI) du fichier spécifié de la disquette dans la mémoire interne (banques A et B, mémoire de séquence). Le réglage du contraste de l'écran et le statut de la protection de mémoire restent inchangés.

(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

(2) Spécifiez le fichier de la disquette à charger ([A], fichier A ou B).

(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir exécuter le chargement, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

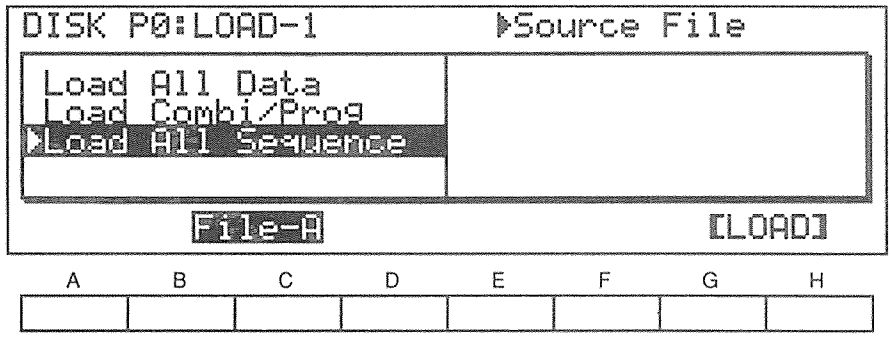
P0-2 Disk Load All Combi/Prog



▼Cette opération charge toutes les Combinaisons, tous les Programmes, les Drum Kits et les paramètres globaux du fichier spécifié de la disquette dans la mémoire interne (banques A et B). Le réglage du contraste de l'écran et le statut de la protection de mémoire restent inchangés.

• Cette procédure est la même que pour P0-1 Load All Data.

P0-3 Disk Load All Sequence

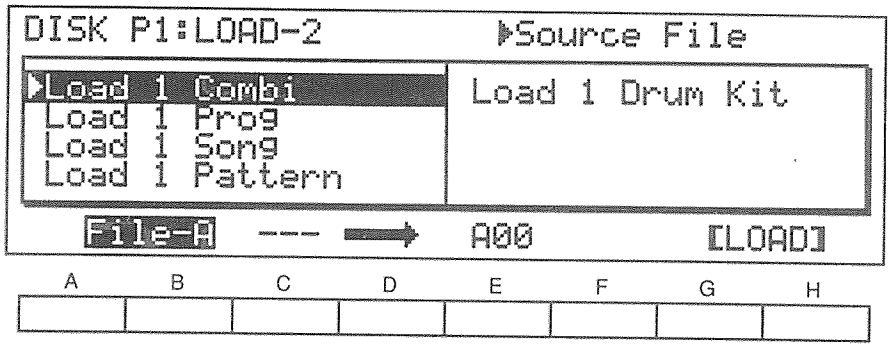


▼Cette opération charge toutes les données de séquence du fichier spécifié de la disquette dans la mémoire de séquences interne.

• La procédure est la même que pour P0-1 Load All Data.

Page-1 Disk Load-2

P1-1 Disk Load 1 Combination



[A]	File	A, B	Spécifie le fichier de la disquette à partir duquel une Combinaison doit être chargée.
[C]	Disk Combination	A00 à A99, B00 à B99	Spécifie la Combinaison dans le fichier chargé.
[E]	Internal Combination	A00 à A99, B00 à B99	Spécifie la Combinaison de la mémoire interne dans laquelle les données seront chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

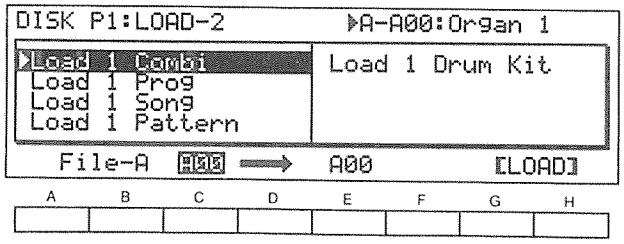
▼Cette opération charge une Combinaison d'un fichier de la disquette.

- Utilisez l'opération P1-2 Load 1 Program pour charger les Programmes utilisés par cette Combinaison sous les mêmes numéros de Programme.

(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

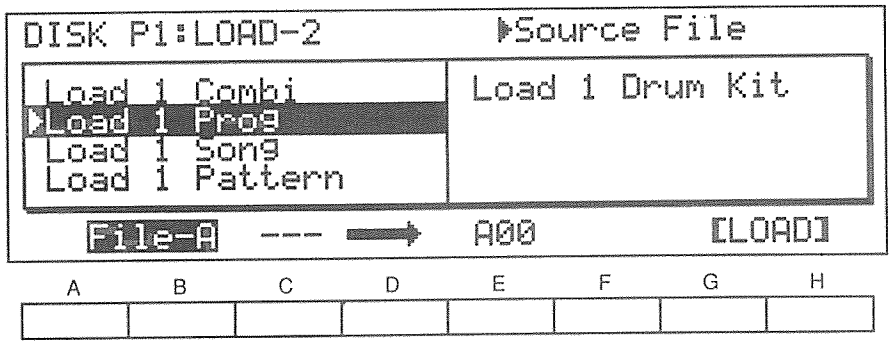
(2) Spécifiez le fichier de la disquette contenant la Combinaison à charger ([A]), le numéro de la Combinaison ([C]) et le numéro de Combinaison de la mémoire interne ([E]) sous lequel la Combinaison doit être chargée.

- Lorsque vous appuyez sur [C], aucune autre opération n'est possible pendant environ 0,4 à 1,6 secondes, pendant que la zone des noms de Combinaison est recherchée sur la disquette.
- Lorsque la recherche se termine, les noms de Combinaison sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran.



(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir exécuter l'opération de chargement, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

P1-2 Disk Load 1 Program



[A]	File	A,B	Spécifie le fichier de la disquette duquel un Programme doit être chargé.
[C]	Disk Program	A00 à A99, B00 à B99	Spécifie le Programme dans le fichier chargé.
[E]	Internal Program	A00 à A99, B00 à B99	Spécifie le Programme de la mémoire interne dans lequel les données seront chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

Cette opération charge un Programme d'un fichier de la disquette.

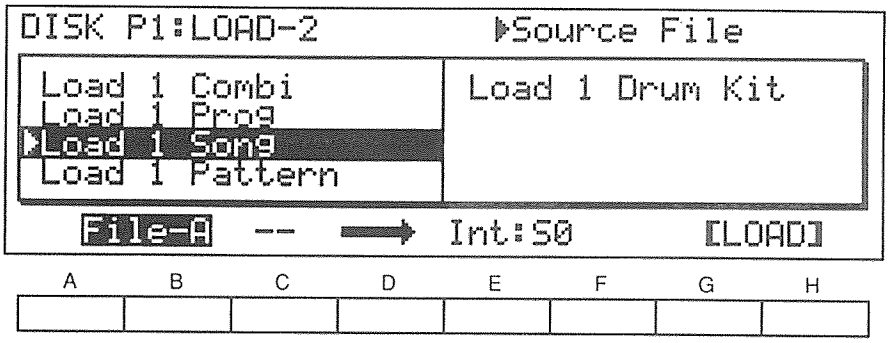
(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

(2) Spécifiez le fichier de la disquette contenant le Programme à charger ([A]), le numéro du Programme ([C]) et le numéro du Programme de la mémoire interne ([E]) sous lequel le Programme doit être chargé.

- Lorsque vous appuyez sur [C], aucune autre opération n'est possible pendant environ 0,4 à 1,6 secondes, pendant que la zone de noms du Programme est recherchée sur la disquette.
- Lorsque la recherche se termine, les noms de Programmes sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran.

(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir exécuter le chargement, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

P1-3 Disk Load 1 Song



[A]	File	A, B	Spécifie le fichier de la disquette à partir duquel un morceau doit être chargé.
[C]	Disk Song	S0 à S9	Spécifie le morceau du fichier à charger.
[E]	Internal Song	S0 à S9	Spécifie le morceau de la mémoire interne dans lequel les données seront chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge un morceau d'une fichier sur la disquette.

- En cas de chargement d'un morceau qui utilise des motifs, chargez les motifs requis en premiers.

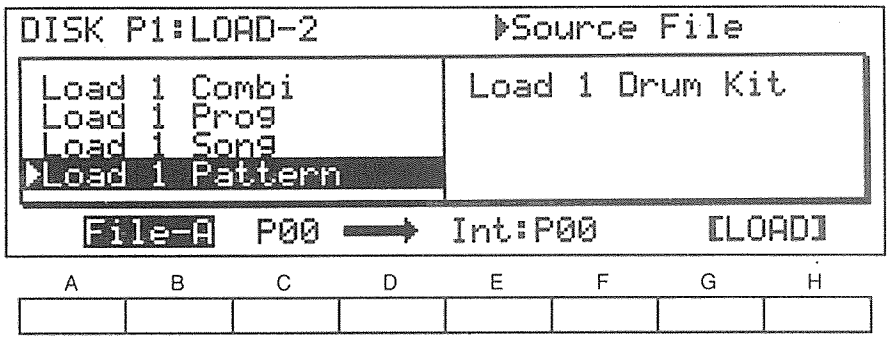
(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

(2) Spécifiez le fichier de la disquette qui contient le morceau à charger ([A]), le numéro du morceau ([C]) et le numéro de morceau dans la mémoire interne ([E]) sous lequel le morceau doit être chargé.

- Lorsque vous appuyez sur [C], aucune autre opération n'est possible durant environ 0,4 à 1.6 secondes, pendant que la zone des noms des morceaux est recherchée sur la disquette.
- Lorsque la recherche se termine, les noms de morceaux sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran.

(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]. Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir exécuter le chargement, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

P1-4 Disk Load 1 Pattern



[A]	File	A, B	Spécifie le fichier de la disquette à partir duquel un motif doit être chargé.
[C]	Disk Pattern	P00 à P99	Sécifie le motif à charger dans le fichier.
[E]	Internal Pattern	P00 à P99	Spécifie le motif de la mémoire interne dans lequel les données seront chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

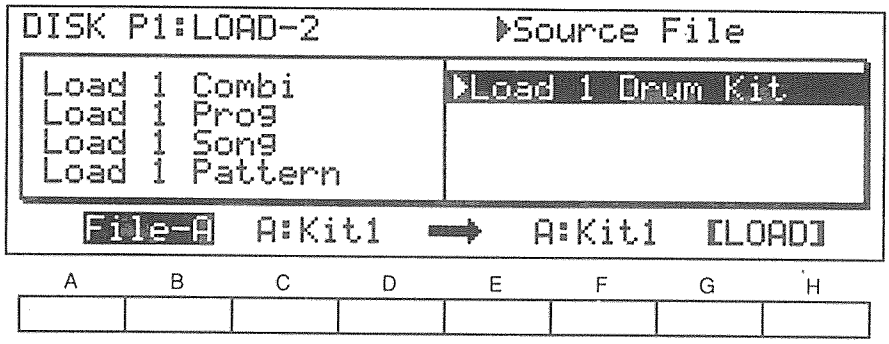
Cette opération charge un motif d'un fichier de la disquette dans la mémoire interne.

(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

(2) Spécifiez le fichier de la disquette qui contient le motif à charger ([A]), le numéro du motif ([C]) et le numéro de motif de la mémoire interne ([E]) sous lequel le motif doit être chargé.

(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir exécuter le chargement, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

P1-5 Disk Load 1 Drum Kit



[A]	File	A, B	Spécifie le fichier de la disquette à partir duquel un Drum Kit doit être chargé.
[C]	Disk Drum Kit	A:Kit1 à B:Kit2	Spécifie le Drum Kit à charger dans le fichier.
[E]	Internal Drum Kit	A:Kit1 à B:Kit2	Spécifie le Drum Kit de la mémoire interne dans lequel les données seront chargées.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge un Drum Kit d'un fichier de la disquette.

(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

(2) Spécifiez le fichier de la disquette qui contient le Drum Kit à charger ([A]), le numéro du Drum Kit ([C]) et le numéro de Drum Kit dans la mémoire interne ([E]) sous lequel le Drum Kit doit être chargé.

(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir exécuter le chargement, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

Sauvegarde sur disquette

Utilisez ces opérations pour sauvegarder des données de la mémoire interne sur disquette. Lorsque des données sont sauvegardées dans un fichier de la disquette qui existe déjà, les données antérieures de ce fichier sont effacées. Vous pouvez utiliser la languette de protection de la disquette pour éviter l'effacement accidentel de données importantes.

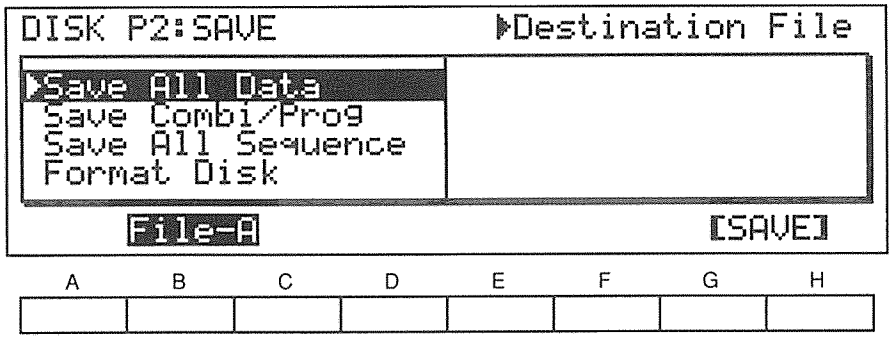
- Les types de données suivants peuvent être sauvegardés sur disquette.

Toutes les données (P2-1)	Toutes les combinaisons, tous les programmes, les Drum Kits et les paramètres globaux (P2-2)
	Toutes les données de séquence (P2-3)
Fichier de données MIDI (P3-2)	

- Il n'est pas possible de ré-écrire une combinaison, un programme, un morceau, un motif ou un Drum Kit individuellement dans un fichier. Chargez le fichier que vous voulez éditer (sans oublier de sauvegarder d'abord le contenu de la mémoire interne sous un nom de fichier différent) et éditez-le dans la mémoire interne.
- Une nouvelle disquette doit être formatée avant de pouvoir être utilisée pour enregistrer des données. Les disquettes 2DD qui ont été utilisées avec un autre appareil ou utilisées pour des fichiers Standard MIDI doivent d'abord être formatées avant de pouvoir être utilisées pour mémoriser les données de la 01/WFD. Pour plus de détails, voyez P2-4 Format Disk.
- Pendant que des données sont sauvegardées sur disquette et que l'affichage indique "Now Saving", ne retirez pas la disquette.
- Lorsque les données ont été correctement sauvegardées, l'affichage indique "Completed". Si un message d'erreur apparaît, ré-insérez la disquette dans le lecteur et recommencez le chargement. (Reportez-vous à la page 211 pour la liste et la signification des différents messages d'erreur.)
- N'oubliez pas de rabattre la languette de protection de la disquette avant d'essayer de sauvegarder des données ou de formater une disquette.

Page-2 Disk Save All

P2-1 Disk Save All Data



[A]	File	A, B	Spécifie le fichier de la disquette dans lequel les données seront sauvegardées.
[G]		[SAVE]	Exécute le chargement.

▼Cette opération sauvegarde toutes les données de la mémoire interne (Banques A +B, mémoire de séquences) à l'exception des données MIDI sur la disquette.

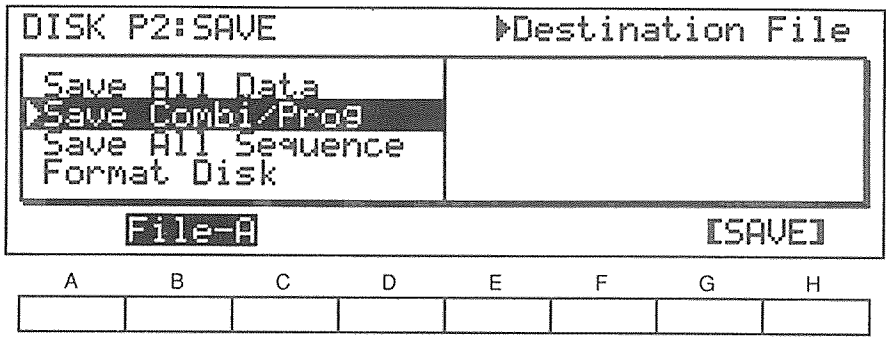
(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

- Assurez-vous que la languette de protection de la disquette soit sur la position qui autorise l'enregistrement.

(2) Spécifiez le fichier de la disquette dans lequel les données doivent être sauvegardées ([A], fichier A ou B).

(3) Appuyez sur [SAVE] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir exécuter la sauvegarde, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans sauvegarder, appuyez sur [NO] ([G]).

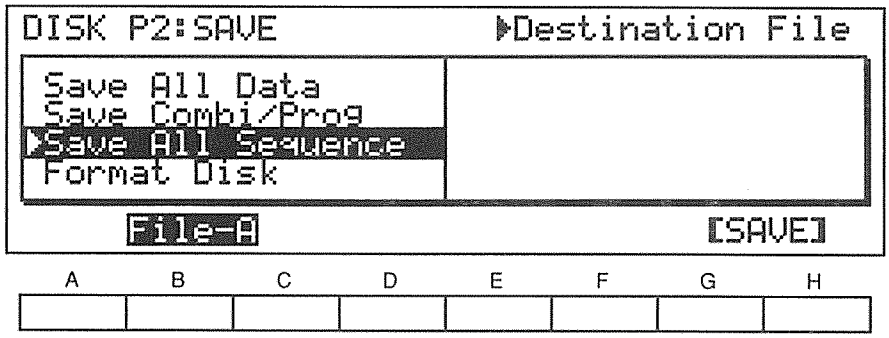
P2-2 Disk Save All Combi/Prog/Drums/Global



▼Cette opération sauvegarde toutes les combinaisons, tous les programmes, les Drum Kits et les paramètres globaux de la mémoire interne (Banques A et B) sur la disquette.

• La procédure est la même que pour P2-1 Save All Data.

P2-3 Disk Save All Sequence

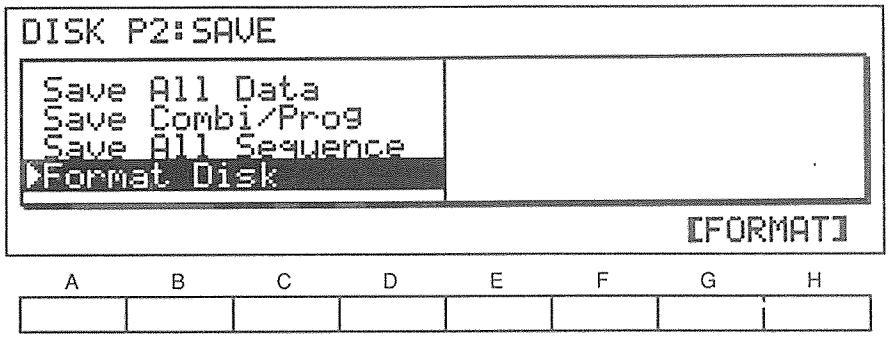


▼Cette opération sauvegarde toutes les données de séquence de la mémoire de séquences interne sur disquette.

• La procédure est la même que pour P2-1 Save All Data.

Formatage d'une disquette

P2-4 Format Disk



[G]		[FORMAT]	Exécute le formatage (initialisation)

▼Cette opération form ateune disquette (type 3.5", 2DD) pour utilisation avec lasérie 01/WFD.

- Une nouvelle disquette doit être formatée avant de pouvoir être utilisée pour enregistrer des données. Les disquettes 2DD utilisées avec d'autres appareils ou pour des fichiers Standard MIDI doivent aussi être formatées avant de pouvoir être utilisées pour mémoriser les données de la 01/W. Lorsqu'une disquette est formatée, toutes les données qu'elle contient sont effacées. Evitez de formater une disquette qui contient des données importantes et utilisez la languette de protection pour éviter l'effacement accidentel, de données.

(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

(2) Appuyez sur [FORMAT]([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir formater la disquette, appuyez sur [YES]([E]). Pour quitter sans formater, appuyez sur [NO]([G]).

- Assurez-vous que la languette de protection de la disquette soit sur la position qui autorise l'ecriture.
- Le formatage prend environ 2 minutes.
- N'essayez pas de retirer la disquette en cours de formatage (pendant que l'affichage indique"Now Formatting").
- Lorsque le formatage est terminé, l'affichage indique "Completed". Si un message d'erreur apparaît, ré-insérez la disquette dans le lecteur et recommencez l'opération. Si le message d'erreur apparaît à nouveau, essayez de formater une autre disquette. (Vous trouverez à la page 211 la list et la signifiaction des différents messages d'erreur.)

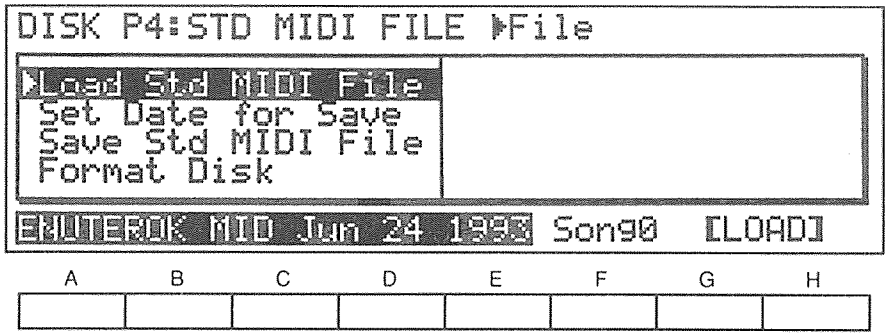
* La procédure de formatage des disquettes pour les fichiers Standard MIDI est décrite dans P4-4.

Fichier Standard MIDI

Page-4 Standard MIDI file

Le fonctions fichier Standard MIDI de cette page permettent de charger des données de séquence d'une disquette, peu importe l'appareil, ou la fabrication, source (pour autant qu'il soit conforme au Standard MIDI).

P4-1 Load Song Data



[A]			Sélectionne le fichier à charger à partir de la disquette
[D] Song		0 à 9	Sélectionne la destination de chargement du morceau
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement

▼Cette opération charge les données de séquence sauvegardées sur une disquette formatée en DOS 720K, de type double densité, dans le format Standard MIDI.

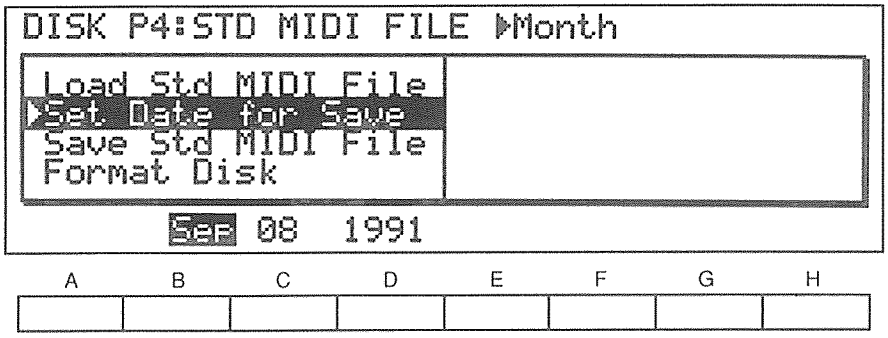
(1) Insérez la disquette dans le lecteur.
(2) Appuyez sur [A] pour sélectionner le fichier à charger.
(3) Appuyez sur [D] pour sélectionner la destination de chargement du morceau.
(4) Appuyez sur [LOAD] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir exécuter le chargement, appuyez sur YES ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur No ([G]).

• Ne retirez pas la disquette pendant que le message "Now Loading" est affiché.

* Lorsque vous sauvegardez des données de séquence sur la 01/WFD sous forme de fichier Standard MIDI, il est possible que le message "Memory Full" s'affiche. Ceci est dû au fait que tous les motifs sont ouverts au moment où les données sont sauvegardées.

☆ Vous devez effectuer les réglages des pistes individuellement après que le nom du morceau et les données de performance ont été chargées à partir de la disquette.

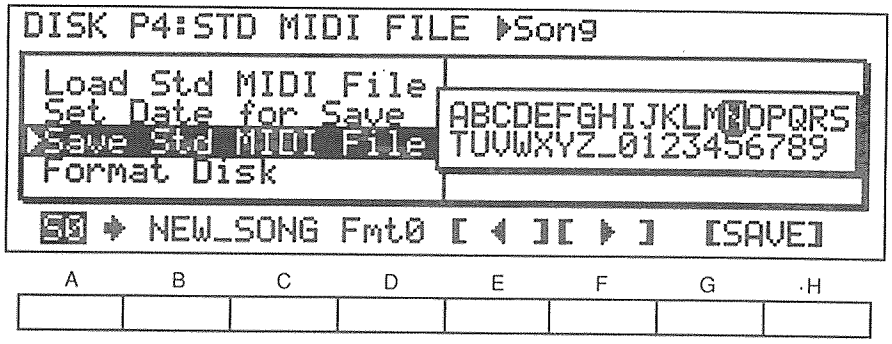
P4-2 Date For Save



[B]	Month	Jan à Dec	Spécifie le mois
[C]	Day	01 à 31	Spécifie la date
[D]	Year	1980 à 2079	Spécifie l'année

▼Cette opération permet d'ajouter la date à des fichiers lors de la mémorisation.
Lorsqu'un fichier est chargé en page P4-1, la date ajoutée lors de cette opération s'affiche en B. Cette date s'affiche également lors de la visualisation d'un répertoire d'une disquette sur un ordinateur personnel.

P4-3 Save Song Data



[A] S	Song	0 à 9	Sélectionne le morceau à sauvegarder
[E]		[◀]	Déplace le curseur de changement de nom de fichier vers la gauche
[F]		[▶]	Déplace le curseur de changement de nom de fichier vers la droite
[D] Fmt	File Format	0, 1	Sélectionne le format du fichier lors de sa sauvegarde
[G]		[SAVE]	Exécute la sauvegarde

▼Cette opération mémorise un morceau sur disquette dans le format de fichier Standard MIDI.

• Le nom du morceau et les données de reproduction sont sauvegardées.

(1) Réglez la languette de protection contre l'écriture de la disquette de façon à ce que les données puissent y être sauvegardées.

(2) Appuyez sur [A] pour sélectionner le morceau à sauvegarder. Appuyez sur [B] pour afficher les noms de morceaux. Les 8 premiers caractères des noms (qui en comportent 10 max.) s'affichent. Le caractère souligné "_" s'affiche à l'endroit où un caractère non disponible a été entré.
Si les 8 premiers caractères du nom d'un morceau correspondent à un nom utilisé pour un autre fichier, le symbole "_" remplace le nom du morceau. Assurez-vous que le nom de fichier que vous voulez assigner aux données n'existe pas déjà sur la disquette.

(3) Si nécessaire, utilisez les touches ◀ [E] et ▶ [F] avec le curseur Value et les touches △ et ▽ pour changer un nom de fichier affiché. Utilisez une combinaison de lettres majuscules, de chiffres et de symboles (certains d'entre eux peuvent être utilisés pour des noms de morceaux mais pas pour des noms de fichiers) pour former le nom (8 caractères max.).

* A ce point des opérations, utilisez bien le nouveau nom du morceau après avoir appuyé sur [A] pour sélectionner un morceau.

(4) Appuyez sur [D] pour sélectionner le format à utiliser pour la sauvegarde. Sélectionnez soit 0, soit 1 pour le format de chaque fichier.

Format 0 : toutes les données des pistes 1 à 16 seront sauvegardées sur une seule piste.
Format 1 : les données de chaque piste sont sauvegardées séparément et ce, de la même façon que lorsqu'elles ont été créées. C'est Format 1 que vous sélectionnerez dans la plupart des cas.
Cependant, si vous avez des problèmes lors du chargement des données vers un autre appareil (par ex., un appareil qui ne répond pas à Format 1 ou dont le nombre de pistes n'est pas approprié), utilisez Format 0 pour sauvegarder les données.

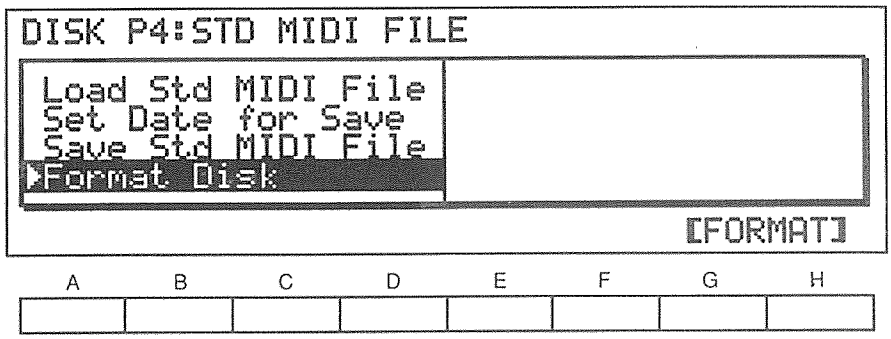
(5) Appuyez sur [SAVE] ([G]). Si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder les données, appuyez sur YES ([E]). Pour quitter sans sauvegarder, appuyez sur NO ([G]). Si le nom du fichier existe déjà sur la disquette, le message "Already Exists, Overwrite?" va s'afficher. Appuyez sur [YES] ou sur [NO] pour poursuivre.

• Ne retirez pas la disquette pendant que le message "Now Saving" est affiché.

* L'extension .MID pour le nom du fichier est utilisée. Par exemple, KORG.MID.

* Pour les sections qui contiennent des motifs, les motifs sont ouverts avant d'être sauvegardés. Ceci explique qu'un espace important de la mémoire est utilisé lors de la sauvegarde d'un morceau qui comporte de nombreux motifs. C'est pourquoi vous aurez peut-être des difficultés pour re-charger ces données vers la 01/WFD.

P4-4 Format Disk



[G]		[FORMAT]	Exécute le formatage (initialisation)

▼Cette opération formate une disquette (3,5" 2DD) pour des fichiers Standard MIDI.

- Une nouvelle disquette doit être formatée avant de pouvoir y sauvegarder des données. Lorsque vous voulez utiliser des disquettes 2DD, qui ont été utilisées sur d'autres appareils, pour des fichiers de la 01/W, vous devez également les formater avant de pouvoir les utiliser pour y sauvegarder les données d'un fichier Standard MIDI. Lorsqu'une disquette est formatée, toutes es données qu'elle contient sont effacées. Evitez de formater une disquette qui contient des données importantes et utilisez la languette de protection pour éviter tout effacement accidentel.

(1) Insérez la disquette dans la lecteur.

(2) Appuyez sur [YES] ([G]). Ensuite, si vous êtres sûr de vouloir formater la disquette, appuyez sur [YES]([E]). Pour quitter sans formater, appuyez sur [NO]([G]).

- Assurez-vous que la languette de protection de la disquette soit sur la position qui autorise l'écriture.
- Le formatage prend environ 2 minutes.
- N'essayez pas de retirer la disquette en cours de formatage (pendant que l'affichage indique "Now Formatting").
- Lorsque le formatage est terminé, l'affichage indique "Completed". Si un message d'erreur apparaît, ré-insérez la disquette dans le lecteur et recommencez l'opération. Si le message d'erreur apparaît à nouveau, essayez de formater une autre disquette. (Vous trouverez à la page 211 la liste et la signification des différents messages d'erreur.)

* Le formatage de la disquette s'effectue dans le format MS-DOS 720K.

* Suivez la procédure décrite en page P2-4 si vous désirez exécuter le formatage de la 01/W.

Fichier de données MIDI

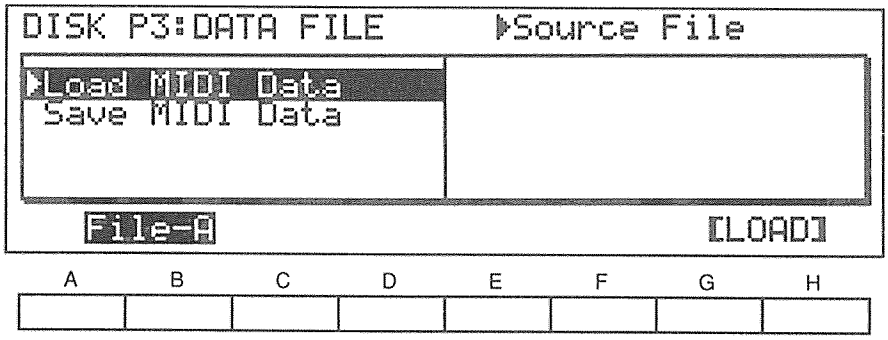
La 01/WFD peut recevoir des données exclusives MIDI (données de son, etc. spécifiques à chaque appareil) d'appareils externes et les enregistrer sur disquette.

- Chaque fichier peut contenir jusqu'à 64 Koctets de données MIDI.
- Etant donné que chaque appareil traite les messages exclusifs MIDI de manière différente, il se peut que la 01/WFD ne puisse pas sauvegarder les données de certains appareils, même si ces appareils sont capables d'utiliser les messages exclusifs.

* Pour qu'il soit possible de sauvegarder ou charger des fichiers de données MIDI, la mémoire des données de séquence doit être au moins à 35% libre.
* Lorsque cette page a été sélectionnée, les données MIDI peuvent être transférées quel que soit le réglage MIDI Filtering Exclusive sélectionné en mode GLOBAL.

Page-3 Data File

P3-1 Disk Load MIDI Data



[A]	File	A,B	Spécifie le fichier de la disquette à charger.
[G]		[LOAD]	Exécute le chargement.

▼Cette opération charge les données exclusives (données propres à chaque appareil) qui ont été reçues d'un appareil MIDI externe au moyen de la fonction P3-2 Save MIDI Data et transmet ces données par MIDI OUT.

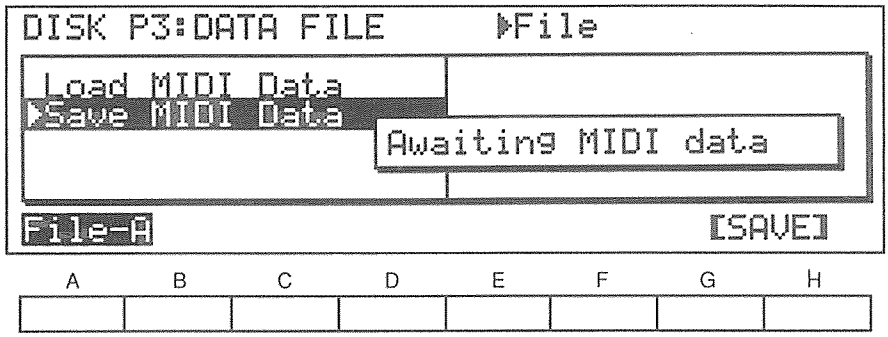
(1) Insérez la disquette dans le lecteur.

(2) Spécifiez le fichier ([A], fichier A, B) à charger.

(3) Appuyez sur [LOAD] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir charger les données, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans charger, appuyez sur [NO] ([G]).

- N'essayez pas de retirer la disquette lorsque le message "Now Loading" est affiché.

P3-2 Disk Save MIDI Data



[A]	File	A, B	Spécifie le fichier de la disquette dans lequel les données seront sauvegardées.
[G]		[SAVE]	Exécute la sauvegarde.

▼Cette opération reçoit un message système exclusif MIDI d'un appareil MIDI externe et sauvegarde les données sur disquette. Toutes les données reçues entre le moment où vous sélectionnez cette fonction et celui où vous appuyez sur [SAVE] ([G]) sont sauvegardées.

* Pour sauvegarder un fichier de données MIDI, la mémoire des données de séquence doit être au moins à 35% libre.

(1) Insérez la disquette sur laquelle vous allez sauvegarder les données dans le lecteur

(2) Spécifiez le fichier ([A]), fichier A ou B) dans lesquel les données seront sauvegardées.

(3) Actionnez l'appareil MIDI connecté à la prise MIDI IN de la 01/WFD de manière à ce qu'il transmette les données exclusives du système que vous souhaitez sauvegarder. Selon les appareils, cette fonction s'appelle "Data Dump" ou encore "Transmit Exclusive Data". Consultez le manuel de l'autre appareil.

- L'affichage indique le nombre d'octets des messages reçus.
- Les messages exclusifs de plus d'un appareil peuvent être reçus, jusqu'à la limite de 64 Koctets de données (environ 21 secondes). Si vous voulez sauvegarder les données de deux appareils ou plus du même type, vous devrez distinguer les données d'une certaine manière, par exemple en transmettant les données sur des canaux MIDI différents. Les appareils Korg vous permettent de spécifier le canal de transmission des données exclusives.)
- Si les données reçues dépassent 64 Koctets, un message d'erreur apparaîtra et les données précédemment reçues seront invalides.

(4) Lorsque vous avez terminé de recevoir, appuyez sur [SAVE] ([G]). Ensuite, si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder les données sur disquette, appuyez sur [YES] ([E]). Pour quitter sans sauvegarder, appuyez sur [NO] ([G]). Les données ne seront pas sauvegardées jusqu'à ce que vous effectuiez cela.

- N'essayez pas de retirer la disquette lorsque le message "Now Saving" est affiché.

MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	E N A
1000 nnnn	0kkk kkkk	0100 0000	Note Off kkk kkkk=24～108 (61Keys+Transpose)	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On kkk kkkk=24～108 (61Keys+Transpose) vvv vvvv=1～127	A
1010 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Poly Key Pressure(Seq Recorded Data)	TandQ
1011 nnnn	0000 0000	0000 0000	Bank Select(MSB) (BANK Key)	P
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation (Joy Stick(+Y))	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation (Joy Stick(-Y))	C
1011 nnnn	0000 1010	0vvv vvvv	Panpot	C
1011 nnnn	0000 1100	0vvv vvvv	Effect1 Control (Assignable Pedal1)	C
1011 nnnn	0000 1101	0vvv vvvv	Effect2 Control (Assignable Pedal2)	C
1011 nnnn	0010 0000	0000 00bb	Bank Select(LSB) (BANK Key) bb=0～3:Bank A～D	P
1011 nnnn	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) (V.Slider, A.Pedal) *1	E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) (V.Slider, A.Pedal) *1	E
1011 nnnn	0100 0000	0000 0000	Damper Off (Damper Pedal)	C
1011 nnnn	0100 0000	0111 1111	Damper On (Damper Pedal)	C
1011 nnnn	0101 1011	0000 0000	Effect1 Off (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn	0101 1011	0111 1111	Effect1 On (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn	0101 1100	0000 0000	Effect2 Off (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn	0101 1100	0111 1111	Effect2 On (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	Data Increment (△ Key) *1	E
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	Data Decrement (▽ Key) *1	E
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data (Seq Recorded Data) ccc cccc=00～101	CandQ
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	Program Change (Program or Combi) ppp pppp=0～99	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	---- ----	Channel Pressure (After Touch)	T
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change (Joy Stick(X))	C

nnnn : MIDI Channel No.(0～15) Usually Global Channel. When using Sequencer, each track's channel, and when in Combination Mode, each timbre's channel.

ENA = A : Always Enabled
C : Enabled when Control Filter is ENA
P : Enabled when Program Filter is ENA
T : Enabled when After Touch Filter is ENA
E : Enabled when Exclusive Filter is ENA
Q : Enabled when Sequencer is Playing(T),Recording(R)

*1 : Prog.E.Prog.Combi.E.Combi Mode Only

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0lll llll	0hhh hhhh	Song Position Pointer lll llll : Least significant hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	---- ----	Song Select s ssss : Song No. = 0～29 (10～29:Card)

Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description	
1111 1000	Timing Clock	*2
1111 1010	Start	*2
1111 1011	Continue	*2
1111 1100	Stop	*2
1111 1110	Active Sensing	

*2 : Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE INQUIRY)

1111 0000 (F0)	Exclusive Status	
0111 1110 (7E)	Non Realtime Message	
0000 gggg (0g)	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)	
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE	
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY	
0100 0010 (42)	KORG ID (MANUFACTURERS ID)	
0010 1011 (2B)	01/W Series ID (FAMILY CODE (LSB))	
0000 0000 (00)	(- - (MSB))	
0000 0mmm (0m)	(MEMBER CODE (LSB))	m = 3 : 01/W PRO X 4 : 01/W PRO
0000 0000 (00)	(- - (MSB))	
0*** **** (**)	ROM No. 1～ (Minor Ver. (LSB))	
0000 0000 (00)	(- - (MSB))	
0*** **** (**)	SOFT VER. 1～ (Major VER. (LSB))	
0000 0000 (00)	(- - (MSB))	
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE	

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

*3 : m=0 : 01/W FD
1 : 01/W (no FD)
2 : 01R/W
3 : 01/W pro
4 : 01/W pro X

1-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status
2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID
3rd Byte = 0011 gggg (3g) : Format ID g:Global ch.] EX.Header
4th Byte = 0010 1011 (2B) : 01/W Series ID
5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code
6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data
⋮ ⋮ ⋮
LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive ····· EOX

Function Code List

Func	Description	R	C	D	E
42	MODE DATA	○			
47	ALL DRUM SOUND (PCM CARD) NAME DUMP	○			
45	ALL MULTISOUND (PCM CARD) NAME DUMP	○			
4E	MODE CHANGE		○		
41	PARAMETER CHANGE		○		
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○		
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○		○	
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○		
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	○		○	
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP	○		○	
51	GLOBAL DATA DUMP	○		○	
52	DRUMS DATA DUMP	○		○	
50	ALL DATA(GLB.DRM.CMB.PRG.SEQ) DUMP	○		○	
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR	○			○
23	DATA LOAD COMPLETED				○
24	DATA LOAD ERROR				○
21	WRITE COMPLETED				○
22	WRITE ERROR				○

Transmitted when
R : Request Message is received
C : Mode or No. is changed by SW
D : Data dump by SW (Don't respond to Exclusive ENA.DIS)
E : EX.Message received

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	E N A
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On vvv vvvv=1-127	A
1010 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Poly Key Pressure (For Seq.Recording)	TandQ
1011 nnnn	0000 0000	0000 0000	Bank Select(MSB)	P
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	For Pitch Modulation	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	For VDF Modulation	C
1011 nnnn	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) *1.3	E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume	C
1011 nnnn	0000 1010	0vvv vvvv	Panpot	C
1011 nnnn	0000 1011	0vvv vvvv	Expression	C
1011 nnnn	0000 1100	0vvv vvvv	Effect1 Control	C
1011 nnnn	0000 1101	0vvv vvvv	Effect2 Control	C
1011 nnnn	0010 0000	0000 00bb	Bank Select(LSB) bb=0～3:Bank A～D	P
1011 nnnn	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) *1.3	E
1011 nnnn	0100 0000	00xx xxxx	Damper Off	C
1011 nnnn	0100 0000	01xx xxxx	Damper On	C
1011 nnnn	0101 1011	00xx xxxx	Effect1 Off	C
1011 nnnn	0101 1011	01xx xxxx	Effect1 On	C
1011 nnnn	0101 1100	00xx xxxx	Effect2 Off	C
1011 nnnn	0101 1100	01xx xxxx	Effect2 On	C
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	DATA Increment *1.3	E
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	DATA Decrement *1.3	E
1011 nnnn	0110 0100	0000 00rr	RPC Parameter No.(LSB) *3.6	E
1011 nnnn	0110 0101	0000 0000	RPC Parameter No.(MSB) *3.6	E
1011 nnnn	0111 1001	0000 0000	Reset All Controllers	C
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data (For Seq.Recording) ccc cccc=00～101	CandQ
1011 nnnn	0111 1010	0000 0000	Local Control Off	A
1011 nnnn	0111 1010	0111 1111	Local Control On	A
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	All Notes Off	A
1011 nnnn	0111 110x	0000 0000	(All Notes Off)	A
1011 nnnn	0111 1110	000m mmmm	(All Notes Off) m mmmm=0～16	A
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	(All Notes Off)	A
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	Program.Combination Change *2.3	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	---- ----	Channel Pressure (After Touch)	T
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	C

x : Random

ENA ····· Same as TRANSMITTED DATA

*1 : Prog.E.Prog.Combi.E.Combi Mode Only

*2 : Data beyond value of 99 are assigned a new value by subtracting 100 and change the Bank.
ex. When in Bank A.and Received Prog No.is 110.
Change the Bank to B.and change the Prog No.to 10.

*3 : After Processing (While Exclusive ENA).
Transmits Exclusive Message[DATA LOAD COMPLETED]or[DATA LOAD ERROR].

*6 : rr = 0 : Pitch Bend Sensitivity
= 1 : Fine Tune (When Received Ch = Global Ch. Master Tune)
= 2 : Coarse Tune (Transpose)

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0111 1111	0hhh hhhh	Song Position Pointer 111 1111 : Least significant hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	---- ----	Song Select s ssss : Song No. = 0～29(10～29:Card)

Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description	
1111 1000	Timing Clock	*4
1111 1010	Start	*4
1111 1011	Continue	*4
1111 1100	Stop	*4
1111 1110	Active Sensing	

*4 : Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

Byte	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0*** **** (**)	MIDI CHANNEL
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0001 (01)	INQUIRY REQUEST
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

*5 = 0～F : Receive if Global Channel
= 7F : Receive any Channel

2-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

* Don't receive when Sequencer is Playing.Recording

Function Code List

Func	Description	G	C	P	A	No.
12	MODE REQUEST	○	○	○	○	42
1F	ALL DRUM SOUND (PCM CARD)NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○	47
16	ALL MULTISOUND (PCM CARD)NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○	45
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST			○		40
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○	4C
19	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST		○			49
1D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○	4D
18	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	48
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	52
0F	ALL DATA(GLOBAL.DRUMS.COMBI.PROG.SEQ)DUMP REQ	◎	○	○	○	50
11	PROGRAM WRITE REQUEST			○		21
1A	COMBINATION WRITE REQUEST		○			21
40	PROGRAM PARAMETER DUMP			○		23
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	○	○	23
49	COMBINATION PARAMETER DUMP		○			23
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	◎	○	○	○	23
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP	◎	○	○	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	◎	○	○	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	◎	○	○	○	23
50	ALL DATA(GLOBAL.DRUMS.COMBI.PROG.SEQ) DUMP	◎	○	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE		○	○		23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○				23

Receive when in
G : GLOBAL Mode
(◎…Does not respond to Exclusive ENA.DIS in DATA DUMP Page)
C : COMBI.E.COMBI Mode
P : PROG.E.PROG Mode
A : ANY OTHER Mode

No. : MIDI Out Function No.
(transmitted after the message has been received.)

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive. T : Transmit)

(1) MODE REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010	MODE REQUEST 12H
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=42 message.

(2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=40 or Func=24 message.

(3) ALL DRUM SOUND (PCM CARD) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1111	ALL DRUM SOUND NAME DUMP REQUEST 1FH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=47 or Func=24 message.

(4) ALL MULTISOUND (PCM CARD) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 0110	ALL MULTISOUND NAME DUMP REQUEST 16H
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=45 or Func=24 message.

(5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUES 1CH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=4C or Func=24 message.

(6) COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST 19H
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=49 or Func=24 message.

(7) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1101	ALL COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST 1DH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=4D or Func=24 message.

(8) ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST 18H
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=48 or Func=24 message.

(9) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=51 or Func=24 message.

(10) DRUMS DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0000 1101	DRUMS DATA DUMP REQUEST 0DH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=52 or Func=24 message.

(11) ALL DATA(GLOB. DRUMS. COMBI. PROG. SEQ) DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111	ALL DATA(GLB. CMB. PRG. SEQ) DUMP REQ 0FH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=50 or Func=24 message.

(12) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H
0000 00bb	Write Program Bank (NOTE 1)
0ppp pppp	Write Program No. (0-99)
1111 0111	EOX

Receives this message. writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(13) COMBINATION WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1010	COMBINATION WRITE REQUEST 1AH
0000 00bb	Write Combination Bank (NOTE 1)
0ppp pppp	Write Combination No. (0-99)
1111 0111	EOX

Receives this message. writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(14) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP 40H
0ddd dddd	Data (NOTE 2. 3)
:	:
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=10 message. and transmits this message & data.
When the Program No. is changed by SW. transmits this message & data.

(15) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100	PROGRAM PARAMETER DUMP 4CH
0000 0000	
0ddd dddd	Data (NOTE 2.4)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=1C message. and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(16) COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP 49H
0ddd dddd	Data (NOTE2.5)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=19 message. and transmits this message & data.
When the Combi No. is changed by SW. transmits this message & data.

(17) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1101	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP 4DH
0000 0000	
0ddd dddd	Data (NOTE 2.6)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=1D message. and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(18) ALL SEQUENCE DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP 48H
0000 0000	
0sss ssss	Seq. Data Size (NOTE 7-1)
⋮	⋮
0ddd dddd	Control Data (NOTE 2.7-2)
⋮	⋮
0ddd dddd	Sequence Data (NOTE 2.7-3)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=18 message. and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(19) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP 51H
0000 0000	
0ddd dddd	Data (NOTE 2.8)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=0E message. and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(20) DRUMS DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0101 0010	DRUMS DATA DUMP 52H
0000 0000	
0ddd dddd	Data (NOTE 2.9)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 messsage.
Receives Func=0D message. and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(21) ALL DATA(GLOBAL. DRUMS. COMBI. PROG. SEQ.) DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000	ALL DATA(GLBL. COMBI. PROG. SEQ.) DUMP 50H
0000 0000	
0sss ssss	Seq. Data Size (NOTE 7-1)
⋮	⋮
0ddd dddd	Data (NOTE 2.10)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=0F message. and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(22) MODE CHANGE R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	MODE CHANGE 4EH
0000 mmmm	Mode Data (NOTE 11)
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message & data. changes the Mode. and transmits Func=23 or Func=24.
When the Mode is changed by SW. transmits this message & data.

(23) PARAMETER CHANGE R. T

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0001	PARAMETER CHANGE	41H
0000 0ppp	Parameter Page	(TABLE 6.7)
0000 0sss	Parameter Stage	(TABLE 6.7)
0000 0ppp	Parameter Position	(TABLE 6.7)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6-0)	(NOTE 12)
0vvv vvvv	Value (MSB bit13-7)	(NOTE 12)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
When the Parameter No. is changed by SW. transmits this message & data.

(24) DRUM-KIT PARAMETER CHANGE R

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0011	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	53H
0000 0000		
0000 000n	Drum Kit No.	(NOTE 13-1)
00ss ssss	Index No.	(NOTE 13-2)
0000 0ppp	Parameter No.	(TABLE 8)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6～0)	(NOTE 12)
0vvv vvvv	Value (MSB bit13～7)	(NOTE 12)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.

(25) ALL DRUM SOUND (PCM CARD)NAME T

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0111	ALL DRUM SOUND NAME	47H
0000 0000		
0nnn nnnn	Number of Drum Sound	(NOTE 14-1)
0ddd dddd	Data	(NOTE 14-2)
⋮	⋮	
1111 0111	EOX	

Receives Func=1F message. and transmits this message & data or transmits Func=24 message.

(26) ALL MULTISOUND (PCM CARD)NAME T

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0101	ALL MULTISOUND NAME	45H
0000 0000		
0nnn nnnn	Number of Multisound	(NOTE 15-1)
0ddd dddd	Data	(NOTE 15-2)
⋮	⋮	
1111 0111	EOX	

Receivs Func=16 message. and transmits this message & data or transmits Func=24 message.

(27) MODE DATA T

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0010	MODE DATA	42H
0000 mmmm	Mode Data	(NOTE 11)
0000 0000		
00cc 00vv	Card Variation	(NOTE 16)
0000 01cc	PCM Memory Status	(NOTE 17)
1111 0111	EOX	

Receives Func=12 message. and transmits this message & data.

(28) MIDI IN DATA FORMAT ERROR T

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR	26H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex. data length).

(29) DATA LOAD COMPLETED T

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED	23H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA LOAD. PROCESSING have been completed.

(30) DATA LOAD ERROR T

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0100	DATA LOAD ERROR	24H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA LOAD. PROCESSING have not been completed (ex. protected).

(31) WRITE COMPLETED T

Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0001	WRITE COMPLETED	21H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

(32) WRITE ERROR T

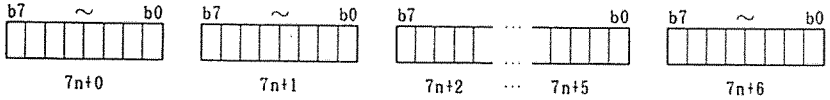
Byte	Description	
F0. 42. 3n. 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0010	WRITE ERROR	22H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has not been completed.

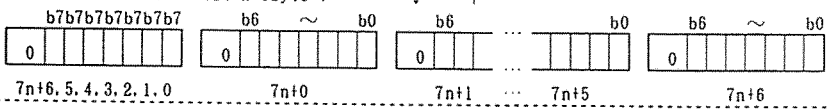
NOTE 1 : PROGRAM.COMBINATION BANK
bb=0 : Bank A
1 : Bank B
2 : Bank C
3 : Bank D

NOTE 2 :
DUMP DATA CONVERT n=0～ for NOTE 3. 4. 5. 6. 7-2. 7-3. 8. 9. 10. 14-2. 15-2

DATA (1set. = 8bit x 7Byte)



MIDI DATA (1set = 7bit x 8Byte)



NOTE 3 : PROGRAM PARAMETER (IN CURRENT BUFFER) DUMP FORMAT (See TABLE 1 . NOTE 2)
[Parameter No. 00]. ……. [Parameter No. 171]
172Byte = 7x24+4 → 8x24+(1+4) = 197Byte

NOTE 4 : ALL PROGRAM PARAMETER (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See NOTE 2)
[Prog A 00 (172Byte)]. ……. [Prog. B 99 (172Byte)]
172x200Byte = 7x4914+2 → 8x4914+(1+2) = 39315Byte (12.6Sec)

NOTE 5 : COMBINATION PARAMETER (IN CURRENT BUFFER) DUMP FORMAT (See TABLE 2 . NOTE 2)
[Parameter No. 00]. ……. [Parameter No. 127]
128Byte = 7x18+2 → 8x18+(1+2) = 147Byte

NOTE 6 : ALL COMBINATION PARAMETER (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See NOTE 2)
[Combi. A 00 (128Byte)]. ……. [Combi. B 99 (128Byte)]
128x200Byte = 7x3657+1 → 8x3657+(1+1) = 29258Byte (9.4Sec)

NOTE 7 : ALL SEQUENCE DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT

7-1 : Sequence Data Size (2Byte) 4Step/1Size
[Data Size (bit6-0)].
[Data Size (bit13-7)]

7-2 : Control Data Dump Format (3462Byte) (See TABLE 5-1 . NOTE 2)
[Control Data (Song Size(272) x 10 = 2720Byte)].
[Pattern Data (200Byte)].
[Song0-Tr. 1 Addr (2Byte)]. …. [Song0-Tr. 16 Addr]. [Song0-Tempo Track Addr].
[Song1-Tr. 1 Addr]. …. [Song9-Tr. 16 Addr]. [Song9-Tempo Track Addr] (340Byte).
[Pattern0 Addr (2Byte)]. ……. [Pattern99 Addr] (200Byte).
[Pattern End Addr (2Byte)]

7-3 : Sequence Data Dump Format (See TABLE 5-2 . NOTE 2)
[Sequence 1st Data(4Byte)]. ……. [Seq. nth Data]
n : Seq. Data Size = 0 ～ 48000 (01/W FD)
- - = 0 ～ 7000 (01/W)

3462Byte+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte
∴ 8-1. 8-2. 8-3 = 2+8xA+(1+B)Byte (1.3～71.5Sec)

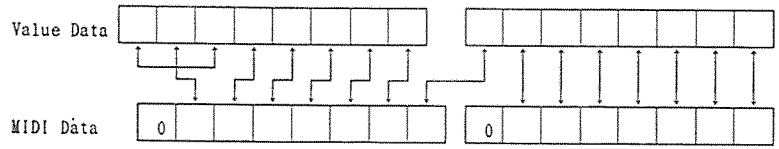
NOTE 8 : GLOBAL DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See TABLE 3 . NOTE 2)
[Global Data (21Byte)]
21=7x3+0 → 8x3 =24Byte

NOTE 9 : DRUMS DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See TABLE 4 . NOTE 2)
[Drum Kit Data (7x60x2x2Byte)]
1680Byte =7x240+0 → 8x240 =1920Byte (0.6Sec)

NOTE 10 : ALL DATA (GLOBAL. DRUMS. COMBI. PROG. SEQ) DUMP FORMAT (See NOTE 2)
[Global Data]. (See NOTE 8)
[Drums Data]. (See NOTE 9)
[All Combination Parameter Data]. (See NOTE 6)
[All Program Parameter Data]. (See NOTE 4)
[All Sequence Data] (See NOTE 7-2. 7-3)
21+1680+34400+25600+3462+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xC+D
→ 8xC+(1+D)Byte (23.9～94.1Sec)

NOTE 11 : mmmm = 0 : COMBINATION 3 : EDIT PROG. 8:DISK
1 : EDIT COMBI. 4 : GLOBAL
2 : PROGRAM 6 : SEQUENCER

NOTE 12 : VALUE DATA FORMAT (Use at PARAMETER CHANGE. DRUM KIT PARAMETER CHANGE)
Bit15-13 of Value Data is the Sign Flag. and each bit has the same value



NOTE 13-1 : n=0 : Drums Kit1
1 : Drums Kit2

NOTE 13-2 : ss ssss : Index (=0～59)

NOTE 14-1 : NUMBER OF DRUMSOUND
nnn nnnn = 1 ～ 100

NOTE 14-2 : ALL DRUM SOUND (PCM CARD) NAME DATA FORMAT
[Drum Sound 1 Name (10Byte)]. ……. [Drum Sound n Name (10Byte)]
n : Drum Sound Number

NOTE 15-1 : NOMBER OF MULTISOUND
nnn nnnn = 1 ～ 100

NOTE 15-2 : ALL MULTISOUND (PCM CARD) NAME DATA FORMAT
[Multisound 1 Name (10Byte)]. ……. [Multisound n Name (10Byte)]
n : Multisound Number

NOTE 16 : cc. vv = 0.0 : Card Off
= 0.1 : NG Card (ROM)
= 0.2 : - - (RAM)
cc = 1 : ROM Card vv = 0 : Prog/Combi Data
= 2 : RAM Card (Protect Off) = 1 : Seq Data
= 3 : - - (- On)

NOTE 17 : cc = 0 : Card Off
= 1 : NG Card
= 2 : PCM Card In

PROGRAM PARAMETER (TABLE 1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00 ⋮ 09	PROGRAM NAME (Head) ⋮ ⋮ ⋮ PROGRAM NAME (Tail)	20～7F : ' '～'←'
	OSCILLATOR	
10	OSCILLATOR MODE	0.1.2 *1
11	ASSIGN	bit0=0:POL. =1:MON
	HOLD	bit1=0:OFF. =1:ON
12	OSC-1 MULTISOUND	00～FE : 00～254
13	OSC-1 M.SOUND BANK	0～F:Int.10～:Ext
14	OSC-1 OCTAVE	FE～01 : 32'～4'
15	OSC-2 MULTISOUND	00～FE : 00～254
16	OSC-2 M.SOUND BANK	0～F:Int.10～:Ext
17	OSC-2 OCTAVE	FE～01 : 32'～4'
18	INTERVAL	F4～0C : -12～12
19	DETUNE	CE～32 : -50～50
20	DELAY START	00～63 : 00～99
	PITCH EG	
21	START LEVEL	9D～63 : -99～99
22	ATTACK TIME	00～63 : 00～99
23	ATTACK LEVEL	9D～63 : -99～99
24	DECAY TIME	00～63 : 00～99
25	RELEASE TIME	00～63 : 00～99
26	RELEASE LEVEL	9D～63 : -99～99
27	TIME VELOCITY SENSE	9D～63 : -99～99
28	LEVEL VELOCITY SENSE	9D～63 : -99～99
	CUTOFF MG	
29	WAVE FORM	bit0～2 : 0～4 *2
	OSC-1 MG ENABLE	bit5=0:OFF. =1:ON
	OSC-2 MG ENABLE	bit6=0:OFF. =1:ON
	KEY SYNC	bit7=0:OFF. =1:ON
30	FREQUENCY	00～63 : 00～99
31	DELAY	00～63 : 00～99
32	INTENSITY	00～63 : 00～99
	AFTER TOUCH	
33	PITCH BEND RANGE	F4～0C : -12～12
34	VDF CUTOFF	9D～63 : -99～99
35	VDF MG INT	00～63 : 00～99
36	VDA AMPLITUDE	9D～63 : -99～99
	JOY STICK	
37	PITCH BEND RANGE	F4～0C : -12～12
38	VDF SWEEP INT.	9D～63 : -99～99
39	VDF MG INT.	00～63 : 00～99
	OSC-1 PITCH EG	
40	PITCH EG INT	9D～63 : -99～99
	OSC-1 PITCH MG	
41	WAVE FORM	bit0～2 : 0～4 *2
	KEY SYNC	bit7=0:OFF. =1:ON
42	FREQUENCY	00～63 : 00～99
43	DELAY	00～63 : 00～99
44	FADE IN	00～63 : 00～99
45	INTENSITY	00～63 : 00～99
46	FREQ MOD BY KBD TRK	9D～63 : -99～99
47	INTENSITY MOD BY AT	00～63 : 00～99
48	INTENSITY MOD BY JS	00～63 : 00～99
49	FREQ MOD BY AT+JS	00～09 : 0～9

	VDF-1	
50	CUTOFF VALUE	00～63 : 00～99
51	KBD TRACK KEY	00～7F : C-1～G9
52	CUTOFF KBD TRACK	9D～63 : -99～99
53	EG INTENSITY	00～63 : 00～99
54	EG TIME KBD TRACK	00～63 : 00～99
55	EG TIME VEL. SENSE	00～63 : 00～99
56	EG INT. VEL. SENSE	9D～63 : -99～99
	VDF-1 EG	
57	ATTACK TIME	00～63 : 00～99
58	ATTACK LEVEL	9D～63 : -99～99
59	DECAY TIME	00～63 : 00～99
60	BREAK POINT	9D～63 : -99～99
61	SLOPE TIME	00～63 : 00～99
62	SUSTAIN LEVEL	9D～63 : -99～99
63	RELEASE TIME	00～63 : 00～99
64	RELEASE LEVEL	9D～63 : -99～99
	VDA-1	
65	OSCILLATOR LEVEL	00～63 : 00～99
66	KBD TRACK KEY	00～7F : C-1～G9
67	AMP. KBD TRACK INT.	9D～63 : -99～99
68	AMP. VELOCITY SENSE	9D～63 : -99～99
69	EG TIME KBD TRACK	00～63 : 00～99
70	EG TIME VEL. SENSE	00～63 : 00～99
	VDA-1 EG	
71	ATTACK TIME	00～63 : 00～99
72	ATTACK LEVEL	00～63 : 00～99
73	DECAY TIME	00～63 : 00～99
74	BREAK POINT	00～63 : 00～99
75	SLOPE TIME	00～63 : 00～99
76	SUSTAIN LEVEL	00～63 : 00～99
77	RELEASE TIME	00～63 : 00～99
	OSC-1 EG TIME KBD TRACK. VEL. SW & POLARITY	
78	F. EG TIME K.T SW&POL	bit0～7 *3
79	F. EG TIME VEL. SW&POL	bit0～7 *3
80	A. EG TIME K.T SW&POL	bit0～7 *3
81	A. EG TIME VEL. SW&POL	bit0～7 *3
	WAVE SHAPING-1	
82	TABLE NO.	bit0～5 : 00～59
	ON/OFF	bit7=0:ON. =1:OFF
83	EG START LEVEL	00～63 : 00～99
84	EG DECAY TIME	00～63 : 00～99
85	EG SUSTAIN LEVEL	00～63 : 00～99
86	VELOCITY SENSE	9D～63 : -99～99
	EMPHASIS-1	
87	INTENSITY	00～63 : 00～99
88	VELOCITY SENSE	9D～63 : -99～99
	VDF-1, VDA-1 KBD TRACK MODE	
89	F-1, A-1 KBD TRACK MODE	*4
	OSC-1 PAN	
90	PAN	00～0E *5
	OSC-2 PARAMETER	
91～141	SAME AS OSC-1(40～90)	
142	(NULL)	00
	EFFECT PARAMETER	
143～171		*15

COMBINATION PARAMETER(TABLE2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	COMBINATION CONTROLLER	
00 ⋮ 09	COMBI. NAME (Head) ⋮ COMBI. NAME (Tail)	20～7F : ' '～'←'
10	(NULL)	00
	EFFECT PARAMETER	
11 ⋮ 39		*15
	TIMBRE 1 PARAMETER	
40	PROGRAM NO.	*6
41	OUTPUT LEVEL	00～7F : 00～127
42	TRANSPOSE	E8～18 : -24～24
43	DETUNE	CE～32 : -50～50
44	PAN	00～0F *5
45	KEY WINDOW TOP	00～7F : C-1～G9
46	KEY WINDOW BOTTOM	00～7F : C-1～G9
47	VEL. WINDOW TOP	01～7F : 01～127
48	VEL. WINDOW BOTTOM	01～7F : 01～127
49	CONTROL FILTER	bit0～3 *7
50	MIDI CHANNEL	bit0～3 : 1～16
	TIMBRE MODE	bit4=0:ON. =1:OFF
		bit5=0:INT. =1:EXT
	TIMBRE 2～8 PARAMETER	
51 ⋮ 127	SAME AS TIMBRE 1(40～50) x 7	

GLOBAL PARAMETER (TABLE3)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	GLOBAL PARAMETER	
00	MASTER TUNE	CE～32 : -50～50
01	KEY TRANSPOSE	F4～0C : -12～12
02	DAMPER POLARITY	00 : 𝅘𝅥, 01 : 𝆑
03	ASSIGNABLE PEDAL 1	00～0B *8
04	ASSIGNABLE PEDAL 2	00～0B *8
05	SCALE TYPE	00～04 *9
06	PURE TYPE KEY	00～0B : C～B
07 ⋮ 18	USER SCALE	CE～32 : -50～50
19	VELOCITY CURVE	0～7 : 1～8
20	AFTER TOUCH CURVE	0～7 : 1～8

DRUMS PARAMETER (TABLE4)

	DRUM KIT A:1-INDEX#0	
00	INST NO.	00:OFF. 01～6F:INT. 70～:CARD
01	KEY	0C～73 : C0～G8
02	PAN	*10
03	TUNE	88～78: -120～120
04	LEVEL	CE～32 : -50～50
05	DECAY	CE～32 : -50～50
06	(NUL)	00
	DRUM KIT A:1-INDEX#1 ～ DRUM KIT B:2-#59	
07 ⋮ 1679	SAME AS DRUM KIT A:1-#0(00～06) x(60x2x2-1)	

*1 : 0 : SINGLE
1 : DOUBLE
2 : DRUMS

*2 : 0 : TRIANGLE
1 : UP SAW
2 : DOWN SAW
3 : RECTANGLE
4 : RANDOM

*3 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF. =1:ON
bit1 : DECAY TIME "
bit2 : SLOPE TIME "
bit3 : RELEASE TIME "
bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-
bit5 : DECAY TIME "
bit6 : SLOPE TIME "
bit7 : RELEASE TIME "

*4 : bit0.1 ··· VDF
bit4.5 ··· VDA
0 : OFF
1 : LOW
2 : HIGH
3 : ALL

*5 :

	A	B
00	10:	00
⋮	⋮	⋮
0A	00:	10
0B	C	
0C	C+D	
0D	D	
0E	ALL	
0F	PRG	

*6 00～63 : Bank A00～A99 or C00～C99
64～C7 : Bank B00～B99 or D00～D99

*7 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS. =1:ENA
bit1 : DAMPER "
bit2 : AFTER TOUCH "
bit3 : CONTROL CHANGE "

*8 : 0 : OFF
1 : PROGRAM(COMBINATION) UP
2 : - - DOWN
3 : SEQUENCER START/STOP
4 : SEQUENCER PUNCH IN/OUT
5 : EFFECT 1 ON/OFF
6 : - 2 -
7 : VOLUME
8 : VDF CUTOFF
9 : EFFECT CONTROL
A : DATA ENTRY

*9 : 0 : EQUAL TEMP
1 : EQUAL TEMP 2
2 : PURE MAJOR
3 : PURE MINOR
4 : USER PROGRAM

SEQUENCER CONTROL DATA

(TABLE 5-1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	SONG 0 CONTROL DATA	
00 ⋮ 15	MIDI Channel(Tr.1) ⋮ MIDI Channel(Tr.16)	00～0F : 1～16
16 ⋮ 31	STATUS (Tr.1) ⋮ STATUS (Tr.16)	*11
32	BEAT	*12
33	TEMPO	28～F0 : 40～240
34	PROTECT (Tr.1) ⋮ PROTECT (Tr.8)	bit0=0:OFF, =1:ON ⋮ bit7
35	PROTECT (Tr.9) ⋮ PROTECT (Tr.16)	bit0=0:OFF, =1:ON ⋮ bit7
36	NEXT SONG NO.	*13
37 ⋮ 46	SONG NAME (Head) ⋮ SONG NAME (Tail)	20～7F : ' ' ～ '←'
47	(NUL)	00
48 ⋮ 76	EFFECT PARAMETER	*15
	TRACK 1 CONTROL DATA	
77	PROGRAM NO.	*6
78	OUTPUT LEVEL	00～7F : 00～127
79	KEY TRANSPOSE	E8～18 : -24～24
80	DETUNE	CE～32 : -50～50
81	PAN	00～0F *5
82	KEY WINDOW TOP	00～7F : C-1～G9
83	KEY WINDOW BOTTOM	00～7F : C-1～G9
84	VEL WINDOW TOP	01～7F : 01～127
85	VEL WINDOW BOTTOM	01～7F : 01～127
86	CONTROL FILTER	*7
87	MIDI CHANNEL	00～0F : 1～16
	TRACK 2～8 CONTROL DATA	
88 ⋮ 252	SAME AS TRACK 1(77～87) x 15	
253 ⋮ 258	(NUL)	
259	METRONOME LEVEL	00～63 : 0～99
260	METRONOME PAN	00～0D *5
261	METRONOME LEAD IN	0～2
262	TEMPO TRACK ON/OFF	0:OFF, 1:ON
263 ⋮ 271	(NUL)	
	SONG 1～9 CONTROL DATA	
272 ⋮ 2719	SAME AS SONG 0(00～271) x 9	

	PATTERN 0 CONTROL DATA	
2720	BEAT	*12
2721	LENGTH	01～63 : 1～99
	PATTERN 1～99 CONTROL DATA	
2722 ⋮ 2919	SAME AS PATTERN 0(2720.2721) x 99	
	SONG0-TRACK1 DATA ADDRESS	
2920	DATA ADDRESS(LSB)	0000 (Start Addr)
2921	- - (MSB)	
	SONG0-TRACK2 ～ TRACK16 DATA ADDRESS	
2922 ⋮ 2951	SAME AS SONG0-TRACK1 ADDRESS(2920.2921) x 15	
	SONG0 TEMPO TRACK DATA ADDRESS	
2952	DATA ADDRESS (LSB)	
2953	- - (MSB)	
	SONG1～9 TRACK DATA ADDRESS	
2954 ⋮ 3259	SAME AS SONG0 TRACK ADDRESS(2920～2953) x 9	
	PATTERN 0 DATA ADDRESS	
3260	DATA ADDRESS (LSB)	
3261	- - (MSB)	
	PATTERN 1 ～ PATTERN 99 DATA ADDRESS	
3262 ⋮ 3459	SAME AS PATTERN 0(3260.3261)	
3460	End Pattern Addr(L)	
3461	- - - (H)	

SEQUENCE DATA (TABLE 5-2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	SEQUENCE DATA 1	
3462	DATA (1-L)	*14
3463	DATA (1-H)	*14
3464	DATA (2-L)	*14
3465	DATA (2-H)	*14
	SEQUENCE DATA 2 ～	
3466 ⋮	SAME AS SEQUENCE DATA 1(3462～3465)	

*10 : bit0～3 = 00 : 10:00
⋮ ⋮ ⋮
0A : 00:10
0B : C
0C : C+D
0D : D
0E : ALL
0F : PRG

bit4～7 = 0 : EX Off
1 : EX Group1
⋮ ⋮
9 : EX Group9

* 11 : bit0.1= 0 : OFF
1 : INT
2 : EXT
3 : BOTH

bit2 = 0 : Play. = 1: Mute

* 12 : bit0～5 10～18 : 1/4 ～ 9/4
20～2F : 1/8 ～ 16/8
30～3F : 1/16 ～ 16/16

bit7 = 0 : High Resolution
1 : Low Resolution

* 13 : bit0～3 = 0 : Song0
⋮ ⋮
9 : Song9

* 14 : SEQUENCE DATA FORMAT

DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)
↓ ↓ ↓ ↓

*14-1 NOTE ON/OFF

1vvv vvv t	tttt tttt	kkkk kkk l	llll llll
Velocity	Event Time	Key No.	Length

t =30 : .t =1FE : Tie from Last Bar
l =30 : .l =1FE : Tie to Next Bar

*14-2 PITCH BEND

0001 000 t	tttt tttt	0 vvv vvvv	0 vvv vvvv
	Event Time	Value(H)	Value(L)

*14-3 AFTER TOUCH

0010 000 t	tttt tttt	0000 0000	0 vvv vvvv
	Event Time		Value

*14-4 PROGRAM CHANGE

0011 000 t	tttt tttt	0000 00bb	0ppp pppp
	Event Time	Bank	Program No.

p=00～C7:00～99

*14-5 CONTROL CHANGE

0100 000 t	tttt tttt	0vvv vvvv	0ccc cccc
	Event Time	Value	Control No.

c= 00～65 : Same as MIDI Control Change
= 66 : Assignable Pedal

*14-6 POLY KEY PRESSURE

0101 000 t	tttt tttt	0 vvv vvvv	0 kkk kkkk
	Event Time	Value	Key No.

*14-7 BAR

0110 00bb	bbbb bbbb	xx ss ssss	pppp pppp
	Bar No.	Type Beat	Pattern No.

xx= 00 : Don't use Pattern
= 10 : Pattern continual
= 11 : Pattern Start
s= 10～18 : 1/4～9/4
= 20～2F : 1/8～16/8
= 30～3F :1/16～16/16

*14-8 TRACK END

0111 000 t	tttt tttt	0000 00bb	bbbb bbbb
	Event Time		Last Bar No.

*15 EFFECT PARAMETER

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Effect 1 Type No.	0.1～2F:OFF.1～47
(01)	- 2 - -	0.1～2F:OFF.1～47
(02)	- 1 L-Ch E.Balnc	00～64 : 00～100
(03)	- 1 R-Ch -	00～64 : 00～100
(04)	- 2 L-Ch -	00～64 : 00～100
(05)	- 2 R-Ch -	00～64 : 00～100
(06)	Output 3 Pan	00.01～65 *15-1
(07)	- 4 -	00.01～65 *15-1
(08)	Effect I/O	bit5～0 *15-2
(09) ⋮ (16)	Effect 1 Parameter	*15-3
(17)	Effect 1 Mod Source	00～0D *15-4
(18)	Effect 1 Mod Amount	F1～0F : -15～15
(19) ⋮ (26)	Effect 2 Parameter	*15-3
(27)	Effect 2 Mod Source	00～0D *15-4
(28)	Effect 2 Mod Amount	F1～0F : -15～15

*15-1 : 00 : Off
01 : R
02 : 01:99
⋮ ⋮
64 : 99:01
65 : L

*15-2 :
bit0=0:Efctl L-Ch Off.=1:On
bit1=0: - 1 R-Ch Off.=1:On
bit2=0: - 2 L-Ch Off.=1:On
bit3=0: - 2 R-Ch Off.=1:On
bit4.5=0:Serial 1:Parallel 2:Parallel2

*15-3 : Effect Parameter (8Byte) 47 Type

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE

1～3:Hall. (4.5:Room. 6:Live Stage)

(00)	Reverb Time	00～61(2F):0.2～9.9(4.9)
(01)	(NUL)	00
(02)	High Damp	00～63 : 00～99
(03)	Pre Delay	00～C8 : 00～200
(04)	E.R Level	00～63 : 00～99
(05)	(NUL)	00
(06)	EQ High	F4～0C : -12～12
(07)	EQ Low	F4～0C : -12～12

Don't display NUL from here. and that must be 00

7:Wet Plate. 8:Dry Plate. 9:Spring

(00) (01)	Pre Delay(L) - - (H)	00～190: 00～400
(02)	E.R Level	01～0A : 01～10
(03)	Reverb Time	00～63 : 00～99
(04)	High Damp	00～63 : 00～99
(06)	EQ Low	F4～0C : -12～12
(07)	EQ High	F4～0C : -12～12

10～12:Early Reflection 1.2.3

(00)	E.R Time	00～46 : 100～800
(01)	Pre Delay	00～C8 : 00～200
(06)	EQ High	F4～0C : -12～12
(07)	EQ Low	F4～0C : -12～12

13:Stereo Delay. 14:Cross Delay

(00) (01)	Delay Time L (L) - - (H)	00～1F4 : 00～500
(02)	Feed Back	9D～63 : -99～99
(03)	High Damp	00～63 : 00～99
(04) (05)	Delay Time R (L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(06)	EQ High	F4～0C : -12～12
(07)	EQ Low	F4～0C : -12～12

15:Dual Delay

(00) (01)	Delay Time L (L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(02)	Feed Back L	9D～63 : -99～99
(03)	High Damp L	00～63 : 00～99
(04) (05)	Delay Time R (L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(06)	Feed Back R	9D～63 : -99～99
(07)	High Damp R	00～63 : 00～99

16～18:Multi Tap Delay 1.2.3

(00) (01)	Delay Time 1(L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(02) (03)	Delay Time 2(L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(04)	Feed back	9D～63 : -99～99
(06)	EQ Low	F4～0C : -12～12
(07)	EQ High	F4～0C : -12～12

19.20:Stereo Chorus 1.2

(00)	Mod Depth	00～63 : 00～99
(01)	Mod Speed	00～D8 *15-3-2
(02)	MG Status *15-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 1 bit2 ← 0
(04)	Delay Time	00～C8 : 00～200
(06)	EQ High	F4～0C : -12～12
(07)	EQ Low	F4～0C : -12～12

21:Quadrature Chorus. 22:X Over Chorus

(00)	Delay Time L	00～FA : 00～250
(01)	Delay Time R	00～FA : 00～250
(02)	Mod Speed	01～63 : 01～99
(03)	Mod Depth	00～63 : 00～99
(04)	Mod Waveform	EB～14 *15-3-4
(06)	EQ Low	F4～0C : -12～12
(07)	EQ High	F4～0C : -12～12

23:Harmonic Chorus

(00) (01)	Delay Time L (L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(02) (03)	Delay Time R (L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(04)	Mod Speed	01～63 : 01～99
(05)	Mod Depth	00～63 : 00～99
(06)	Filter Split Point	00～12 : 00～18

24:Symphonic Ensemble

(00)	Mod Depth	00～63 : 00～99
(06)	EQ High	F4～0C : -12～12
(07)	EQ Low	F4～0C : -12～12

25.26:Flanger1.2. 27:X Over Flanger

(00)	Delay Time	00～C8 : 00～200
(01)	Mod Depth	00～63 : 00～99
(02)	Mod Speed	01～63 : 01～99
(03)	Resonance	9D～63 : -99～99
(06)	EQ Low	F4～0C : -12～12
(07)	EQ High	F4～0C : -12～12

28:Exciter

(00)	Blend	9D～63 : -99～99
(01)	Emphatic Point	00～09 : 01～10
(06)	EQ High	F4～0C : -12～12
(07)	EQ Low	F4～0C : -12～12

29:Enhancer

(00)	Harmonic Density	01～63 : 01～99
(01)	Hot Spot	01～14 : 01～20
(02)	Stereo Width	00～63 : 00～99
(03)	Delay	01～63 : 01～99
(06)	EQ Low	F4～0C : -12～12
(07)	EQ High	F4～0C : -12～12

30:Distortion. 31:Over Drive

(00)	Drive (Edge)	01～6F : 01～111
(01)	Hot Spot	00～63 : 00～99
(02)	Resonance	00～63 : 00～99
(03)	Out Level	00～63 : 00～99
(06)	EQ Low	F4～0C : -12～12
(07)	EQ High	F4～0C : -12～12

32.33:Phaser 1.(2)

(00)	Mod Depth	00～63 : 01～99
(01)	Mod Speed	00～D8 : *15-3-2
(02)	MG Status *15-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 1.(0) bit2 ← 0
(03)	Feedback	9D～63 : -99～99
(04)	Manual	00～63 : 00～99

34:Rotary Speaker

(00)	Vibrato Depth	00～0F : 00～15
(01)	Acceleration	01～0F : 01～15
(02)	Slow Speed	01～63 : 01～99
(03)	Fast Speed	01～63 : 01～99

35:Auto Pan. (36:Tremolo)

(00)	Depth	00～63 : 00～99
(01)	Speed	00～D8 : *15-3-2
(02)	MG Status *15-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 1. (0) bit2 ← 0
(03)	Shape	9D～63 : -99～99
(06)	EQ High	F4～0C : -12～12
(07)	EQ Low	F4～0C : -12～12

37:Parametric EQ

(00)	Low Freq	00～1D : 00～29
(01)	Low Gain	F4～0C : -12～12
(02)	Mid Freq	00～63 : 00～99
(03)	Mid Gain	F4～0C : -12～12
(04)	Mid Width	00～63 : 00～99
(05)	High Freq	00～1D : 00～29
(06)	High Gain	F4～0C : -12～12

38:Chorus-Delay. 39:Flanger-Delay

(00)	Delay Time	00～32 : 00～50
(01)	Mod Speed	01～63 : 01～99
(02)	Mod Depth	00～63 : 00～99
(03)	Feed back	9D～63 : -99～99
(04)	Delay Time	00～E1 : 00～450
(05)	Feed back	9D～63 : -99～99

40:Delay / Hall

(00) (01)	Delay Time (L) Delay Time (H)	00～1F4 : 00～500
(02)	Feed Back	9D～63 : -99～99
(03)	High Damp	00～63 : 00～99
(04)	Reverb Time	00～61 : 0.2～9.9
(06)	High Damp	00～63 : 00～99
(07)	Pre Delay	00～96 : 00～150

41:Delay / Room

(00) ⋮ (03)	Delay Parameter	*15-3-1
(04)	Reverb Time	00～2F : 0.2～4.9
(06)	High Damp	00～63 : 00～99
(07)	Pre Delay	00～96 : 00～150

42:Delay / Chorus. (43:Delay / Flanger)

(00) ⋮ (03)	Delay Parameter	*15-3-1
(04)	Depth	00～63 : 00～99
(05)	Speed	00～D8 *15-3-2
(06)	MG Status *15-3-3	bit0=0:S. =1:T (←0) bit1 ← 0 bit2 ← 0. (←1)
(07)	Feed Back	0.(9D～63:-99～99)

44:Delay / Distortion. 45:Delay / Over Drive

(00) (01)	Delay Time (L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(02)	Feed back	9D～63 : -99～99
(03)	Drive	01～6F : 01～111
(04)	Hot Spot	01～63 : 01～99
(05)	Resonance	00～63 : 00～99
(06)	Out Level	01～63 : 01～99

46:Delay / Phaser

(00) ⋮ (03)	Delay Parameter	*15-3-1
(04)	Depth	00～63 : 00～99
(05)	Speed	00～D8 *15-3-2
(06)	Feedback	9D～63 : -99～99

47:Delay / Rotary Speaker

(00) (01)	Delay Time (L) - - (H)	00～1F4: 00～500
(02)	Feed back	9D～63 : -99～99
(03)	Acceleration	01～0F : 01～15
(04)	Slow Speed	01～63 : 01～99
(05)	Fast Speed	01～63 : 01～99

*15-3-1 : Delay Parameter
Same as 40-(00)～(03)

*15-3-2 : Data(Hex) Value[Hz]
00～63 0.03～ 3.00 (0.03step)
64～C7 3.1 ～13.0 (0.1 step)
C8～D8 14 ～30.0 (1 step)

*15-3-3 : MG Status
bit0 : Wave Form =0:Sin. =1:Tri
bit1 : Phase =0:0° , =1:180°
bit2 : Wave Shape =0: Normal
=1: for Flanger

*15-3-4 : Waveform
EB : T+10
FF : T-10
00 : S-10
14 : S+10

*15-4 : Dynamic Modulation Source

0 : None	7 : Value Slider
1 : Joy Stick (+Y)	8 : V.S + J.S(+Y)
2 : Joy Stick (-Y)	9 : V.S + J.S(-Y)
3 : After Touch	A : V.S + A.Touch
4 : Ass Pedal 1	B : V.S + Pedal 1
5 : Ass Pedal 2	C : V.S + Pedal 2
6 : VDA EG	D : V.S + VDA EG

PROGRAM PARAMETERS: PAGE/STAGE/POSITION TO OFFSET (TABLE 6)

STAGE	PARAMETER	POSITION							
		A	B	C	D	E	F	G	H
IN PROGRAM MODE									
PAGE 0		0	1	2	3	4	5	6	7
0	(FOR EFFECT DYNAMIC MOD)	(POSITION = 0)							
5	(FOR PERFORMANCE EDIT)	OSC	WS	FC	FINT	LEVL	ATK	REL	EFF
IN EDIT PROGRAM MODE									
PAGE 0 : OSC		0	1	2	3	4	5	6	7
0	OSC MODE	10							
1	ASSIGN/HOLD	11				11			
2	OSC1 MULTISOUND	12, 13			65	14	40		90
3	OSC2 MULTISOUND	15, 16			116	17	91		141
4	OSC2	18			19		20		
5	PITCH EG	21	22	23	24	25	26	28	27
PAGE 1 : EMPHASIS/WAVE SHAPING		0	1	2	3	4	5	6	7
1	OSC1 EMPHASIS	87					88		
2	OSC2 EMPHASIS	138					139		
4	OSC1 WAVE SHAPING	82				86	83	84	85
5	OSC2 WAVE SHAPING	133				137	134	135	136
PAGE 2 : VDF1		0	1	2	3	4	5	6	7
0	CUT OFF	50							
1	KEYBOARD TRACKING	52				51		89	
2	EG INTENSITY	53				56			
3	EG TIME VELOCITY SENS	55				79	79	79	79
4	EG TIME KEYBOARD TRACKING	54				78	78	78	78
5	ENVELOPE	57	58	59	60	61	62	63	64
PAGE 3 : VDF 2		0	1	2	3	4	5	6	7
0	CUTOFF	101							
1	KEYBOARD TRACKING	103				102		140	
2	EG INTENSITY	104		-		107			
3	EG TIME VELOCITY SENS	106				130	130	130	130
4	EG TIME KEYBOARD TRACKING	105				129	129	129	129
5	ENVELOPE	108	109	110	111	112	113	114	115
PAGE 4 : VDA 1		0	1	2	3	4	5	6	7
1	VELOCITY SENSITIVITY	68							
2	KEYBOARD TRACKING	67				66		89	
3	EG TIME VELOCITY SENS	70				81	81	81	81
4	EG TIME KEYBOARD TRACKING	69				80	80	80	80
5	ENVELOPE	71	72	73	74	75	76	77	
PAGE 5 : VDA 2		0	1	2	3	4	5	6	7
1	VELOCITY SENSITIVITY	119							
2	KEYBOARD TRACKING	118				117		140	
3	EG TIME VELOCITY SENS	121				132	132	132	132
4	EG TIME KEYBOARD TRACKING	120				131	131	131	131
5	ENVELOPE	122	123	124	125	126	127	128	
PAGE 6 : PITCH MODULATION		0	1	2	3	4	5	6	7
0	PITCH BEND	37				33			
2	OSC1 PITCH MODULATION	40			42		45	43	44
3	OSC1 PITCH MODULATION	46			49		47	48	41
4	OSC2 PITCH MODULATION	91			93		96	94	95
5	OSC2 PITCH MODULATION	97			100		98	99	92

PAGE 7 : VDF MODULATION		0	1	2	3	4	5	6	7
0	VDF SWEEP	38				34			
1	AFTER TOUCH TO VDA LEVEL	36							
3	VDF MODULATION	29			30		32	31	
4	VDF MODULATION	29					35	39	29
PAGE 8 : EFFECT		0	1	2	3	4	5	6	7
0	EFFECT1 TYPE	143				151	160		161
1	EFFECT1 PARAMETERS	152-159							
3	EFFECT2 TYPE	144				151	170		171
4	EFFECT2 PARAMETERS	162-169							
5	EFFECT PLACEMENT	151			149		150		

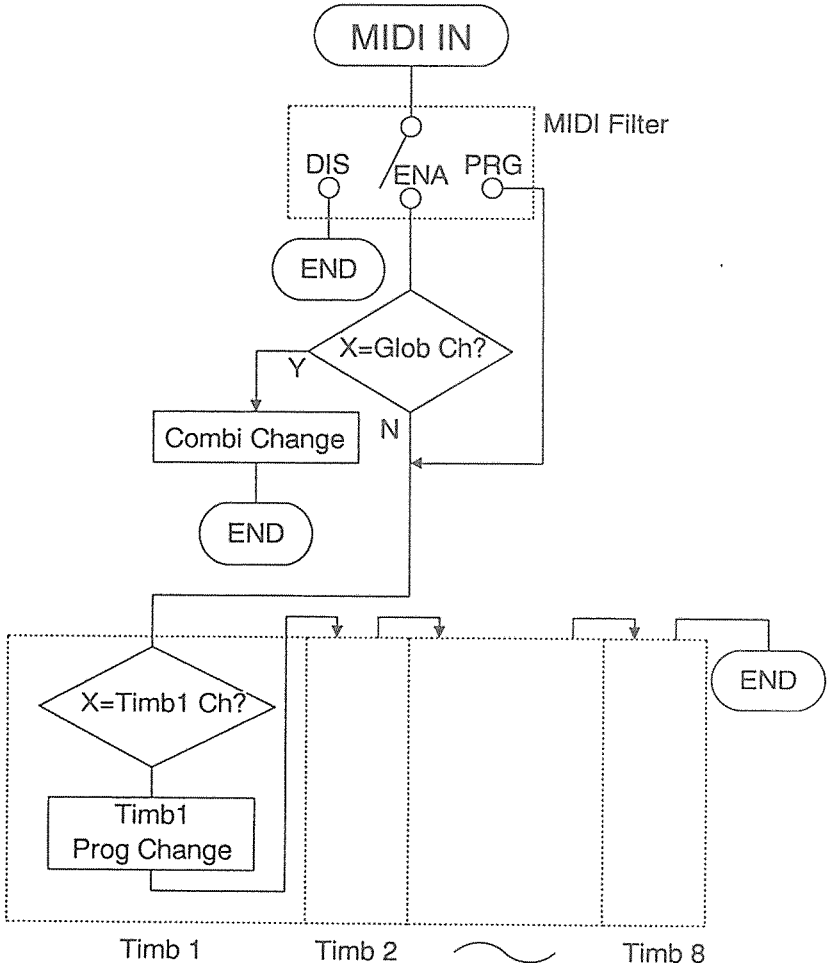
COMBINATION PARAMETERS PAGE/STAGE/POSITION TO OFFSET (TABLE 7)

STAGE	PARAMETER	POSITION							
		A	B	C	D	E	F	G	H
IN COMBINATION MODE									
PAGE 0		0	1	2	3	4	5	6	7
0	(FOR EFFECT DYNAMIC MOD)	(POSITION = 0)							
4	(FOR PERF. EDIT PROG NO.)	TIM1	TIM2	TIM3	TIM4	TIM5	TIM6	TIM7	TIM8
5	(FOR PERF. EDIT LEVEL)	TIM1	TIM2	TIM3	TIM4	TIM5	TIM6	TIM7	TIM8
IN EDIT COMBINATION MODE									
PAGE 0 : TIMBRE		0	1	2	3	4	5	6	7
2	TIMBRE MODE	50	61	72	83	94	105	116	127
3	MIDI CHANNEL	50	61	72	83	94	105	116	127
4	PROGRAM	40	51	62	73	84	95	106	117
5	VOLUME	41	52	63	74	85	96	107	118
PAGE 1 : TIMBRE		0	1	2	3	4	5	6	7
3	KEY TRANSPOSE	42	53	64	75	86	97	108	119
4	DETUNE	43	54	65	76	87	98	109	120
5	PANPOT	44	55	66	77	88	99	110	121
PAGE 2 : WINDOW		0	1	2	3	4	5	6	7
2	VELOCITY WINDOW TOP	47	58	69	80	91	102	113	124
3	VELOCITY WINDOW BOTTOM	48	59	70	81	92	103	114	125
4	KEY WINDOW TOP	45	56	67	78	89	100	111	122
5	KEY WINDOW BOTTOM	46	57	68	79	90	101	112	123
PAGE 3 : MIDI FILTER		0	1	2	3	4	5	6	7
2	PROGRAM CHANGE FILTER	49	60	71	82	93	104	115	126
3	CONTROL CHANGE FILTER	49	60	71	82	93	104	115	126
4	DAMPER FILTER	49	60	71	82	93	104	115	126
5	AFTER TOUCH FILTER	49	60	71	82	93	104	115	126
PAGE 8 : EFFECT		0	1	2	3	4	5	6	7
0	EFFECT1 TYPE	11				19	28		29
1	EFFECT1 PARAMETERS	20-27							
3	EFFECT2 TYPE	12				19	38		39
4	EFFECT2 PARAMETERS	30-37							
5	EFFECT PLACEMENT	19			17		18		

DRUMKIT PARAMETERS (TABLE 8)

ppp	PARAMETER
0	INDEX NUMBER
1	INST NUMBER
2	KEY
3	TUNE
4	LEVEL
5	DECAY
6	PAN
7	EXCLUSIVE ASSIGN

Program Change MIDI In (X:Channel)

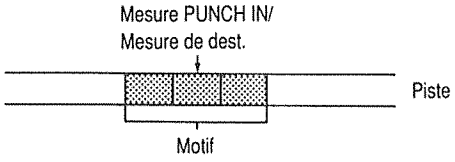


MESSAGES D'ERREUR

Communs à tous les modes

Message d'erreur	Signification
Battery Low (internal)	La tension de la pile de la mémoire interne est faible. (Adressez-vous à votre revendeur Korg le plus proche pour la faire remplacer.)
Memory Protected	Vous avez essayé d'écrire des données alors que la fonction Protect du mode GLOBAL est réglée sur "ON".
Will use New Bank's Drum Kit	Vous avez essayé d'écrire des données dans une banque qui est différente de celle du programme de percussions du mode oscillateur que vous avez sélectionné. (Entrez un Drum Kit sélectionné dans la même banque que celle utilisée pour la destination d'écriture.)

Mode SEQUENCER

Message d'erreur	Signification
Beat or Length Mismatch	Vous avez essayé de placer des données (une piste ou motif) dans une piste avec une mesure différente ou d'utiliser la fonction Bounce/Copy avec de motifs de longueurs différentes. 
Blank Measure	Il n'y a pas de données dans la mesure que vous avez spécifiée comme source.
Blank Pattern	Il n'y a pas de données dans le motif que vous avez spécifié comme source.
Blank Track	Il n'y a pas de données dans la piste que vous avez spécifiée comme source.
Card Memory Full	Le nombre de pas dans la séquences de données que vous avez essayé de sauvegarder dépasse la capacité de la carte.
Measure Occupied by Pattern	Un motif chevauche la mesure que vous avez spécifiée pour une opération Punch IN/OUT ou la mesure que vous avez spécifiée comme mesure de destination d'édition.
Measure Overflow	L'opération que vous avez tenté d'exécuter entraînerait un piste plus longue que 999 mesures.
Memory Full	Le nombre total des pas dans tous les morceaux et motifs a atteint la limite maximale pour la mémoire des données de séquence.
No Event Exist	La piste ou le motif spécifié pour une opération Event Edit ne contient pas de données.
Pattern Across Source	Lorsque vous copiez d'une piste, la zone spécifiée comme source contient une partie d'un motif ou, pendant une opération Get, la zone source spécifiée contient tout ou partie d'un motif.
Pattern Conflicts with Events	L'opération Bounce que vous avez tenté d'exécuter ne peut être réalisée car une piste contient un motif et l'autre piste contient un événement ou un motif dans la même mesure.
Pattern Used in Song	Etant donné que les motifs avant le chargement sont utilisés dans le morceau, le motif ne peut pas être chargé.
Source Across Destination	Au cours d'une opération Measure Copy (P5-2) à l'intérieur de la même piste, les données sources et de destination se chevauchent.
Track Protected	La piste spécifiée est protégée.

Mode DISK (01/WFD uniquement)

Message d'erreur	Signification
Data Error	Les données qui ont été sauvegardées sur disquette ou lues de la disquette sont incomplètes ou sans signification. Ou bien la disquette insérée n'est pas pour la 01/WFD. Les erreurs de données sont souvent occasionnées par des rayures ou de la poussière sur le disque magnétique, lorsque le type de disquette utilisé ne convient pas au lecteur ou encore si les têtes du lecteur sont sales. En cas d'erreur, appliquez la procédure suivante: – Ré-insérez la disquette et ré-essayez l'opération une nouvelle fois. – Si vous formatez ou sauvegardez des données, essayez avec une autre disquette. – Nettoyez les têtes du lecteur de disquette et recommencez l'opération. (Pour de polus amples informations sur le nettoyage des têtes, veuillez vous reporter à la page 17.)
Disk Type Error	La disquette n'est pas formatée pour la série 01/W ni pour les fichiers Standard MIDI.
Drive Not Ready	Il n'y a pas de disquette dans le lecteur.
Insufficient Memory	Il n'y a pas suffisamment d'espace libre dans la mémoire des données de séquence et les fichiers de données MIDI ne peuvent pas être sauvegardés ou chargés.
Memory Overflow	Pendant la sauvegarde d'un fichier de données MIDI, les données reçues ont atteint la limite de 64 Koctets.
No File	Le fichier spécifié ne se trouve pas sur la disquette.
Protected Disk	La languette de protection de la disquette est sur la position qui interdit l'écriture. Le formatage ou la sauvegarde de données n'est donc pas possible.

Mode GLOBAL

Message d'erreur	Signification
Battery Low (Card)	La tension de la pile de la carte de mémoire est faible. (Chargez les données de la carte dans la mémoire interne, remplacez la pile de la carte et sauvegardez à nouveau les données de la mémoire interne sur la carte. Lorsque la pile est retirée de la carte, toutes les données qui sont enregistrées sur la carte sont effacées.)
Card Format Mismatch	Vous avez essayé de lire des données que la carte ne contient pas.
Invalid (Unformatted) Card	La carte ne contient pas de données ou n'est pas destinée à la 01/WFD - 01/W.
No Card Inserted	Vous avez essayé de lire ou d'enregistrer des données sur une carte alors qu'aucune carte n'est insérée dans la trappe appropriée.
ROM Card or Protected Card	Vous avez essayé d'enregistrer des données sur une carte ROM ou une carte RAM dont le commutateur de protection est sur la position qui interdit l'écriture.
Combi/Prog in the Bank (C/D)	Vous avez essayé de charger des données de séquence d'une banque qui contient des données de Programme ou de Combinaison.
SEQ in the Bank (C/D)	Vous avez essayé de charger des données de Combinaison, de Programme ou de Drum Kit d'une banque qui contient des données de séquence.
Invalid Bank (C/D)	Vous avez essayé de charger des données d'une banque qui ne contient pas de données.

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES ET OPTIONS

Méthode de génération de son	AI Système à synthèse carrée (traitement entièrement numérique)
Générateur de son	32 voix, 32 oscillateurs (mode Single); 16 voix, 32 oscillateurs (mode Double)
Clavier	61 notes, avec sensibilité à la pression initiale et à l'aftertouch
Mémoire de formes d'onde	PCM 48 Mbits
Effets	Deux systèmes multi-effets numériques
Programmes	200 Programmes
Combinaisons	200 Combinaisons
Section séquenceur	10 morceaux, 100 motifs, maximum 48000 pas (01/W: 7000 pas), 16 pistes, 16 timbres (allocation de voix dynamique)
Entrées de commandes	Pédale d'étouffement (DAMPER), Pédale Assignable 1,2
Sorties	1/L, 2/R, 3, 4, casque
Lecteur de disquette (01/WFD uniquement)	3.5 pouces, 2DD (pour les données de programme, combinaison, Drum Kit, paramètres globaux, séquence, MIDI)
Trappe pour carte PCM	Données PCM
Trappe pour carte PROG/SEQ	Pour les données de programme, combinaison, Drum Kit, paramètres globaux, séquences
MIDI	IN, OUT, THRU
Affichage	LCD 64 x 240 points, matriciel à points pleins, éclairé.
Options	Carte RAM (SRC-512), carte ROM, carte PCM
Consommation	20W
Dimensions	1059,5 (L) x 334 (P) x 115, 5 (H)
Poids	01/WFD: 19,9 kg 01/W: 13,4 kg

* La présentation et les caractéristiques techniques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis en vue d'améliorer le produit.

DÉPANNAGE

L'écran ne s'allume pas lorsque l'interrupteur est mis sur la position ON	— Le câble d'alimentation est-il correctement branché? — Le réglage du contraste du mode GLOBAL est-il correctement ajusté?
Pas de son	— Y-a-t-il un amplificateur ou un casque d'écoute branché à la prise correcte? — La commande de volume est-elle réglée à un niveau satisfaisant? — Y-a-t-il des paramètres se rapportant au niveau réglés sur 0? — Le paramètre Local du mode GLOBAL est-il réglé sur Off? — Jouez-vous dans une zone du clavier qui ne produit pas de son en raison d'un partage du clavier ou de la plage de hauteur?
Impossible de formater une disquette	— La languette de protection de la disquette est-elle sur la position qui interdit l'écriture? — La disquette est-elle correctement insérée?
Impossible de sauvegarder des données sur disquette	— La languette de protection de la disquette est-elle sur la position qui interdit l'écriture? — La disquette est-elle correctement insérée? — La disquette a-t-elle été correctement formatée et est-elle du type correct (2DD)
Impossible de charger des données de la disquette	— La disquette est-elle correctement insérée? — La disquette contient-elle des données?
Impossible de sauvegarder des données sur carte	— Le commutateur de protection de la carte est-il sur la position qui interdit l'écriture? — S'agit-il d'une carte ROM? — La carte est-elle correctement insérée?
Impossible de charger des données d'une carte	— La carte est-elle correctement insérée? — La carte contient-elle des données?
Le son n'est pas correct	— La carte de données PCM insérée est-elle bien celle que vous avez utilisée pour mémoriser le son? — La carte de données PROG insérée est-elle bien celle que vous avez utilisée pour mémoriser la combinaison? — Le Drum Kit provient-il de la même banque que celle utilisée pour le programme lorsque vous avez créé le programme de percussions?
Le séquenceur ne démarre pas	— La source Clock est-elle réglée sur EXT? — Y-a-t-il des données?
Impossible d'enregistrer sur le séquenceur	— La protection de la mémoire ou de la piste est-elle activée?
Le son ne s'arrête pas	— La polarité de la pédale est-elle correcte? — Le paramètre Hold du programme est-il réglé sur "ON"?
Impossible de contrôler via MIDI	— Les câbles MIDI sont-ils correctement connectés? — Le canal MIDI est-il correct? — La fonction Filtering du mode GLOBAL est-elle réglée sur "DIS"?

CONFIGURATION DE LA MÉMOIRE DE LA 01/W

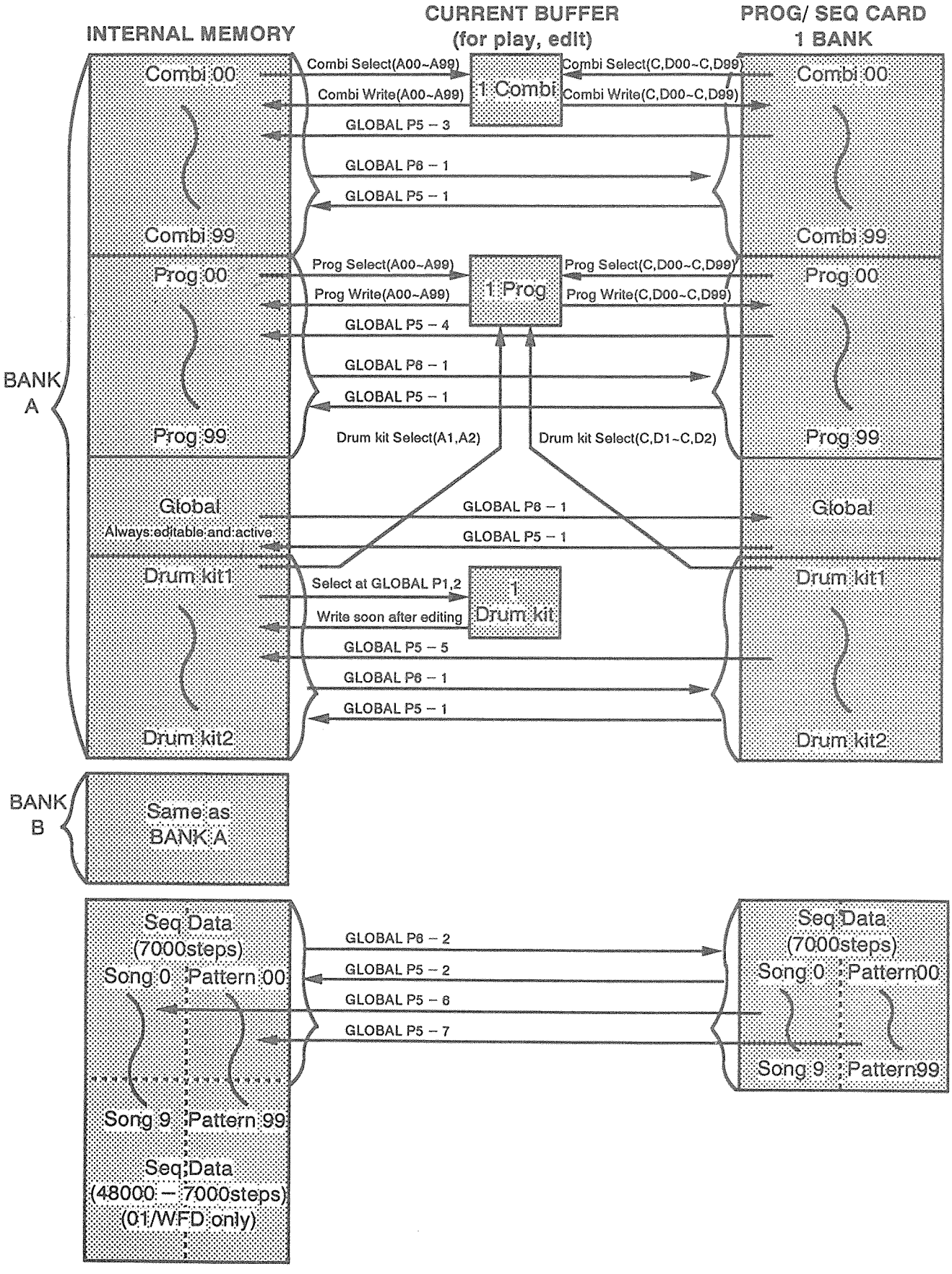


TABLEAU DES DONNEES MIDI DU 01/WFD, 01W

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 ～16	1 ～16	Memorized
	Changed	1 ～16	1 ～16	
Mode	Default		3	
	Massages	×	×	
	Altered	********		
Note Number:	True voice	24～108	0 ～127	Seq. Data : 0~127
		********	0 ～127	
Velocity	Note ON	○ 9n, V= 1 ～127	○ 9n, V= 1 ～127	Seq. Data : 2~126
	Note OFF	×	×	
After Touch	Key's	○	○	Key's : Sequence *5, 6
	Ch's	○	○	Data only *5
Pitch Bender		○	○	*1
Control Change	0, 32	○	○	Bank (MSB),(LSB) *3
	1, 2	○	○	Mod Wheel *1
	6, 38	○	○	Data Entry (MSB),(LSB) *2
	7	○	○	Volume *1
	10	○	○	Pan Pot *1
	11	×	○	Expression *1
	12, 13	○	○	FX 1,2 Cntrl *1
	64	○	○	Damper *1
	91, 92	○	○	FX 1,2 ON/OFF *1
	96, 97	○	○	Data Increment/Decrement *2
	100, 100～102	×	○	RPC (LSB,MSB) *2
	121	×	○	Reset All Cntrls
	0～101	○	○	(Sequence Data) *6
Prog Change: True #		○ 0 ～99	○ 0 ～127	*3
		********	0 ～99	
System Exclusive		○	○	*2
System Common:	Song Pos	○	○	*4
	Song Sel	○ 0 ～29	○ 0 ～29	*4
	Tune	×	×	
System Real Time:	Clock	○	○	*4
	Commands	○	○	*4
Aux Messages :	Local ON/OFF	×	○	
	All Notes OFF	×	○ 123～127	
	Active Sense	○	○	
	Reset	×	×	

Notes *1 Transmitted and recognized when CONTROL=ENA in global mode.
*2 Transmitted and recognized when EXCLUSIVE=ENA in global mode.
*3 Transmitted and recognized when PROG CHANGE=ENA in global mode.
*4 Transmitted but not recognized when using Internal Clock. Recognized but not transmitted when using External Clock.
*5 Transmitted and recognized when AFTER TOUCH=ENA in global mode.
*6 Only Sequence Data will be transmitted and recognized.

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 3 : OMNI OFF, POLY ○ : Yes
Mode 2 : OMNI ON, MONO Mode 4 : OMNI OFF, MONO × : No

LISTE DES FORMES D'ONDE

00	Sine	10	Symmetry	20	Take 1	30	Take 2	40	Integers	50	7th Res.
01	2 Cycle	11	Frequency8	21	Vitalsings	31	Take 3	41	Super Sqr	51	Waves
02	Frequency3	12	Resonant 1	22	Forest	32	Take 4	42	LineSine 2	52	Take 6
03	Frequency7	13	Resonant 2	23	Zigzag	33	Take 5	43	Comb	53	Exciter
04	10 Cycle	14	Zinger	24	High Pass	34	Experiment	44	Snake	54	Booster
05	Cacoon	15	GeoGraphic	25	LineSine 1	35	Real Steep	45	Rezzo	55	Claver
06	DoubleSine	16	Reptile	26	WS Bass	36	Pulse 5	46	Super Res.	56	Soft Road
07	Phase	17	SyncSter	27	Soft Curve	37	BowwBass	47	Acordion	57	Rubber
08	20 Cycle	18	Profile	28	Smoothy	38	Pulse Oct.	48	Triangles	58	Parabola
09	Attack Up	19	Star	29	LogSine 1	39	Inverter 1	49	Inverter 2	59	Wurly

SONS DE PERCUSSIONS

000	Fat Kick	017	Ambi.Snare	034	CloseSynHH	051	Mute Conga	068	Zap 2	085	MetalBell1	102	Tri Roll
001	Rock Kick	018	Rev Snare	035	Open SynHH	052	Maracas	069	Stick Hit	086	MetalBell2	103	Yo vox
002	Ambi.Kick	019	RollSnare1	036	Ride Edge	053	L - Shaker	070	Scratch Hi	087	Gamelan 1	104	Flutter
003	Crisp Kick	020	RollSnare2	037	Ride Cup	054	S - Shaker	071	Scratch Lo	088	Gamelan 2	105	Timpani
004	Punch Kick	021	Rock Snare	038	Tom	055	Cabasa	072	ScratchDbl	089	Pole	106	Orch Crash
005	Real Kick	022	GatedSnare	039	ProcessTom	056	MuteTriang	073	Castanet	090	TubulBel 1	107	Music Box1
006	Dance Kick	023	HouseSnare	040	Syn Tom 1	057	OpenTriang	074	FingerSnap	091	TubulBel 2	108	Music Box2
007	Gated Kick	024	Syn Snare1	041	Syn Tom 2	058	Tambourine	075	Industry	092	Gong	109	Tron Up
008	ProcesKick	025	Syn Snare2	042	Agogo	059	Cowbell	076	Rev Thing	093	Wind Gong	110	Clicker 1
009	Metal Kick	026	Fist	043	Lo Bongo	060	R - Timbal	077	Kalimba	094	Alia Bass	111	Clicker 2
010	Syn Kick 1	027	Side Stick	044	Hi Bongo	061	Hi Timbal	078	Marimba 1	095	Spectrum 1	112	Clicker 3
011	Syn Kick 2	028	Syn Rim	045	Slap Bongo	062	Lo Timbal	079	Marimba 2	096	Spectrum2a	113	Crickets
012	Snare 1	029	CrshCymbal	046	Claves	063	WoodBlockH	080	Marimba 3	097	Spectrum2b	114	Crash 2
013	Snare 2	030	Tite HH	047	Syn Claves	064	WoodBlockM	081	Log Drum 1	098	Noise	115	Orch Hit
014	PicloSnare	031	Close HH	048	Open Conga	065	WoodBlockL	082	Log Drum 2	099	Stadium	116	Wind Bell
015	Soft Snare	032	Open HH	049	Slap Conga	066	Hand Claps	083	Digi.Bell	100	Thing	117	Metronome1
016	TightSnare	033	Pedal HH	050	Palm Conga	067	Zap 1	084	BrightBell	101	Belltree	118	Metronome2

MULTISONS

000	A.Piano	037	A.Gtr Harm	074	Metal Bell	111	Tuba/FrH	148	Spectrum 2	185	Syn Snare	222	Mini 1a
001	E.Piano 1	038	Hard Pick	075	M.Bell LP	112	Tuba/FrHLP	149	Spectrum 3	186	Rev Snare	223	VS 102
002	E.Piano1LP	039	E.Guitar	076	Tiny Bell	113	Trombone 1	150	Stadium	187	Fist	224	VS 38
003	E.Piano 2	040	MuteGuitar	077	Gamelan	114	Trombone 2	151	Stadium NT	188	CrshCymbal	225	VS 39
004	E.Piano2LP	041	Gtr Harm 1	078	Pole	115	Mute Tromb	152	Thing	189	Orch Crash	226	VS 48
005	Hard EP	042	Gtr Harm 2	079	Pole LP	116	Trumpet	153	Thing NT	190	OrchCrshLP	227	VS 52
006	Hard EP LP	043	DistGuitar	080	Tubular	117	Trumpet LP	154	Belltree	191	OrchCrshNT	228	VS 57
007	Soft EP	044	Dist GtrLP	081	Gong 1	118	Mute TP	155	BelltreeNT	192	Orch Perc	229	VS 58
008	Soft EP LP	045	Banjo	082	Gong 1 LP	119	Mute TP LP	156	Wind Bell	193	Hi Hat	230	VS 71
009	PianoPad 1	046	Harp	083	Gong 2	120	BrightHorn	157	WindBellNT	194	Hi Hat NT	231	VS 72
010	P.Pad 1 LP	047	A.Bass 1	084	Gong 2 LP	121	Brass 1	158	Tri Roll	195	Bell Ride	232	VS 88
011	PianoPad 2	048	A.Bass 2	085	Split Bell	122	Brass 2	159	TriRoll NT	190	Ping Ride	233	VS 89
012	P.Pad 2 LP	049	A.Bass2 LP	086	Tuned Bell	123	StringEns.	160	Clicker	197	ProccesTom	234	13-35
013	Clav	050	A.Bass 3	087	Harmonica	124	StrEns.LP1	161	Lore	198	Timpani	235	DWGS Clav
014	Clav LP	051	A.Bass3 LP	088	HardFlute1	125	StrEns.LP2	162	Lore NT	199	Timpani LP	236	DWGSOrgan1
015	Harpsicord	052	Fretless	089	HardFlute2	126	StrEns.LP3	163	Crickets 1	200	Cabasa	237	DWGSOrgan2
016	HarpsicdLP	053	FretlessLP	090	Tin Flute	127	AnaStrings	164	Crickts1NT	201	Cabasa NT	238	DWGS E.P.1
017	PercOrgan1	054	E.Bass 1	091	TinFluteLP	128	Analog	165	Crickets 2	202	Agogo	239	DWGS E.P.2
018	PercOrg1LP	055	E.Bass 2	092	Pan Flute	129	PWM	166	Crickts2NT	203	Cowbell	240	Saw
019	PercOrgan2	056	E.Bass 3	093	PanFluteLP	130	Violin	167	MagicBell	204	Low Bongo	241	Ramp
020	PercOrg2LP	057	E.Bass3 LP	094	Bottle	131	Cello	168	Tron Up	205	Claves	242	Square
021	Organ 1	058	Slap Bass1	095	Bassoon	132	Pizzicato	169	TronUP LP	206	Timbales	243	Pulse 25%
022	Organ 1 LP	059	SlpBass1LP	096	Oboe	133	Voice	170	TronUP NT	207	WoodBlock1	244	Pulse 16%
023	Organ 2	060	Slap Bass2	097	EnglishHrn	134	Choir	171	Tooter	208	WoodBlock2	245	Pulse 8%
024	Organ 2 LP	061	SynthBass1	098	Eng.HornLP	135	Soft Choir	172	Tooter LP	209	Vibe Hit	246	Pulse 4%
025	Organ 3	062	SynthBass2	099	BassonOboe	136	Ahhs	173	Flute FX	210	Syn Claves	247	Syn Sine 1
026	Organ 3 LP	063	Tech Bass	100	BsonOboeLP	137	Air Vox	174	FluteFX LP	211	Syn Tom 1	248	Syn Sine 2
027	Rotary	064	TechBassLP	101	Clarinet	138	Chorello	175	Flutter	212	Syn Tom 2	249	Syn Sine 3
028	PipeOrgan1	065	Kalimba	102	ClarinetLP	139	Yo Vox	176	Flutter LP	213	Zap 1	250	Syn Sine 4
029	PipeOrg1LP	066	Music Box	103	Bari.Sax	140	Syn Vox	177	Tap 1	214	Zap 2	251	Syn Sine 5
030	PipeOrgan2	067	Wood Box	104	Bari.SaxLP	141	Syn Vox LP	178	Tap 2	215	Industry 1	252	Syn Sine 6
031	Accordion	068	Log Drum	105	Tenor Sax	142	Lub Wave	179	Tap 3	216	Industr1NT	253	Syn Sine 7
032	AcordionLP	069	Marimba	106	T.Sax LP	143	Ether Bell	180	Tap 4	217	Industry 2	254	Sine
033	G.Guitar	070	Vibe	107	Alto Sax	144	Ghostly	181	Tap 5	218	Industr2NT		
034	G.GuitarLP	071	Digi.Bell	108	A.Sax LP	145	Alia Bass	182	Tap 6	219	Rev Thing		
035	F.Guitar	072	BrightBell	109	SopranoSax	146	Sync.Wave	183	Orch Hit	220	Digital 1		
036	F.GuitarLP	073	B.Bell LP	110	S.Sax LP	147	Spectrum 1	184	Snare Cast	221	Digital 2		

ATTENTION

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG INC.

15-12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

©KORG INC.

PRINTED IN JAPAN

1994 0602 GH